Рубежный контроль № 1 по БКиТ

Слободчикова ИУ5-34б

[slobodchikovayua@student.bmstu.ru](mailto:slobodchikovayua@student.bmstu.ru)

Вопрос:

Как реализуется наследование класса от класса и интерфейсов?

Ответ:

1. Реализация наследования класса от класса.

Благодаря наследованию можно создать общий класс, в котором определяются характерные особенности, присущие множеству связанных элементов. От этого класса могут затем наследовать другие, более конкретные классы, добавляя в него свои индивидуальные особенности.

В языке C# класс, который наследуется, называется базовым, а класс, который наследует, — производным. Следовательно, производный класс представляет собой специализированный вариант базового класса. Он наследует все переменные, методы, свойства и индексаторы, определяемые в базовом классе, добавляя к ним свои собственные элементы.

Для любого производного класса можно указать только один базовый класс.

Синтаксис:

**class имя наследуемого класса : имя базового класса {…}**

1. Реализация наследования класса от интерфейса.

В языке C# допустимо наследование от нескольких интерфейсов, но только от одного класса.

Синтаксис:

**class имя наследуемого класса : имя интерфейса 1, имя интерфейса 2 … {**

**//Реализация методов, объявленных в интерфейсах**

**…}**

Для объявления методов, унаследованных от интерфейса, не используется ключевое слово override. Методы, унаследованные от интерфейса, не виртуальные

Реализовывать интерфейс можно явно и не явно.

Синтаксис:

**//Явная реализация**

**string I1.I1\_method()**

**{…}**

**//не явная реализация**

**Public string I1\_method()**

**{…}**