

¿QUÉ ES HERENCIA EN PROGRAPACIÓN?

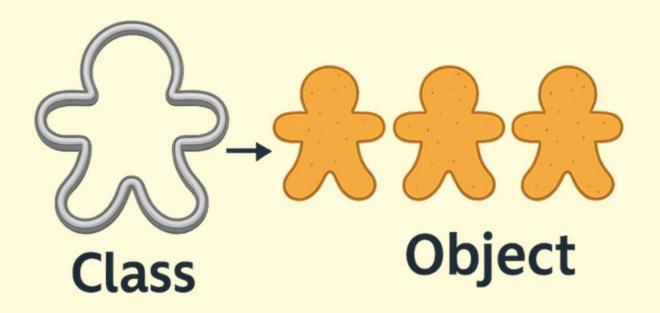
- Es una forma de escribir código pensando en "cosas" (objetos).
- Cada objeto tiene características (como nombre, color) y acciones (como correr, hablar).
- Ejemplo: un perro tiene nombre, edad, y puede ladrar.
- Otro ejemplo cotidiano: Una bicicleta tiene ruedas, frenos y puede pedalear → eso ya es pensar en objetos.
- ¿Por qué con TypeScript? es un lenguaje tipado y flexible.

OOP CONCEPTS



ZULUÉ ES UNIS ELFE

Una clase es como un molde



```
class Animal {
 name: string;
 constructor(name: string) {
   this.name = name;
 speak() {
   console.log(`${this.name} hace un sonido.`);
```

¿Qué es herencia?

Herencia significa que una clase nueva puede usar lo que ya tiene otra.

```
Ts
class Dog extends Animal {
 speak() {
    console.log(`${this.name} dice: ;Guau!`);
```

Ejemplo: una familia → el hijo hereda cosas del padre (como el apellido), pero tiene su propia voz.





CONCEPTO	QUÉ SIGNIFICA	EJEMPLO VIDA REAL	
Clase	Molde	Plano de una casa	
Objeto	Instancia	Una casa construida	
Herencia	Reutilización	Un coche eléctrico hereda de un coche normal	
Encapsulación	Protección	Caja fuerte con llave	
Polimorfismo	Flexibilidad	Un botón que hace cosas distintas según el contexto	


```
git init
          npm init-y
2.
     npm i -D typescript
3.
       npx tsc --version
         npx tsc --init
       npm i ts-node -D
6.
        crear .gitignore
         (gitignore.io)
      crear .editorconfig
8.
```


Usa **private** para proteger datos sensibles, **protected** para permitir acceso desde clases hijas, y **public** para lo que debe ser visible externamente.

Modificador	Acceso desde la clase	Acceso desde subclases	Acceso desde fuera
public			
private		×	×
protected			×

REFERENCIAS CONSULTADAS

https://www.youtube.com/watch?v=SI7O81GMG2A&t=151s

https://www.youtube.com/watch?v=tTPeP5dVuA4

NO