

CLASE 08

HERENCIA

Programación y Laboratorio II

CONTENIDOS


HERENCIA

- ¿Qué es la Herencia?
- Tipos de herencia
- Transitividad
- Principio de sustitución
- Modificador Protected
- Constructores
- Clases selladas



¿Qué es la HERENCIA?

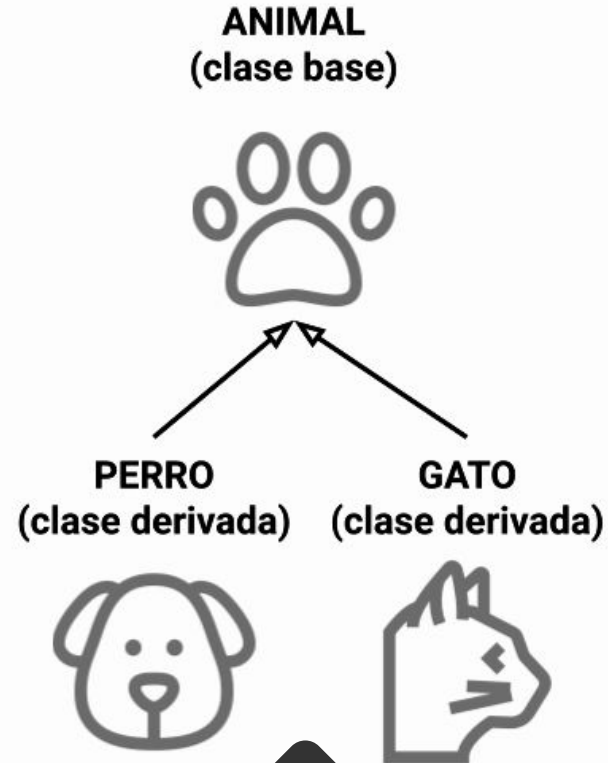
Se trata de una **relación** entre una o más clases en la que **se comparten los atributos y métodos** definidos en otra clase.

