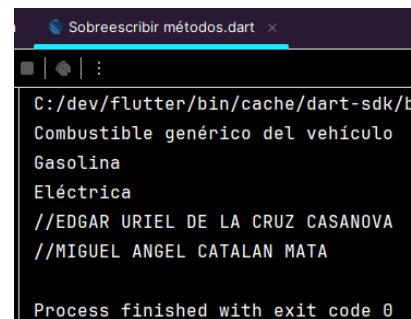


Video 28 – Sobrescribir métodos: El siguiente código se muestra que la clase vehículo define un método combustible() con un mensaje genérico, mientras que las clases Carro y Moto heredan de vehículo y sobrescriben ese método usando la palabra clave @override para personalizar su comportamiento. En el main(), se crean objetos de cada clase y se llama al método combustible(), mostrando un mensaje diferente según el tipo de vehículo.

```
1 //EDGAR URIEL DE LA CRUZ CASANOVA
2 //MIGUEL ANGEL CATALAN MATA
3 class Vehiculo{
4   void combustible(){
5     print('Combustible genérico del vehículo');
6   }
7 }
8
9 class Carro extends Vehiculo{
10   @override
11   void combustible(){
12     print('Gasolina');
13   }
14 }
15
16 class Moto extends Vehiculo{
17   @override
18   void combustible(){
19     print('Eléctrica');
20   }
21 }
22
23 void main(){
24   var vehiculo1 = Vehiculo();
25   vehiculo1.combustible();
26   var vehiculo2 = Carro();
27   vehiculo2.combustible();
28   var vehiculo3 = Moto();
29   vehiculo3.combustible();
30   print('//EDGAR URIEL DE LA CRUZ CASANOVA');
31   print('//MIGUEL ANGEL CATALAN MATA');
32 }
```



```
Sobreescribir métodos.dart
C:/dev/flutter/bin/cache/dart-sdk/b
Combustible genérico del vehículo
Gasolina
Eléctrica
//EDGAR URIEL DE LA CRUZ CASANOVA
//MIGUEL ANGEL CATALAN MATA
Process finished with exit code 0
```