



USMP

FACULTAD DE
INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

Semestre Académico 2021- II



ASIGNATURA

Algoritmo y Estructura de Datos I

Docente: Ing. Pablo Ivan Casma Angulo

**Escuela Profesional de
Ingeniería de Computación y Sistemas**

Semana 10

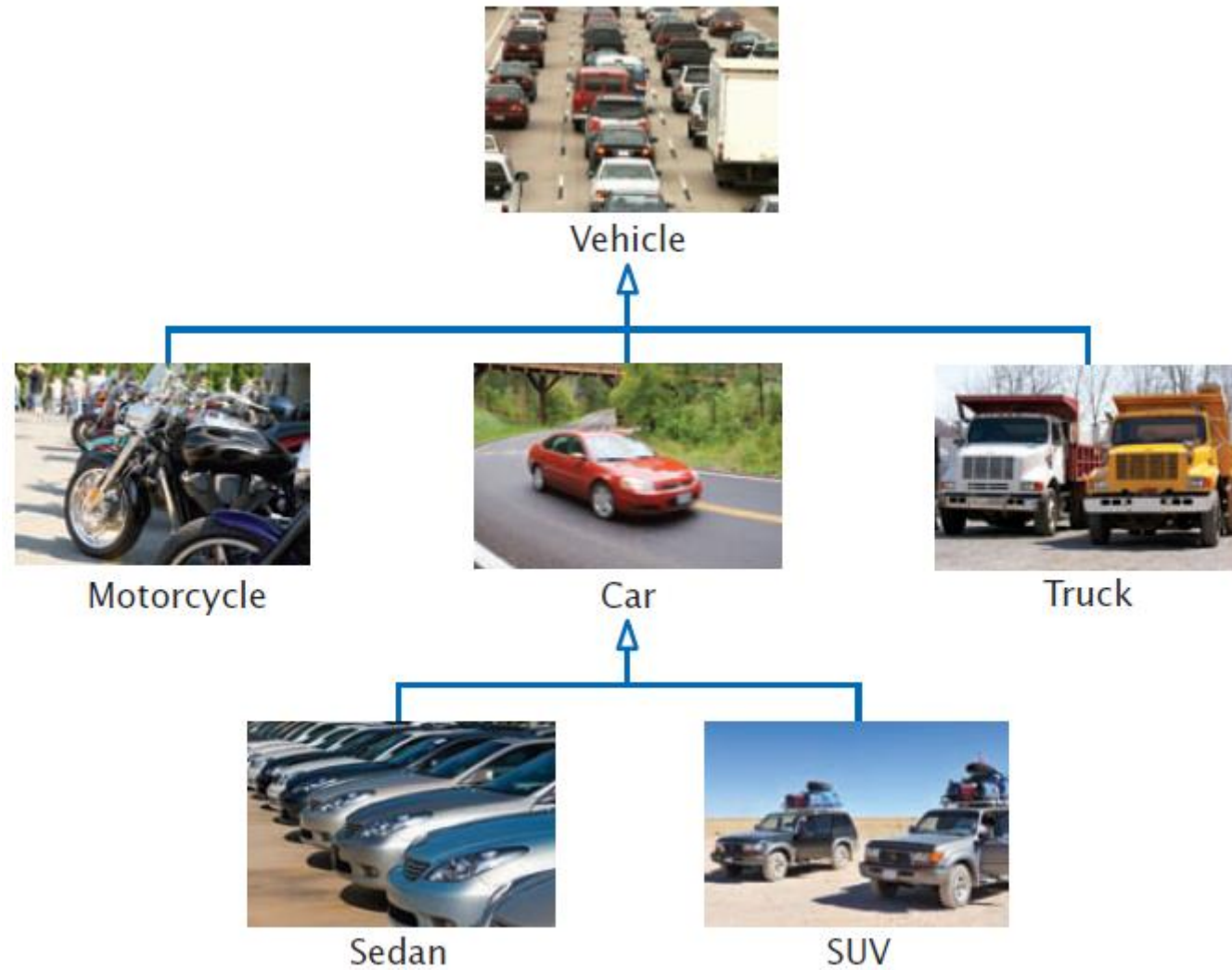
- Primera sesión
 - Herencia
- Segunda sesión
 - Ejercicios combinados

