Unidad Nº4: Herencia

*Preguntas orientadoras*

1. El concepto de herencia es principalmente obtener todos los atributos y métodos de una clase ya programados e incluirlos en una nueva clase donde a esta misma generalmente se le agregan nuevos miembros (atributos o métodos), aunque también se puede redefinir las ya existentes. La principal ventaja de la herencia es permitir la reutilización del código.
2. Una clase es en general un modelo que define el estado y comportamiento de cierto tipo de objetos. Una clase puede pensarse como una colección de variables (atributos o propiedades) y funciones (métodos) que permiten representar un conjunto de datos y especificar las operaciones o procedimientos que permiten manipular tales datos. Cuando incorporamos el concepto de herencia, es importante definir los dos tipos de clase que van a estar relacionándose entre si:
3. Superclase: La clase cuyas características se heredan se conoce como superclase (o una clase base o una clase principal).
4. Subclase: La clase que hereda los miembros de la otra clase se conoce como subclase (o una clase derivada, clase extendida o clase hija). La subclase puede agregar sus propios campos y métodos, además de los campos y métodos de la superclase.