**Interfaces**

**Polimorfismo = Muchas formas**

Generalización de métodos y todos se comportan igual.

**1) Asignaciones polimórfica** s

* Pato p = new Pato();
* Nadador n = p;
* n.nadar(); //Le digo al pato que nade
* n.correr(); //No le puedo decir a un nadador que corra
* p.correr();
* p.nadar();

**2) Entidades polimórficas**

* Public largar (Corredor c){
  + - …
    - c.correr();
    - …

}

* Largar(p);
* Largar(c);

**3) Estructuras de datos polimórficas**

* List<Corredor> Lista=new LinkedList<Corredor>(); 🡨 Asignación polimorfica
* Lista.add(new Perro());🡨 Polimorfimo
* Lista.add(new Superman());
* For(Corredor c lista){ 🡨 Entidad polirmofica

c.correr();

}

Principios:

1. Cada clase tiene una responsabilidad o una finalidad
2. Abierta a la extensión pero cerrada a la modificación
3. Todo hijo puede reemplazar al padre