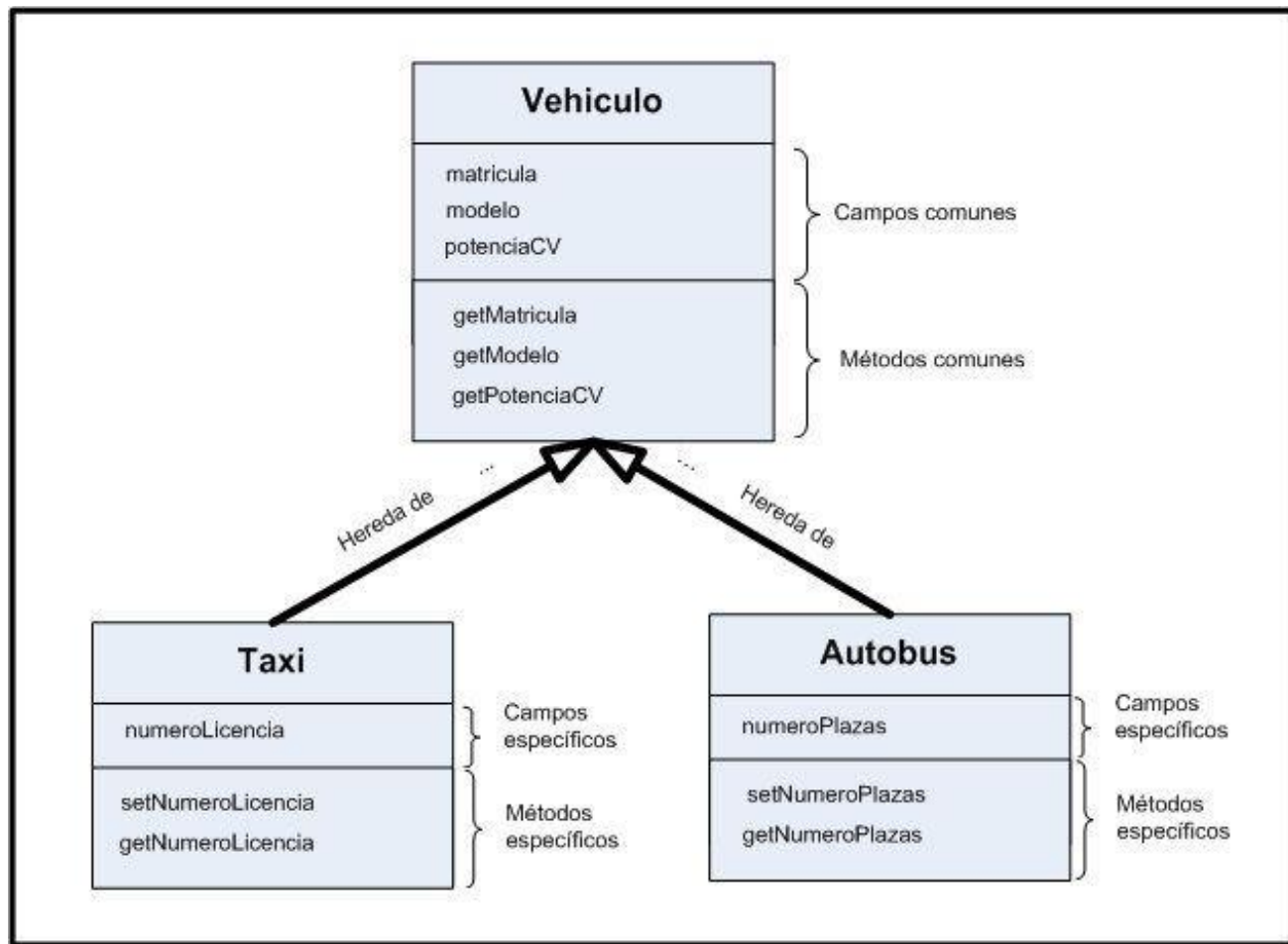


HERENCIA

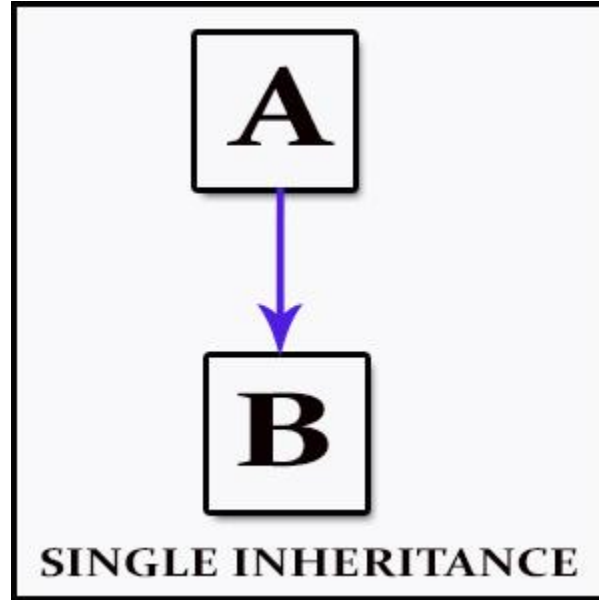
Una clase que define un comportamiento (métodos) y características (atributos) que luego podrán ser usados en otra clase

La clase base es entonces una generalización de un grupo de características y comportamiento que tienen en común las clases derivadas, mientras que las últimas son una especialización de la clase base.

