

Herencia y Polimorfismo



Herencia

- **La herencia es una propiedad que permite crear nuevos objetos que asumen las propiedades de objetos existentes.**
- **La herencia permite la reutilización de código sin necesidad de volver a escribirlo. Es una manera más limpia de programar, ya que permite programar por módulos funcionales uniendo todos al final.**

Herencia

- **La herencia permite crear un objeto a partir de la definición de otro ya existente, otorgando la posibilidad de compartir automáticamente atributos y métodos entre clases, subclases y, por ende, objetos.**



Herencia

- **Las dos razones más comunes para utilizar herencia son:**
 - Para promover la reutilización de código.
 - Para usar polimorfismo.



Sobrecarga

- La sobrecarga de métodos permite usar el mismo nombre de un método en una clase, pero con diferentes argumentos (y, opcionalmente, con diferentes valores de retorno). Los métodos sobrecargados hacen más cómoda la implementación de un objeto y, por ende, la utilización de los métodos del mismo.



Polimorfismo

- En programación orientada a objetos el polimorfismo se refiere a la posibilidad de definir clases diferentes que tienen métodos o atributos denominados de forma idéntica, pero que se comportan de manera distinta.



Polimorfismo

- El polimorfismo de sobrecarga ocurre cuando las funciones del mismo nombre existen, con funcionalidad similar, en clases que son completamente independientes una de otra (éstas no tienen que ser clases secundarias de la clase objeto).



Ejemplo

