**Pilares de POO – Herencia**

1. **Juegos- 2 opciones**

*Gartic phone – Modo complementar*

Es una mezcla entre teléfono roto y Pictionary. Cada uno de los jugadores piensa en un dibujo, lo que quieran, y estas se reparten aleatoriamente entre los jugadores. Luego, con un tiempo limitado, cada jugador debe dibujar algo nuevo para el dibujo hasta que haya pasado por todos los jugadores.

Luego del ejercicio se puede usar como analogía, cada jugador heredaba su dibujo del anterior, “su padre”, pero le podía añadir dibujos propios. Al igual que en el mecanismo de herencia, reutilizan información, la cual pueden modificar o ampliar.

*Teléfono roto- memoria*

En este se juega en modo de cadena, el primer jugador debe decir una palabra, la cual el siguiente debe recordar. El siguiente jugador debe decir las palabras de todos sus predecesores y añadir una nueva, así hasta el último jugador. En caso de completar sin fallas el juego se otorgarán 1000exp a cada jugador.

Luego del ejercicio se puede usar como analogía, cada jugador heredaba las palabras del anterior, “su padre”, pero le debía añadir una palabra nueva. Al igual que en el mecanismo de herencia, reutilizan información, la cual pueden modificar o ampliar.

1. **Analogías directas**

*Al momento de hacer una tarea:* Se copia información de lugar padre, la página, y se replica en el hijo, la tarea.

*Costumbres:* Se toman como base las costumbres de los ancestros, pero a veces entra algo nuevo. Se modifica la información del padre.