



# POO com Java - 03



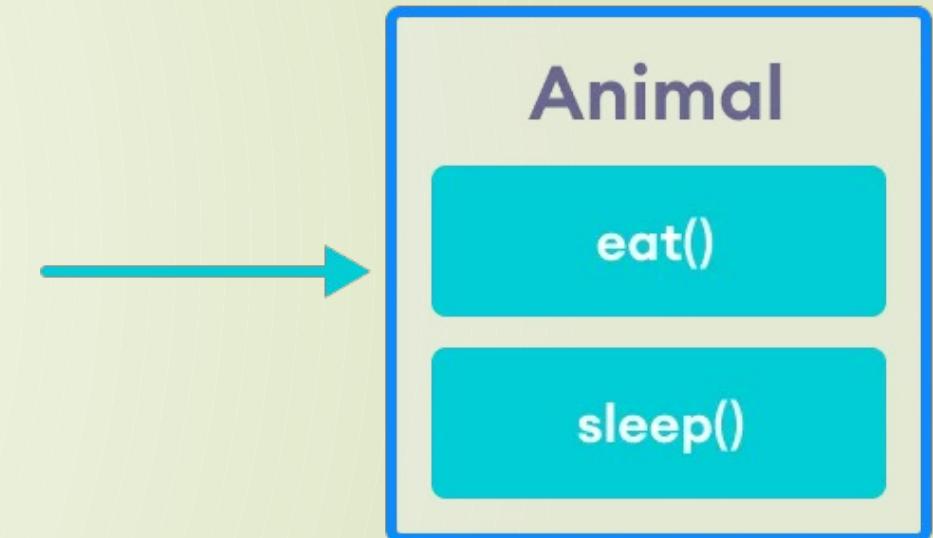
# Herança

- Mecanismo que remete à herança biológica.
- Uma das principais características da OOP.
- Ocorre quando um objeto adquire propriedades e comportamentos de um objeto pai.
- Promove o aproveitamento de código e a manutenibilidade.
- A ideia da herança é permitir novas classes que estendem os métodos e atributos, criando novos ou alterando-os.

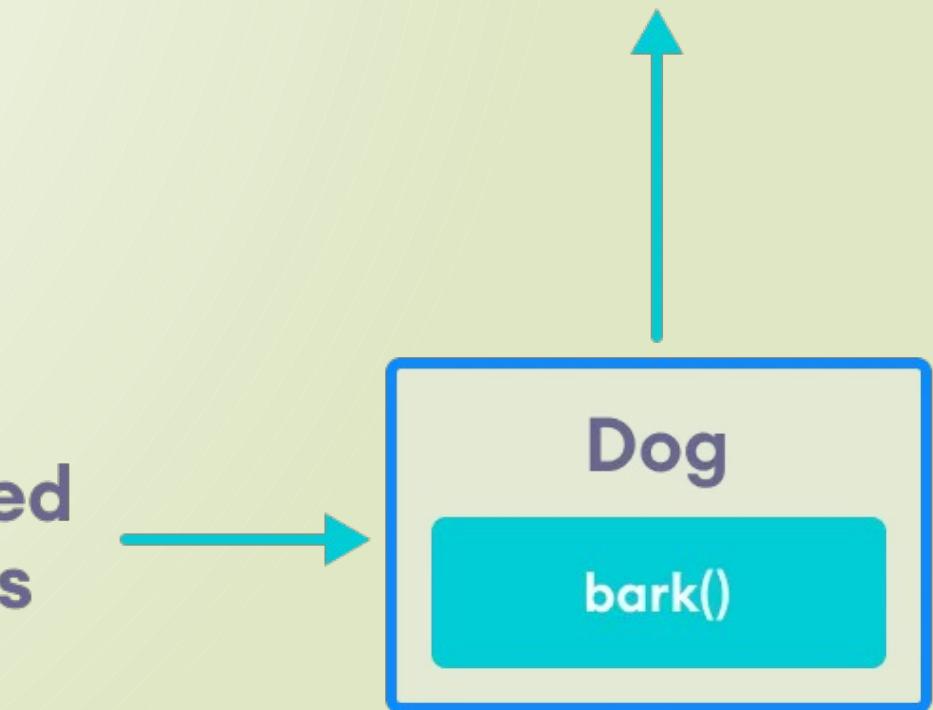
# Herança

- Classe  
Modelo genérico
- Superclasse  
Classe de origem
- Subclasse  
Classe que herda