Herencia

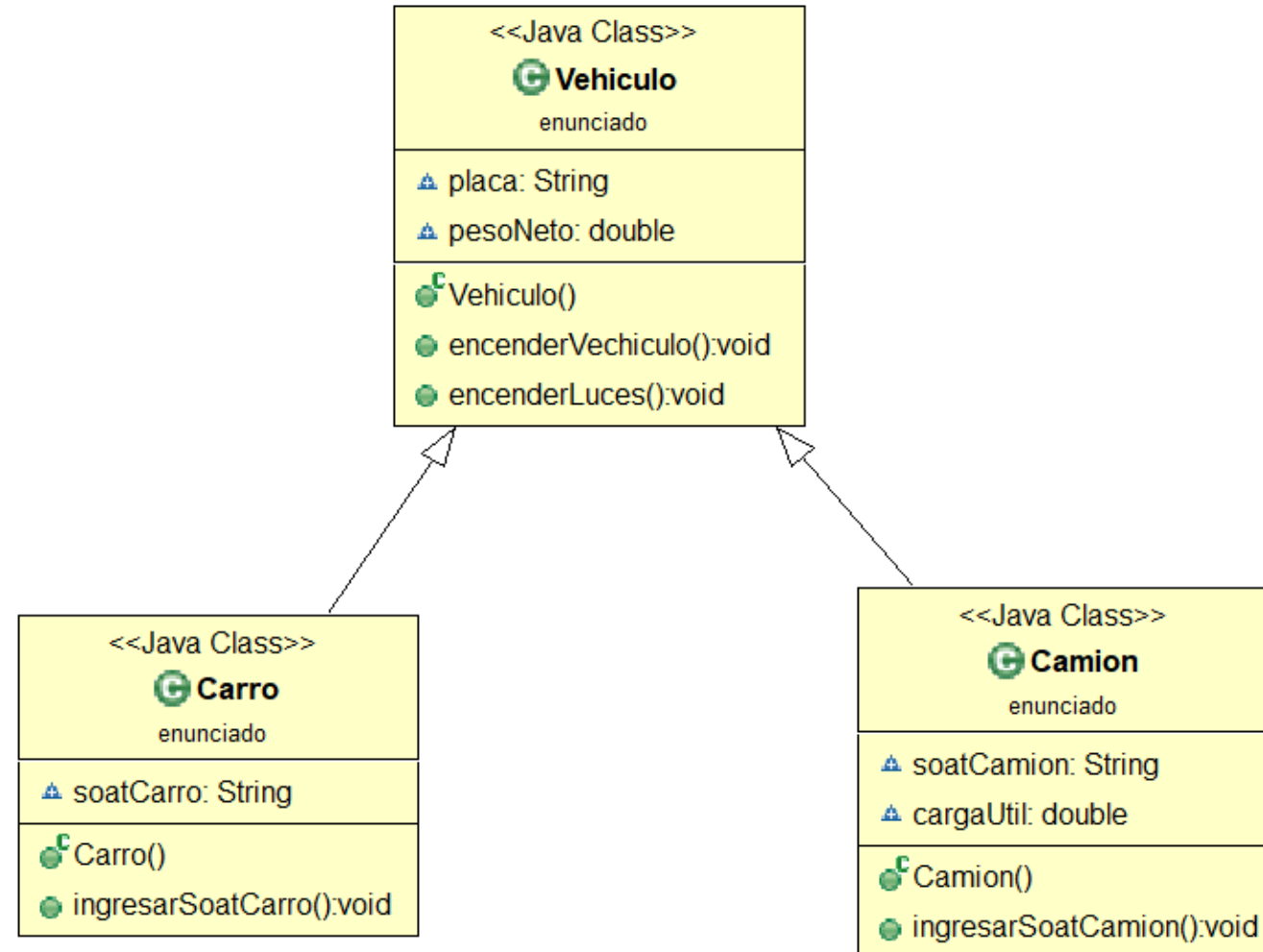
Concepto y características de la Herencia

- La herencia es la relación entre una clase general (superclase, clase padre) y una clase mas específica (subclase, clase hija), donde la subclase hereda atributos y métodos de la superclase.
- La herencia es el concepto que permite se puedan definir nuevas clases basadas en clases existentes, con el fin de reutilizar el código previamente desarrollado, generando una jerarquía de clases dentro de la aplicación.

Herencia - Ejemplo



Herencia - Diagrama UML



Características

- Es un segundo nivel de reutilización de código debido a que la subclase creada (clase "hija") reutiliza toda la programación de la superclase (clase "padre").
- La subclase puede tener sus propios atributos y métodos aparte de los heredados de la superclase.
- Una superclase puede tener muchas subclases.
- Una subclase solo puede tener una superclase.



GRACIAS.



USMP

FACULTAD DE
INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

Escuela Profesional de
Ingeniería de Computación y Sistemas

Acreditada por:



ICACIT

