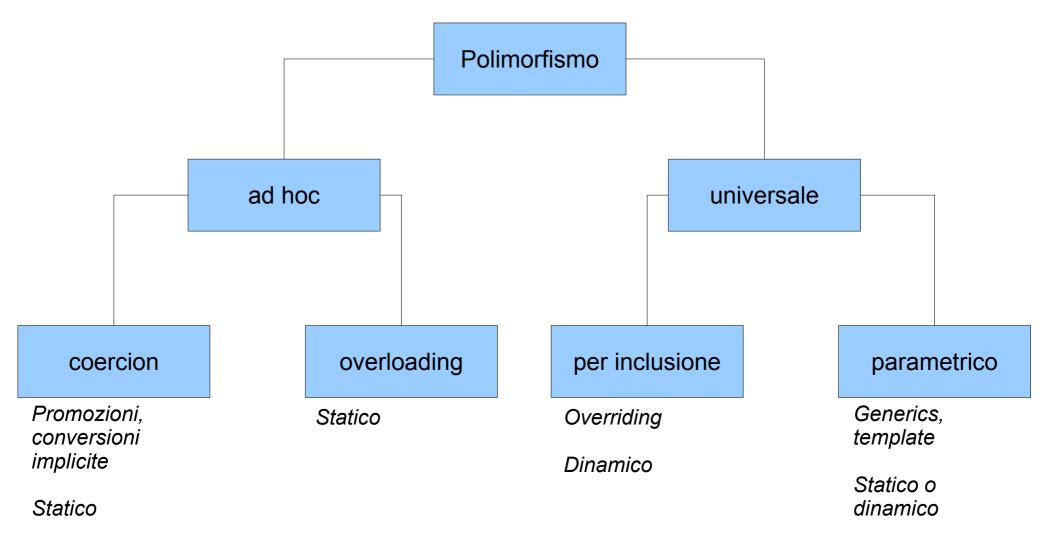
Definizione: Uno stesso oggetto sintattico (funzione, metodo, variabile, etc.) appartiene a più tipi

Significato o comportamento diverso a seconda del contesto

Esempio: operatore + in Java

1 + 2 ha un tipo e un significato diverso da "a" + "b"



Statico = risolto dal compilatore Dinamico = risolto a tempo di esecuzione

#### Ad hoc

- Specifico per particolari tipi di dato
  - compresi alcuni predefiniti
- Si aggiungono singoli casi di polimorfismo ogni volta

#### Universale

- Si applica ad un numero di casi illimitato a priori
- Ad esempio:
  - Un metodo definito in una classe può cambiare comportamento in ogni sottoclasse (*overriding*)
  - Un metodo (o una classe) può ricevere un tipo come parametro, e comportarsi diversamente in base ad esso

# Polimorfismo ad hoc 1

Overloading: stesso nome ma diversa implementazione a seconda dei tipi dei parametri

Esempio: overloading di operatori base

```
23 + 4 tipo: (int, int) -> int
12.34 + 1.0 tipo: (double, double) -> double
(internamente implementate con istruzioni diverse)
"Abc" + "def" tipo: (String, String) -> String
(concatenazione)
```

## Polimorfismo ad hoc 2

Coercion: promozione automatica di tipi

Esempio: 12.34 + 1

<double> + <int>

converte <int> a <double>

converte 1 in 1.0

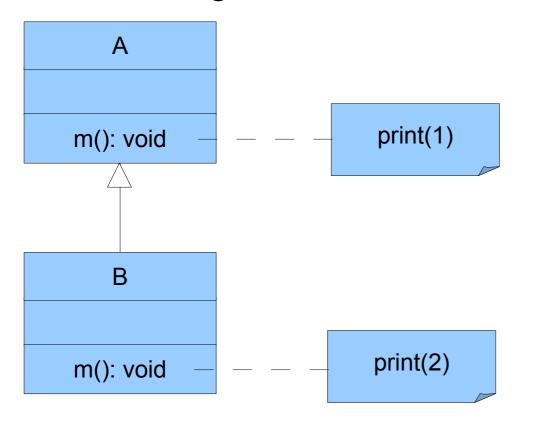
si riduce a <double> + <double>

Apparentemente, + ha *anche* il tipo (double,double) -> double nonché (int,double) -> double

diverse implementazioni (le conversioni implicite fanno parte dell'implementazione dell'istruzione)

### Polimorfismo universale

Per inclusione (o "di sottotipo") overriding nelle sottoclassi



```
A x; output

x = new A();

x.m(); 1

x = new B();

x.m(); 2
```

### Polimorfismo universale

#### **Parametrico**

Tipi parametrici, generics (Java) o template (C++)

Un metodo o una classe ricevono uno o più tipi come parametri

```
class Pair<T> {
    private T first, second;
    ...
}
```

Si vedano le slide di confronto tra polimorfismo per inclusione e parametrico