Opjektum Orientált Programozás

POLIMORFIZMUS

Készítette: Vastag Atila

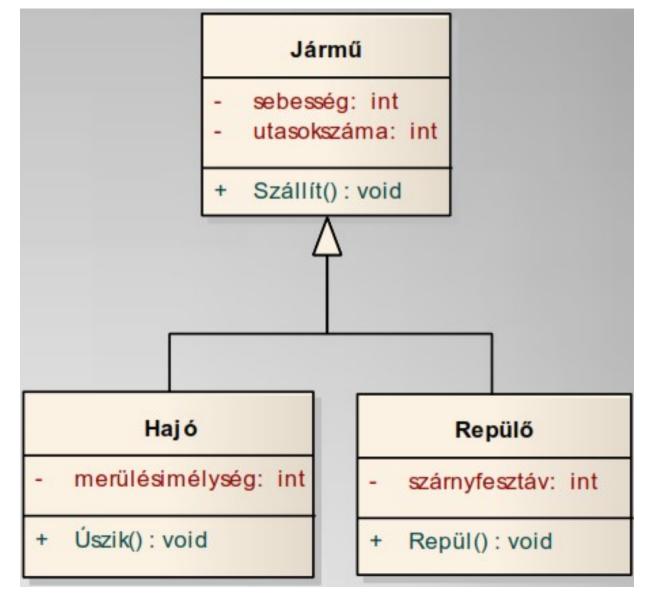
2020

Öröklés fogalma

- Egy létező osztályból egy (vagy több) újat készítünk
- A létező osztályt ősnek, az újakat utódnak nevezzük
- Az utódok öröklik az ős minden tagját
- Az utódok az öröklött tagokat újakkal bővíthetik
- Az öröklés használata egyszerűbbé és átláthatóbbá teszi a programot

Öröklési szemléletmódok

- Specializáció:
 Az osztályt (általános) készítjük
 el először, ebből pedig az utódokat
 (speciális).
- Generalizáció:
 Az utódokat készítjük el először,
 majd ezekből a
 közös tagok kiemelésével az őst.



- · Minden osztály egyszerre lehet ős és utód is
- Ebből egy osztályhierarchia alakul ki, amelyben az osztályok fát alkotnak

```
class Jarmu:
    def init (self):
        super().__init__()
        self.sebesseg : int = 0
        self.utasokSzama : int = 0
    def szallit(self) -> None:
        raise NotImplementedError("A leszarmazott osztály nem implementálja ezt az absztract metódust!")
from jarmu import Jarmu
                                                       from jarmu import Jarmu
class Hajo (Jarmu):
                                                       class Repulo (Jarmu):
   def init (self):
                                                           def init (self):
        super().__init__()
                                                               super().__init__()
                                                               Jarmu.__init__(self)
        Jarmu. init (self)
        self.merulesiMelyseg : float = 0
                                                               self.szarnyfesytav : int = 0
    def uszik(self) -> None:
                                                           def repul(self) -> None:
        print("A hajo uszik.")
                                                               print("A reülő repül.")
    def szallit(self) -> None:
                                                           def szallit(self) -> None:
        print(f"A hajó {self.utasokSzama} utast száll
                                                               print(f"A repülő {self.utasokSzama} utast szá
ít.")
                                                       llít.")
```

Polimorfizmus

Őstípusú referenciaváltozó hivatkozhat ős-, és utód típusú objektumra is

```
hajo: Hajo = Hajo();
repulo: Repulo = new Repulo(); repulo: Jarmu = Repulo();
```

Fordítva nem igaz

```
hajo: Hajo = Jarmu();
repulo: Repulo = Jarmu();
```

Ilyet nem lehet, mivel az öröklött osztály kiterjesztett (többet tud) változata az ős osztálynak.

Ha ezt lehetne, akkor a egy "buta" hajót kapnánk, vagy repülőt amely csak egy "egyszerű" jármű lenne