Base  
Class



Derived  
Class

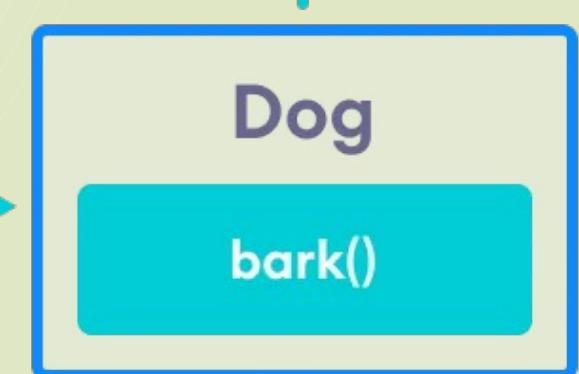
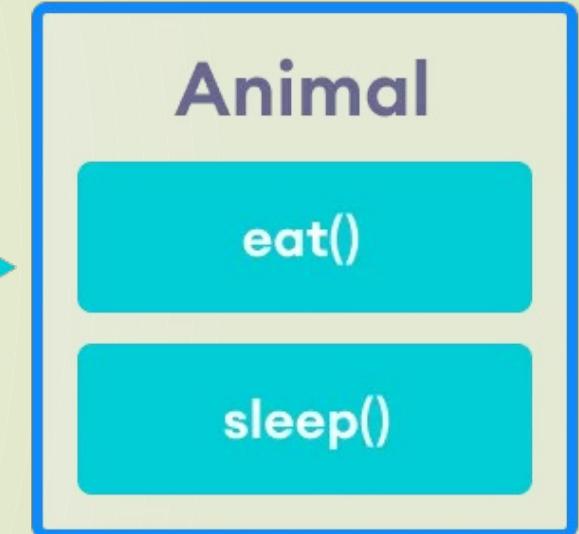


# Herança

- Classe
- Superclasse
- Subclasse

Base  
Class

Derived  
Class



# Herança

□ Classe

□ Superclasse

□ Subclasse

Base  
Class

Derived  
Class

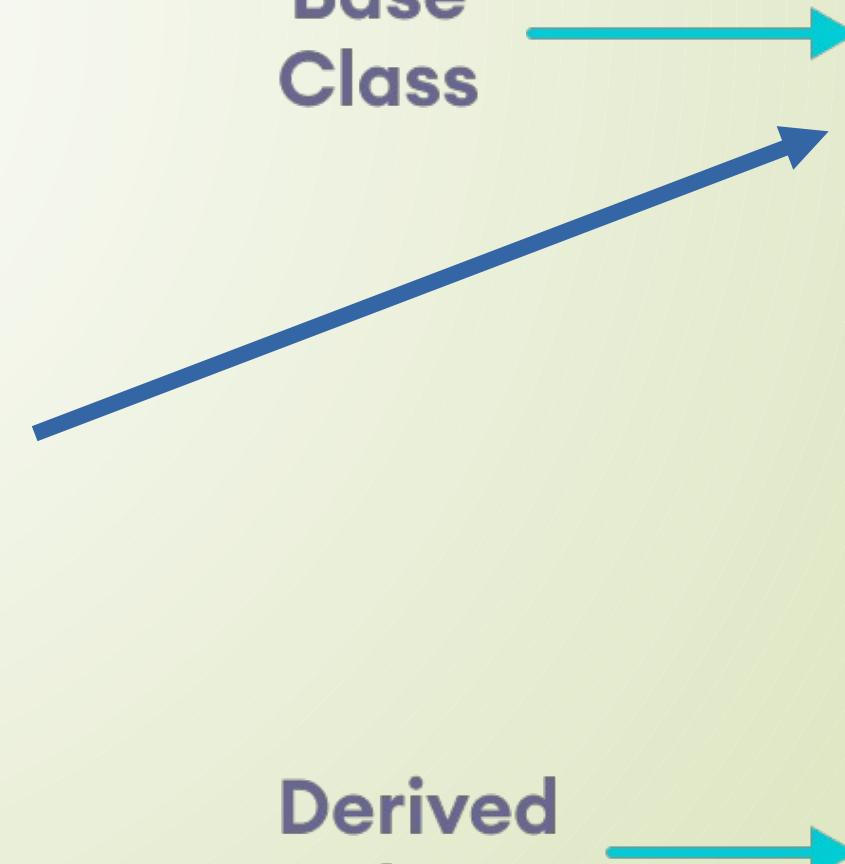
Animal

eat()

sleep()

