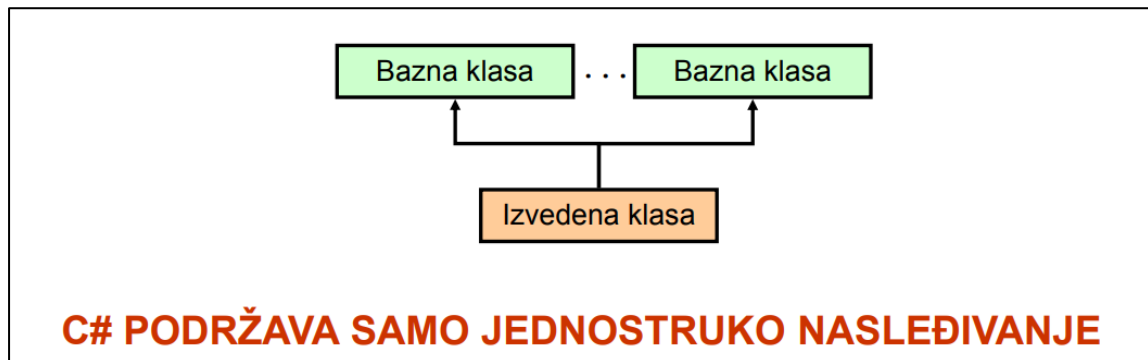
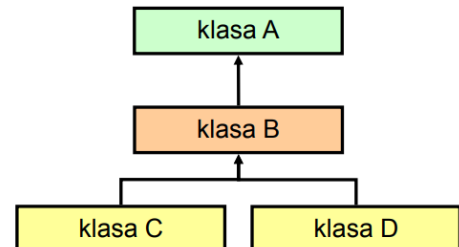


## НАСЛЕЂИВАЊЕ

Креирање нове класе на основу већ постојеће назива се наслеђивање, нова класа је **НАСЛЕЂЕНА КЛАСА**, док је класа из које се врши извођење **БАЗНА КЛАСА**.

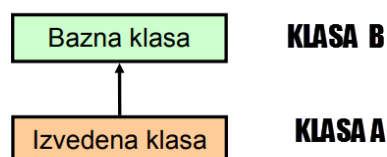
На слици десно, класе C и D – **ДИРЕКТНО** наслеђују класу B, а **ИНДИРЕКТНО** класу A.

Једну базну класу може да наследи више изведених класа.



Ако **класа А** наслеђује **класу Б**, онда је :

- класа А – поткласа, изведена класа а,
- класа Б – надкласа, базна класа, основна класа, родитељска класа



Наслеђена класа (изведена класа) садржи :

- поља и методе своје класе и
- поља и методе родитељске класе ОСИМ конструктора, деструктора и приватних чланова родитељске класе.

**Дакле наслеђена класа може да садржи додатна поља и методе у односу на своју родитељску класу.**

Преко модификатора приступа (private) може се ограничити наслеђивање из родитељске класе. Дакле, могуће је нпр. Наследити из једне класе у другу класу само методе и својства али не и поља класе.

Дати искази дефинишу особине наслеђивања. Заокружити бројеве испред тачних исказа:

1. Једна класа у C#-у може директно бити наслеђена из више класа.
2. Наслеђена класа садржи додатна поља и методе у односу на своју родитељску класу.
3. „Класа А наслеђује класу Б” значи да је А поткласа класе Б.
4. Ако класа А наслеђује класу Б, тада објекти класе А садрже сва поља и све методе класе Б.
5. Ако класа А наслеђује класу Б, тада се за сваки објект класе А подразумева да је истовремено и објект класе Б.
6. У C#-у је могуће из једне у другу класу наследити само методе и својства, али не и поља класе.

**ТАЧАН ОДГОВОР:** 2, 3, 6