

# PARADIGMAS DE PROGRAMACION

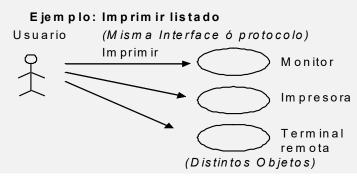
Unidad III
Paradigma Orientado a Objetos
Polimorfismo

#### **CONTENIDOS ABORDADOS**

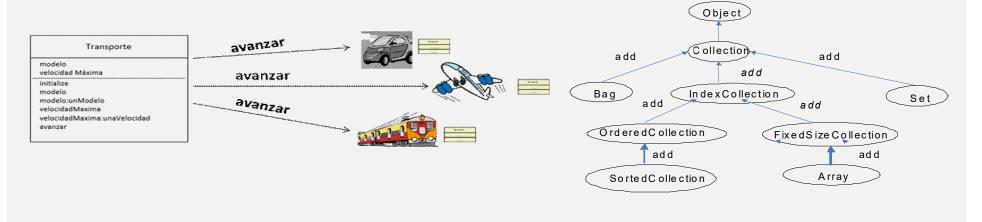
- Polimorfismo.
- Polimorfismo en Smalltalk.
- Caso de estudio.

#### Polimorfismo

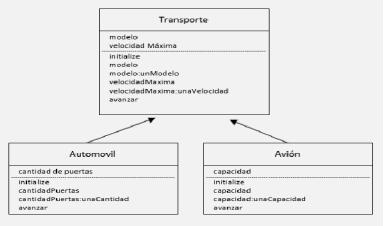
- Proviene del griego y significa que posee varias formas diferentes.
- Capacidad de que diferentes objetos reaccionen de distintas formas a un mismo mensaje.
- Posibilidad de acceder a un variado rango de comportamientos a través de la misma interfaz.
- Un mismo identificador puede tener distintas formas (distintos cuerpos de función, distintos comportamientos) dependiendo, en general, del contexto en el que esté inserto.



- Es la capacidad de referirse a objetos de clases distintas en una jerarquía utilizando el mismo mensaje (protocolo) para realizar la misma operación, pero de manera diferente.
- Facilita el almacenamiento y transporte de objetos de distintos tipos. Si varios objetos de distintos tipos están relacionados a través de un ancestro en común, con los mismos mensajes se los pueden manipular a través de éste.

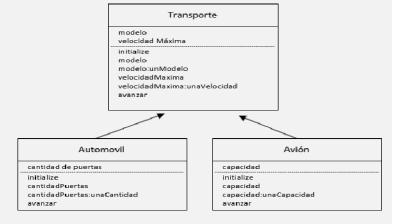


- Diseño e implementación de una jerarquía de clases.
- La definición del o los mensajes comunes (métodos polimórficos) residen en la clase base.



- Los mensajes comunes se irán redefiniendo en las clases derivadas, para aplicar el comportamiento correspondiente.
- En la jerarquía de clases puede presentarse la definición de clases abstractas o no. En el caso las clases abstractas suelen presentarse en el nivel superior de la jerarquía.

No se pueden evaluar los métodos abstractos, por ejemplo avanzar de Transporte:



#### Al intentar evaluar:

transporte := Transporte new.



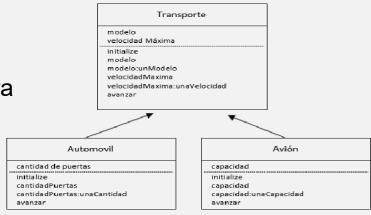
No se produce error de excepción, pero no se debería instanciar.

transporte avanzar.



Se produce error de excepción, porque avanzar no está implementado.

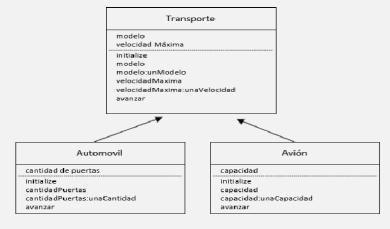
 Cuando se crean objetos polimórficos, será posible enviar mensajes polimórficos. Cualquiera de ellos podrá responderlo de una manera determinada.



 En el ejemplo, el mensaje avanzar puede ser respondido por cualquier objeto de la jerarquía:

```
automovil := Automovil new. avion := Avion new.
...
automovil avanzar.
avion avanzar.
```

- En el caso de los métodos que no sean polimórficos se invocan haciendo referencia al objeto en el que esta definido.
- En el caso del mensaje capacidad solo puede ser respondido por un objeto Avión.



```
automovil := Automovil new. avion := Avion new. ... automovil capacidad. avion capacidad.
```

#### Para evaluar si un objeto es de una clase determinada se utiliza:

```
(avion class = Avion) ó (avion className = 'Avion')
ó (avion isKindOf: Avion)
```