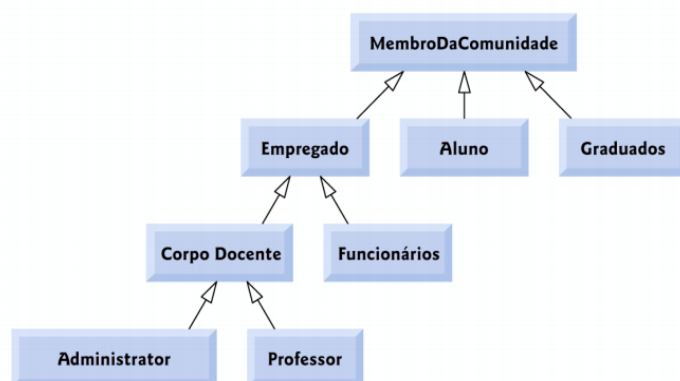


**Campus Quissamã**  
**Curso Integrado Informática**  
**Professor: Luiz Cesar**  
**Turma: 2º ano informática**  
**Aluno: Lívia Henrique**  
**Relatório sobre Herança em Java**

A programação orientada a objetos é conhecida também como POO, onde toda criação em java é orientada a objetos. Ela dá uma facilidade em entender o código, pensando em uma forma de colocar aplicações através do mundo real. Os pilares de dela são : Abstração, Encapsulamento, Herança e Polimorfismo.

A herança é como um conceito que usamos na vida real, quando um parente deixa parte de seus bens para a pessoa. No código, é ter como base em um classe para fazer outra, facilitando a programação. Ela é muito importante para economizar parte do tempo para fazer um código, porém as duas classes tem que ter o mesmo sentido. Existe a classe “principal” que vai doar suas características para uma outra classe compartilhando seus membros, métodos e atributos, já a derivada, vai pegar as suas características.



**Fontes:**

- <https://www.devmedia.com.br/conceitos-e-exemplos-heranca-programacao-orientada-a-objetos-parte-1/18579>

- <https://www.devmedia.com.br/conceitos-e-exemplos-heranca-programacao-orientada-a-objetos-parte-1/18579>
- [https://pt.wikibooks.org/wiki/Programa%C3%A7%C3%A3o\\_Orientada\\_a\\_Objetos/Heran%C3%A7a](https://pt.wikibooks.org/wiki/Programa%C3%A7%C3%A3o_Orientada_a_Objetos/Heran%C3%A7a)