

Nadpisywanie metody - piszemy identyczną sygnaturę (nazwę, parametry itp.) pojawia się informacja **override**, czyli **nadpisanie**.

```
public void atakuj ();
```

Gdy naciśniemy pierwszą zaznaczoną adnotację (na pasku z numerem linii) możemy zobaczyć jakie subklasy dziedziczą i odwołać się do nich.

Przeciążenie metody tworzymy za podaniem **innej sygnatury** np.

```
public void atakuj(Potwor kogo);
```

Polimorfizm - **poli** (wiele) **morfizm** (postać) - przy pomocy jednej **postaci** (typu klasowego rodzica) możemy wskazywać na instancję klas dziedziczących (pochodnych).

```
Potwor p = new Szkielet (10,100);  
Potwor p2 = new Zombie();
```