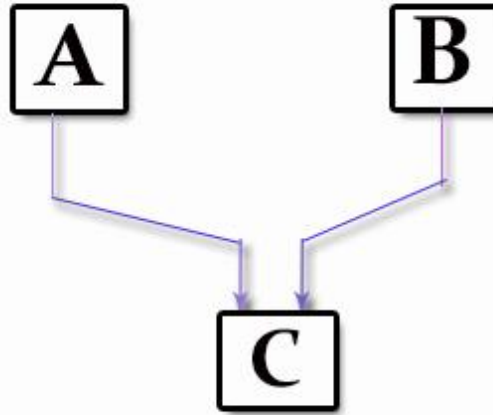




TIPOS DE HERENCIA

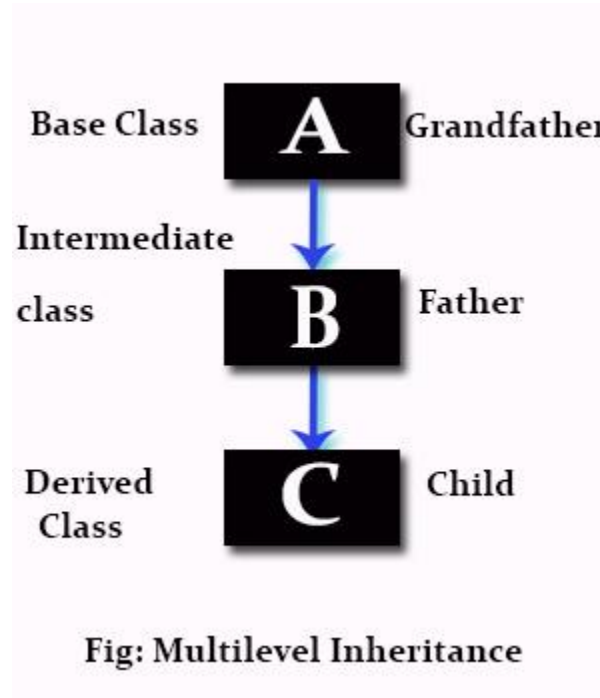


TIPOS DE HERENCIA



MULTIPLE INHERITANCE

TIPOS DE HERENCIA



PRINCIPIO DE SUSTITUCIÓN DE LISKOV

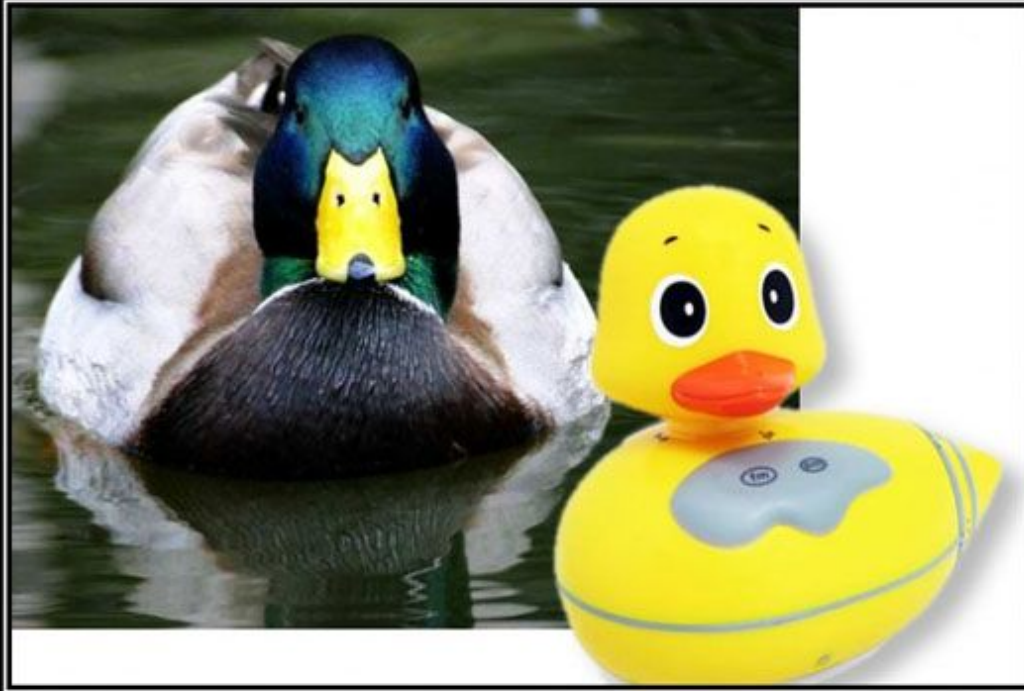


Cada clase que hereda de otra puede usarse como su padre sin necesidad de conocer las diferencias entre ellas.

Si S es un subtipo de T, entonces los objetos de tipo T en un programa de computadora pueden ser sustituidos por objetos de tipo S.



Barbara Liskov



LISKOV SUBSTITUTION PRINCIPLE

If It Looks Like A Duck, Quacks Like A Duck, But Needs Batteries - You Probably Have The Wrong Abstraction

EJERCICIOS

- I01 - El viajar es un placer

