



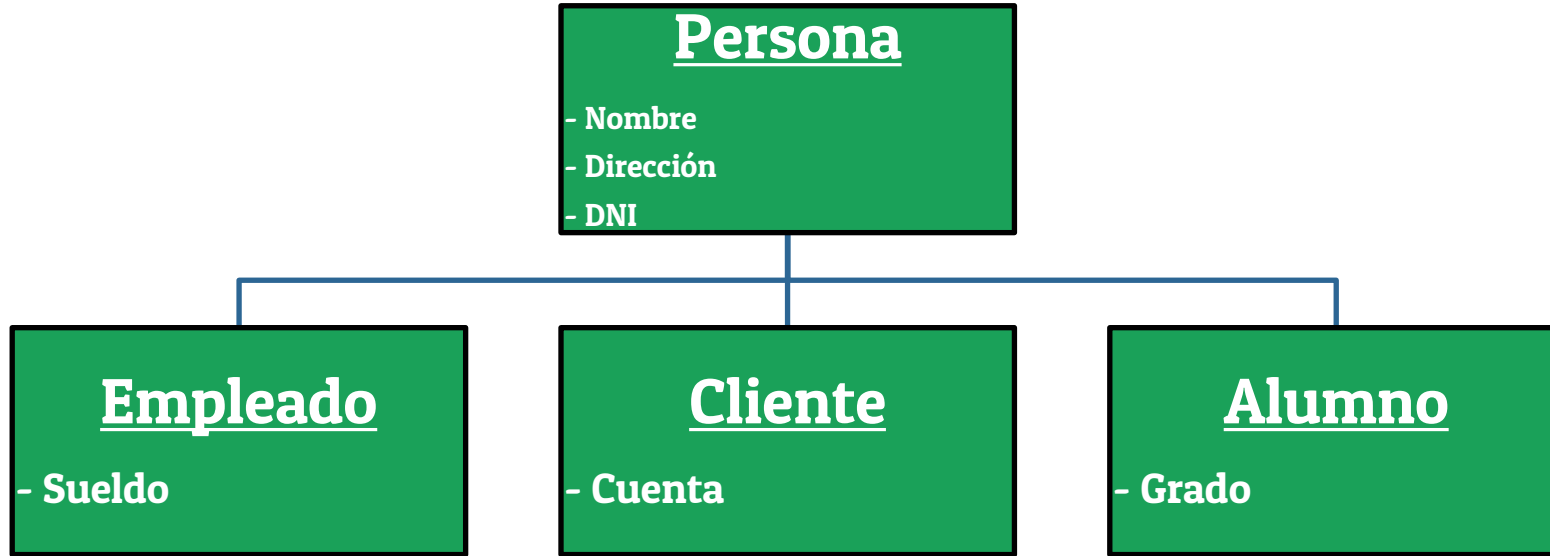
# Herencia

- Organización Jerárquica -

# Herencia

- Permite reutilizar código creando **nuevas** clases a partir de las existentes (construidas y depuradas)
- Compromete una relación de jerarquía (**es-un**)
- Una nueva clase se generará agregando atributos y/o código a una clase existente
- Una clase (derivada) **puede heredar** de otra clase (base):
  - Atributos y
  - Métodos

# Herencia





# Polimorfismo

# Polimorfismo

- Capacidad que permite a dos *clases diferentes* responder de *forma distinta* a un *mismo mensaje*
- Esto significa que dos clases que tengan un método con el mismo nombre y que respondan al mismo tipo de mensaje (es decir, que reciban los mismo parámetros), ejecutarán acciones distintas

# Polimorfismo

## Ejemplo 1:

**Al presionar el acelerador esperamos que aumente la velocidad del auto, independiente de si se tiene un:**

- **Motor con carburador**
- **Motor con inyección electrónica**

# Polimorfismo

## Ejemplo 2:

Si se tienen las clases **Entero** y **Char**, ambas responderán de manera distinta al mensaje **"Sucesor"**



**END**



**prof.jduran@iesalixar.org**

