Ereditarietà

Meccanismo per definire una nuova classe (classe derivata) come specializzazione di un'altra (classe base)

- La classe base modella un concetto generico
- La classe derivata modella un concetto più specifico
- La classe derivata:
- Dispone di tutte le funzionalità (attributi e metodi) di quella base
- Può aggiungere funzionalità proprie
- Può ridefinirne il funzionamento di metodi esistenti (polimorfismo)

Come I'ho usata?

Io personalmente ho utilizzato l'ereditarietà per questi motivi, molto utili e vantaggiosi:

- Evitare la duplicazione di codice
- Permettere il riuso di funzionalità
- Semplificare la costruzione di nuove classi
- Facilitare la manutenzione

Inoltre si definisce una classe derivata attraverso la parola chiave "extends".

Ovvero:

- Seguita dal nome della classe base
 (Gli oggetti della classe derivata sono, a tutti gli effetti, estensioni della classe base)
- Anche nella loro rappresentazione in memoria

Polimorfismo

- Java mantiene traccia della classe effettiva di un dato oggetto
- Seleziona sempre il metodo più specifico...
- -Anche se la variabile che lo contiene appartiene ad una classe più generica!
- Una variabile generica può avere "molte forme"
- Contenere oggetti di sottoclassi differenti
- In caso di ridefinizione, il metodo chiamato dipende dal tipo

effettivo dell'oggetto

- Per sfruttare questa tecnica:
- Si definiscono, nella super-classe, metodi con implementazione generica...
- ...sostituiti, nelle sottoclassi, da implementazioni specifiche
- Si utilizzano variabili aventi come tipo quello della super-classe

• Meccanismo estremamente potente e versatile, alla base di molti "pattern" di programmazione

Utilizzo del "this" in java

Il **riferimento this** in Java viene utilizzato per fare riferimento, all'interno di un metodo o di un costruttore, agli attributi o metodi locali. Questo tipo di riferimento non fa altro che puntare all'oggetto a cui appartiene risolvendo possibili problemi di ambiguità. Vediamo subito un esempio:

```
public ContoEsteso(String numConto) {
    super(numConto);
    this.fido = 1000;
}
```