**1. У чому полягає суть успадкування?**

**-** Успадкування являє собою один із ключових аспектів ооп, що дозволяє наслідувати функціонал одного класу ( базового класу) в іншому - класі-нащадку

(<https://metanit.com/cpp/tutorial/5.10.php>)

**-** Суть успадкування полягає в тому, що абстрактний тип даних може наслідувати дані і функціональність деякого існуючого типу (батьківського класу), що сприяє повторному використанню компонентів одного класу в інших (класах-нащадках). Таким чином клас-нащадок може мати увесь функціонал батьківського класу, при цьому модифікувати його під конкретні потреби, і ці модифікації не впливатимуть на клас-предок.

(<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5_(%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5)>)

**2. Що таке клас-предок?**

Клас-предок - клас, дані та методи якого наслідуються іншими класами (підкласами, класам-нащадками).

**3. Що таке клас-нащадок?**

Клас-нащадок - це клас, що наслідує дані та методи батьківського класу (або інтерфейсу) і здійснює їх реальзацію.

У мові С# клас-нащадок позначається наступним чином:

Class DerivedClassName : ParentClassName {}

(<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5_(%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5)>)