Ооп – это методология программирования основанный на представлении программы в виде совокупности объектов каждый из которых является экземпляром класса, и классы образую иерархию наследования или (целое - часть)

Принцип подстановки – когда вместо объекта суперкласса можно подставить объект подкласса

Модификатор доступа

Protected – в нем создается атрибут объекта (защищенный) – значит, что доступ к этому атрибуту можно получить только класс и наследуемые классы (экземпляры производных классов)

Наследование это разделение кода взятие и использование подобия

Зависимоть схемы от времени

Принцип подстановки

A a = new A(); // создаем объект класса A

A = new B(); // подставляем в объект другой класс

Замещение – функцию суперкласса можно заменить функцией подкласса ключевое слово virtual

Public virtual int Function()

С помощью overriвe в экземпляре класса мы ее переписываем (ЗАМЕЩАЕМ)

Наследуем класс A

Public B : A

Передача управления

Конструктор B -> конструктор наследуемого класса -> запись атрибута суперкласса - > запись аттрибута наследуемого класса

Выполняет функцию замещенную классом

Дальше мы проверяем тип объектов, тип объекта A, тип объекта класса A?, B?,C?

К какому классу принадлежит наш объект

БЛОК

Создаем объект класса С с помощью конструктором класса С

Называется локальным объектом/локальным объектом

Пропадает видимость для объекта вокруг

в этой программе используется метод подстановки и метод замещения. **Принцип подстановки:** вместо объекта суперкласса можно подставить объект подкласса. **Принцип замещения:** функцию суперкласса можно заменить функцией подкласса. Ключевое слово virtual используется для изменения объявлений методов, свойств, в производном классе. Например, этот метод может быть переопределен любым наследующим его классом: модификатор override требуется изменения реализации унаследованного метода, свойства.