

Marlon: 254627-1

Cíntia: 254384-1

Willian: 255022-1

Overriding and Overloading.

Resumidamente esses conceitos são sobre (tradução livre) sobrecarga e sobre-escrita. O que isso significa?

Overriding

Basicamente, podemos ter uma classe genérica (abstrata) que pode ser usada para diversas coisas, como por exemplo, em uma classe “Animal” poderíamos ter o método emitirSom(), esse pode retornar qualquer coisa, pois quando usado em uma classe de animal específica, como Gato, poderia usar o Overriding para sobre-escrever esse valor, então aonde antes era por exemplo “Emitir som”, agora poder ser “meow”...

Overloading

Quanto ao overloading, isso pode ser dito como quase o mesmo conceito, mas dessa vez, aplicado para parâmetros de uma função. Onde basta reescrever ela, e então quando for usar, a linguagem tomará conta de qual vai ser utilizada. É importante ressaltar que essa sobrecarga não se trata de peso, é eu sei, é meio confuso, mas é isso. Eu não concordo com a nomenclatura, por exemplo, mas é questão de opinião própria mesmo.

Como exemplo eu posso citar uma função que soma dois valores `somar(double a, double b)`... assim reescrevendo ela embaixo usando a nomenclatura de overloading `-> somar(double a, double b, double c)`... assim ocorre a sobrecarga de parâmetros, e quando for usar, a linguagem se vira em saber de qual vc precisa apenas passando o número correto de parâmetros.