Seguimos con Programación Orientada a Objetos

# Herencia (Programación por Diferencias) je je je je je je

## Diagrama de Clases

### Clases



### UML (Unified Modeling Language)



## Diagrama de secuencia

### Clase



### UML



## Programación de herencia

### Clase padre

| public class Pokemon {  protected int vida;  protected int fuerza;   public Pokemon(int \_vida, int\_fuerza) {  vida = \_vida;  fuerza = \_fuerza;  } } |
| --- |

### Clase hijo

| public class Pikachu extends Pokemon {  super(); } |
| --- |

# Polimorfismo

## Clases abstractas

Una clase abstracta es la que al menos tiene un método abstracto.

# Memes