Dog

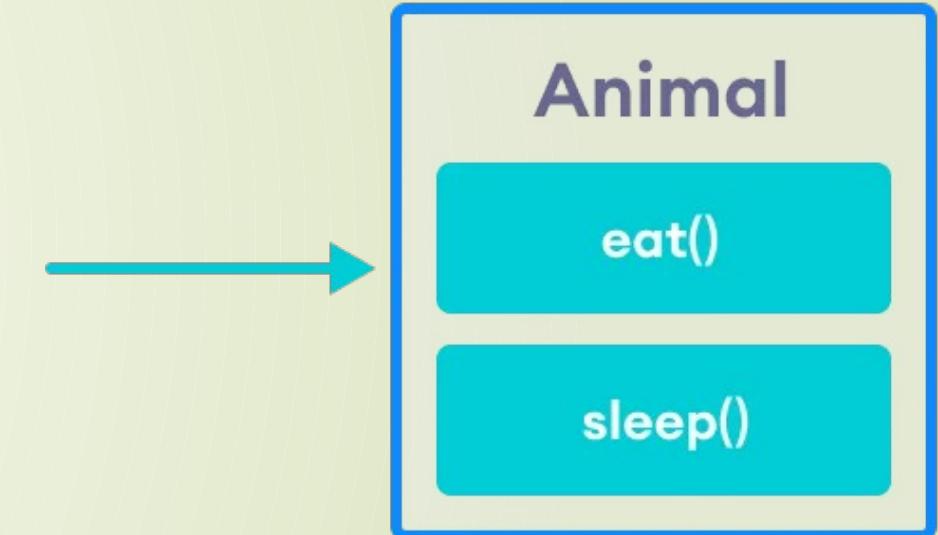
bark()



# Herança

- Classe
- Superclasse
- Subclasse

Base  
Class



Derived  
Class

# Herança Superclasse

```
class Animal {  
    public Boolean vivo = true;  
    public void Comer(String alimento) {  
        System.out.println("Comendo: " + alimento);  
    }  
}
```



# Herança Superclasse

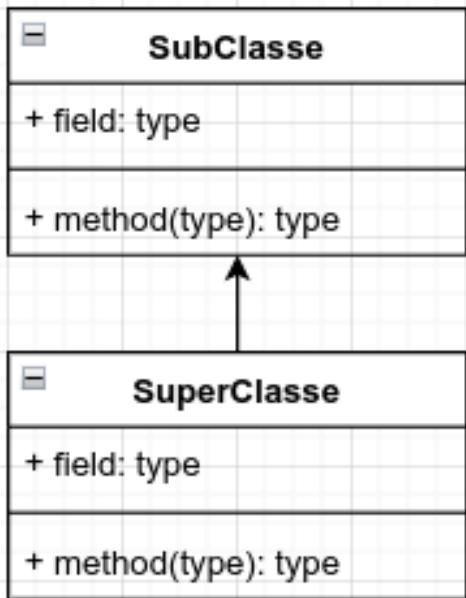
```
class Cachorro extends Animal {  
    public String nome = "Rex";  
    public void Latir() {  
        System.out.println("Cachorro latindo...");  
    }  
}
```

# Herança Superclasse

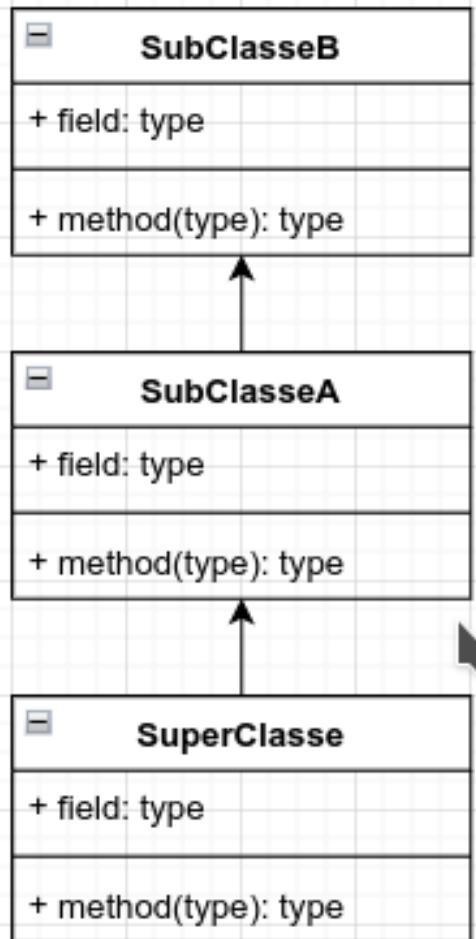
```
class Heranca {  
    public static void main(String[] args) {  
        Animal animalGenerico = new Animal();  
        animalGenerico.Comer("batata");  
        System.out.println("Está vivo? " + animalGenerico.vivo);  
  
        Cachorro cachorro = new Cachorro();  
        System.out.println("Nome do doguinho: " + cachorro.nome);  
        System.out.println("Duguinho vive? " + cachorro.vivo);  
        cachorro.Latir();  
        cachorro.Comer("Ração"); } }
```

# Tipos de Herança

## Única



## Multinível



## Hierárquico

