



Herança

{ }

O que é

O que é

- Herança é um dos quatro pilares fundamentais da Programação Orientada a Objetos, juntamente com Encapsulamento, Polimorfismo e Abstração
- Ela permite que novas classes adquiram propriedades e comportamentos de classes já existentes, promovendo reutilização de código e organização hierárquica.

O que é

- A ideia central da herança é que você pode criar uma nova classe com base em uma classe já existente
- A classe já existente é chamada de classe base ou classe pai, e a nova classe é referida como classe derivada ou classe filha
- Em C#, a herança está limitada a uma única classe

Benefícios

Benefícios

- **Reutilização de Código:** Evita a redundância, pois permite que a classe filha reutilize atributos e métodos já definidos na classe pai
- **Representação Hierárquica:** Facilita a representação de relações do tipo "é um". Por exemplo, se dissermos que "Um Cliente é uma pessoa", a classe Cliente poderia herdar da classe Pessoa
- **Extensibilidade:** A classe derivada pode não apenas herdar características da classe base, mas também pode ter novos atributos e métodos ou sobreescriver os herdados

Que tal ver Herança na prática?