

Video 27 – Herencia en dart: En el siguiente se resalta la herencia. La clase Animal tiene un constructor que inicializa los atributos nombre, raza y tamaño, además de un método DameDatos() que muestra la información. La clase Perro hereda de Animal usando la palabra extends y llama al constructor de la clase padre con super para reutilizar sus atributos. En el main() se crean objetos de ambas clases y se llama a sus métodos para mostrar los datos.

```
1 //EDGAR URIEL DE LA CRUZ CASANOVA
2 //MIGUEL ANGEL CATALAN MATA
3 class Animal{
4     String? nombre, raza;
5     int? tamaño;
6
7     Animal(this.nombre, this.raza, this.tamaño);
8
9     void DameDatos(){
10         print('Nombre: $nombre, Raza: $raza, tamaño: $tamaño');
11         print('$nombre está comiendo');
12     }
13 }
14
15 class Perro extends Animal{
16     Perro(String nombre, String raza, int tamaño)
17         :super(nombre, raza,tamaño);
18
19     void DameDatos(){
20         print('Nombre: $nombre, Raza: $raza, tamaño: $tamaño');
21         print('$nombre está comiendo');
22     }
23 }
24
25 void main(){
26     Animal objeto1 = Animal('Garfield', 'Angora', 50);
27     objeto1.DameDatos();
28     Perro objeto2 = Perro('Lirulais', 'Chiwawa', 25);
29     objeto2.DameDatos();
30     print('//EDGAR URIEL DE LA CRUZ CASANOVA');
31     print('//MIGUEL ANGEL CATALAN MATA');
32 }
```

```
Herencia.dart x
C:/dev/flutter/bin/cache/dart-sdk/bin/dart.exe
Nombre: Garfield, Raza: Angora, tamaño: 50
Garfield está comiendo
Nombre: Lirulais, Raza: Chiwawa, tamaño: 25
Lirulais está comiendo
//EDGAR URIEL DE LA CRUZ CASANOVA
//MIGUEL ANGEL CATALAN MATA

Process finished with exit code 0
```