

Dupla: Rayane Gomes e Vitória Conceição
Turma: 2º Ano de Informática
Artigo: Herança na Programação Orientada a Objetos
Data: 12/09/2019

Herança na programação orientada a objetos

Em Programação Orientada a Objetos, a Herança é uma forma de facilitar o código. Tem a estrutura de base e derivados, isto é, quando se tem duas classes próximas, onde uma faz parte do grupo da outra, mas uma delas é mais detalhada, pode-se dizer que uma *deriva* da outra.

“Uma classe A deve herdar de uma classe B quando podemos dizer que A é um B.”

Um dos benefícios na utilização da Herança é a reutilização do código, quando percebemos que atributo ou método de uma classe será igual para as outras. Uma limitação da linguagem Java, é o fato de não existir a opção de Herança Múltipla, apenas a Simples.

Para compensar essa limitação, a linguagem faz uso de interfaces, que trabalham com características previamente estabelecidas. É possível fazer herança em cadeia, por exemplo: Existe as classes **animal**, **mamíferos** e **cachorro**. A classe animal é base para mamíferos e mamíferos serve de base para cachorro.

