



Вау! ИИ готовит к ЕГЭ по информатике

[Попробовать](#)

Урок Спринт 1.9

## Наследование

По принципу **наследования** в ООП создаются новые классы на основе существующих (родительских) классов.

У класса-наследника (или подкласса) есть свойства и методы родительского класса, к которым он может добавлять свои. Вот пример на C#:

```
class Animal
{
    public void Eat()
    {
        Console.WriteLine("Животное ест.");
    }
}

class Cat : Animal
{
    public void Meow()
    {
        Console.WriteLine("Кошка мяукает.");
    }
}
```

Здесь Cat наследует метод Eat от Animal.

А вот на Go примера не будет, тут наследования нет. По крайней мере, в строгом смысле этого термина.

### Справка

Исключительное право на учебную программу и все сопутствующие ей учебные материалы, доступные в рамках сервиса, принадлежат АНО ДПО «Образовательные технологии Яндекса». Воспроизведение, копирование, распространение и иное использование программы и материалов допустимо только с предварительного письменного согласия АНО ДПО «Образовательные технологии Яндекса».

[Пользовательское соглашение.](#)

© 2018 – 2024 ООО «Яндекс»