



Artículo

# Otros tipos de Herencia



anncode

🕒 21 de Enero de 2019

A partir de ahora las clases que estén siendo heredadas las llamaremos familias.

Acabamos de aplicar herencia a la familia **Car**. Ahora apliquémosla a la familia **Payment**.

En clases anteriores te mencioné que otro punto de partida que puedes tomar para aplicar herencia es del hecho de que hay clases que lógicamente deberían estar en una familia, como es el caso de Payment.

Repasemos el diagrama de Payment



24

25

26



Reto 4

27

28

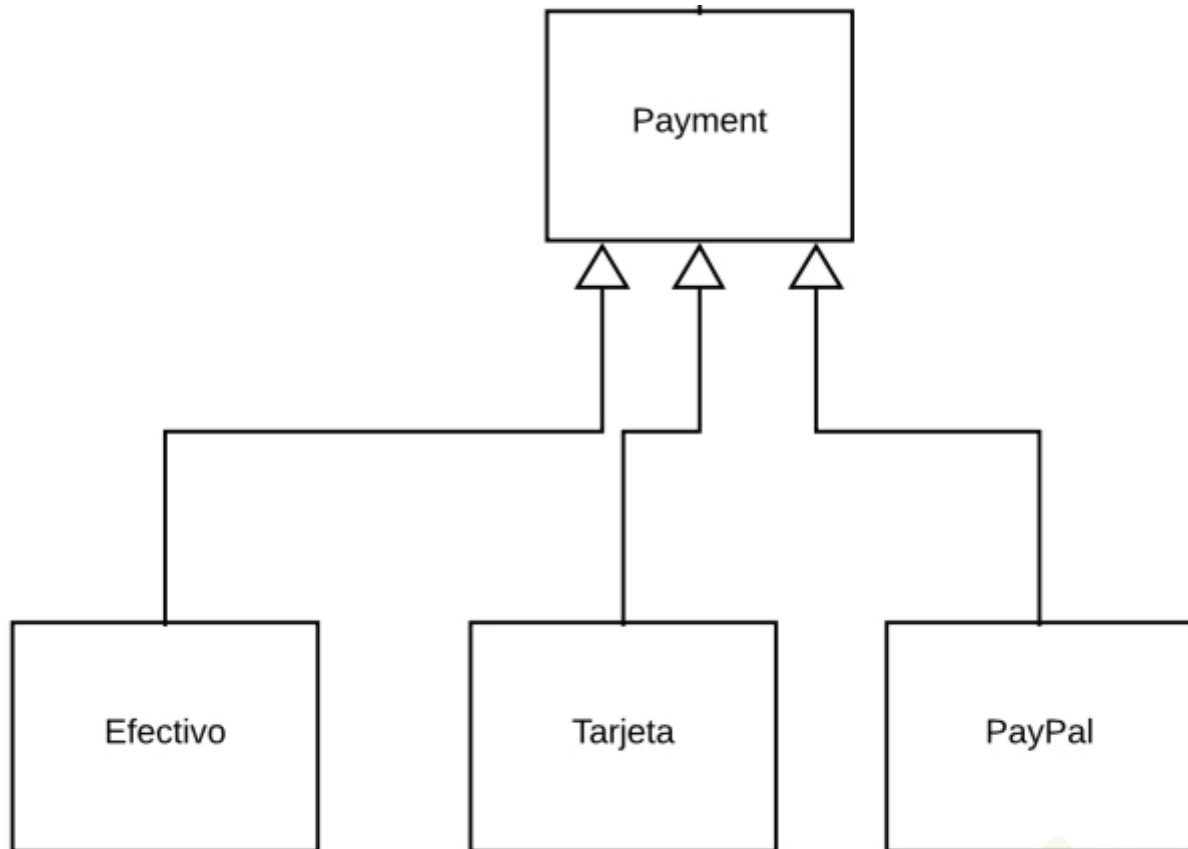
29

30

31

32

33



otarás que a nivel de código parece inservible pero cuando estemos en el caso de uso Pagar un Viaje, probablemente en ese momento no sabremos cuál es el método de pago, y necesitamos ingresar un dato lo suficientemente genérico que conceptualmente nos dé la información que necesitamos, en este caso que sea un Payment. Este es un tipo de Polimorfismo y uno de los principios SOLID del software que obedece a la Inyección de Dependencias. Lo veremos más adelante a detalle.

Ahora nos faltará crear las clases y aplicar su herencia.



Escribe aquí tu pregunta

+ 2



Cristian Alexander Osorio Martínez Estudiante • hace 3 días

Deberia haber algun curso exclusivamente para UML donde expliquen ampliamente los casos de uso y demás relacionado con el tema



Reto 4