

# LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO II

**AULA 05**  
MAIS SOBRE HERANÇA

LUIS GUSTAVO ARAUJO



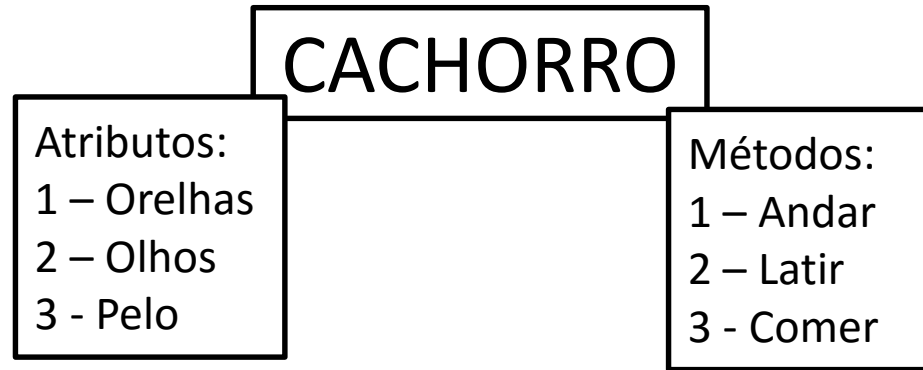
01

USANDO  
HERANÇA

## RECAPITULANDO...



## HERANÇA &amp; CLASSE:



## HERANÇA &amp; CLASSE:

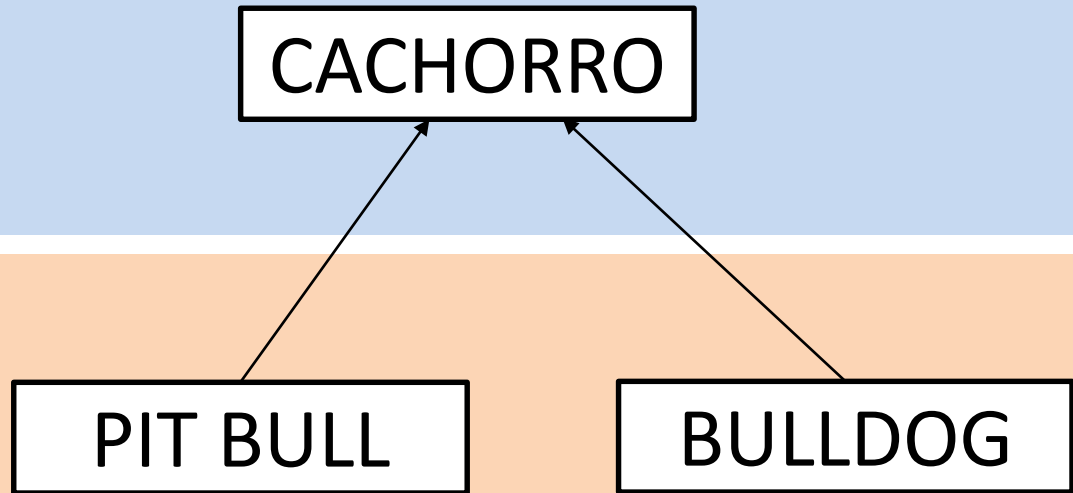
**Superclasse** ou  
**Classe Pai**

**CACHORRO**

**Subclasse** ou  
**Classe Filha**

**PIT BULL**

**BULLDOG**



## HERANÇA EM CÓDIGO - SEM CONSTRUTOR:

```
class Dog():  
    pelo = "preto"  
    def latir(self):  
        print("au au!")  
  
class Pitbull(Dog):  
    def pular(self):  
        print("....  ....")
```

## HERANÇA EM CÓDIGO - SEM CONSTRUTOR :

```
class Dog():
```



CLASSE PAI

```
    pelo = "preto"  
    def latir(self):  
        print("au au!")
```

```
class Pitbull(Dog):
```



CLASSE FILHA

```
    def pular(self):  
        print("....  ....")
```

## HERANÇA EM CÓDIGO - COM CONSTRUTOR :

```
class Dog():  
    def __init__(self, pelo):  
        self.pelo = pelo  
  
    def latir(self):  
        print("au au!")
```

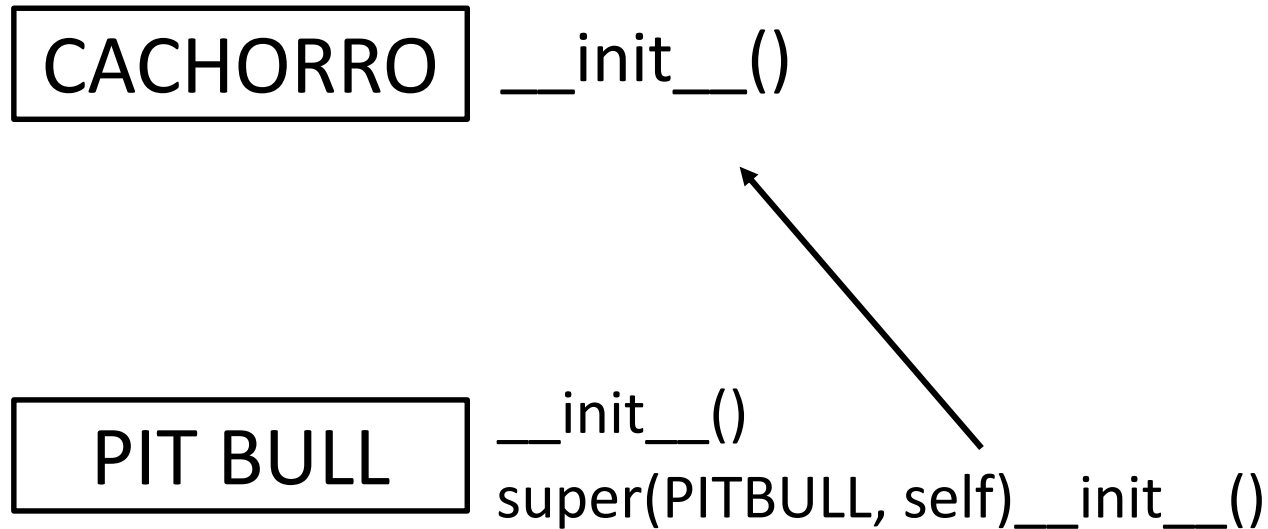




02

CONSTRUTOR  
**CLASSE PAI**

Chamando o construtor da classe Pai, na classe Filha:



Chamando o construtor da classe Pai, na classe Filha:

Referência ao Construtor

`super(FILHA, self).__init__()`

Referência à Classe Pai

Referência à Classe Filha

Chamando o construtor da classe Pai, na classe Filha:

Referência ao Construtor

`super(FILHA, self).__init__(param)`

Parâmetro

Referência à Classe Pai

Referência à Classe Filha

03

CHEGOU A HORA  
**DO MEME**

## ATIVIDADE:

Vamos criar uma classe **Meme** que:

- a) É Filha de Picture
- b) Crie um texto, no construtor



# LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO II

**AULA 05**  
MAIS SOBRE HERANÇA

LUIS GUSTAVO ARAUJO