Ответьте на вопросы своими словами:

1. Как вы понимаете понятие полиморфизма?

2. Что такое кастинг(cast) типов в мире программирования?

3. Зачем мы храним объекты типа Shark, Duck, Turtle в одном массиве?

4. Какие есть ограничения при хранении разных типов (Shark, Duck, Turtle и т.д.) в одном массиве (Swimmable)?

5. Что произойдет после того как отработает следующая строчка кода, опишите подробнее:

Person[] people;

***Ответы:***

1. Тип ссылки объекта один (например интерфейс) , а сам объект создан по другому классу
2. Конвертация одного класса в другой
3. Чтобы мы могли работать с ними, делать какие-нибудь операции над ними
4. Все объекты должны имплементить один общий интерфейс
5. Создастся ссылка на массив объектов с типом Person