

# Relaciones entre clases Python

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2020/2021

## Índice general

<b>1. Relaciones básicas</b>	<b>1</b>
1.1. Introducción . . . . .	1
1.2. Asociación . . . . .	3
1.3. Dependencia . . . . .	4
1.4. Agregación . . . . .	5
1.5. Composición . . . . .	7
<b>2. Herencia</b>	<b>9</b>
2.1. Generalización . . . . .	9
2.2. Herencia . . . . .	10
2.3. Modos . . . . .	11
2.3.1. Herencia simple . . . . .	11
2.3.2. La clase <code>object</code> . . . . .	16
2.3.3. Herencia múltiple . . . . .	16
2.4. Superclases y subclases . . . . .	21
2.5. Utilización de clases heredadas . . . . .	21
<b>3. Polimorfismo</b>	<b>21</b>
3.1. Sobreescritura de métodos . . . . .	21
3.2. Clases abstractas y métodos abstractos . . . . .	21
3.3. <code>super()</code> . . . . .	21
3.4. Sobreescritura de constructores . . . . .	21
<b>4. Herencia vs. composición</b>	<b>21</b>

## 1. Relaciones básicas

### 1.1. Introducción

Los objetos de un programa interactúan entre sí durante la ejecución del mismo, por lo que decimos que **los objetos se relacionan entre sí**.

Las **relaciones entre objetos** pueden ser de varios tipos.

Por ejemplo, cuando un objeto **envía un mensaje** a otro, tenemos un ejemplo de relación del tipo **usa** (el primer objeto «usa» al segundo).

Otras veces, los objetos **contienen** a otros objetos, o bien **forman parte** de otros objetos.

Finalmente, a veces las relaciones entre los objetos son meramente **conceptuales**:

- Son relaciones que **no se reflejan** directamente **en el código fuente** del programa, sino que aparecen durante el **análisis** del problema a resolver o como parte del **diseño** de la solución, en las etapas de análisis y diseño del sistema.

A la relación específica que se da entre dos objetos concretos se denomina **enlace**.

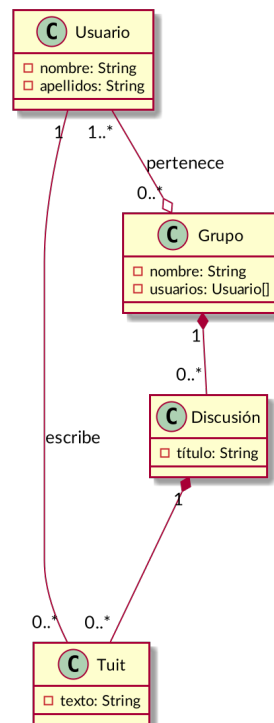
Cuando una o varias instancias de una clase está relacionada con una o varias instancias de otra clase, también podemos decir que ambas clases están relacionadas.

Una **relación entre clases** representa un conjunto de posibles relaciones entre instancias de esas clases (un **conjunto de enlaces**).

Las relaciones entre clases se pueden representar gráficamente en los llamados **diagramas de clases**.

Esos diagramas se construyen usando un **lenguaje de modelado** visual llamado **UML**, que se estudia con detalle en el módulo *Entornos de desarrollo*.

Entre otras cosas, el lenguaje UML describe los distintos *tipos de relaciones entre clases* que se pueden dar en un sistema orientado a objetos y cómo se representan y se identifican gráficamente.



Ejemplo de diagrama de clases

La **multiplicidad de una clase en una relación** representa la cantidad de instancias de esa clase que se pueden relacionar con una instancia de la otra clase en esa relación.

El lenguaje UML también describe la sintaxis y la semántica de las posibles *multiplicidades* que se pueden dar en una relación entre clases.

Esas multiplicidades también aparecen en los diagramas de clases.

Ejemplos de sintaxis:

- *n*: exactamente *n* instancias (siendo *n* un número entero).
- \* : cualquier número de instancias.
- *n..m*: de *n* a *m* instancias.
- *n..\**: de *n* instancias en adelante.

En el módulo de *Programación* sólo trabajaremos con las relaciones que se reflejen en el código fuente del programa y que, por tanto, formen parte del mismo.

Por tanto, las **relaciones conceptuales** que se puedan establecer a nivel semántico durante el análisis o el diseño del sistema no se verán aquí y sólo se trabajarán en *Entornos de desarrollo*.

En ese módulo también se estudia que los diagramas de clases son una forma de **modelar la estructura y el funcionamiento de un sistema**.

Está relacionado también con el **modelo de datos** que se construye en el módulo de *Bases de datos*.

Todos estos **artefactos** (código fuente, diagrama de clases y modelo de datos) representan puntos de vista distintos pero complementarios del mismo sistema.

## 1.2. Asociación

Una **asociación** simple es una relación *genérica* que se establece entre dos clases.

Se utiliza cuando se quiere representar el hecho de que las dos clases están relacionadas de alguna manera **distinta a la de otros tipos de relaciones más específicas** (dependencia, agregación, composición, generalización, etc.).

Tiene más interés en el módulo de *Entornos de desarrollo*, ya que se usa principalmente durante el análisis y diseño preliminar del sistema.

En *Programación* tiene menos utilidad y casi siempre se puede sustituir por otro tipo de relación más específica.

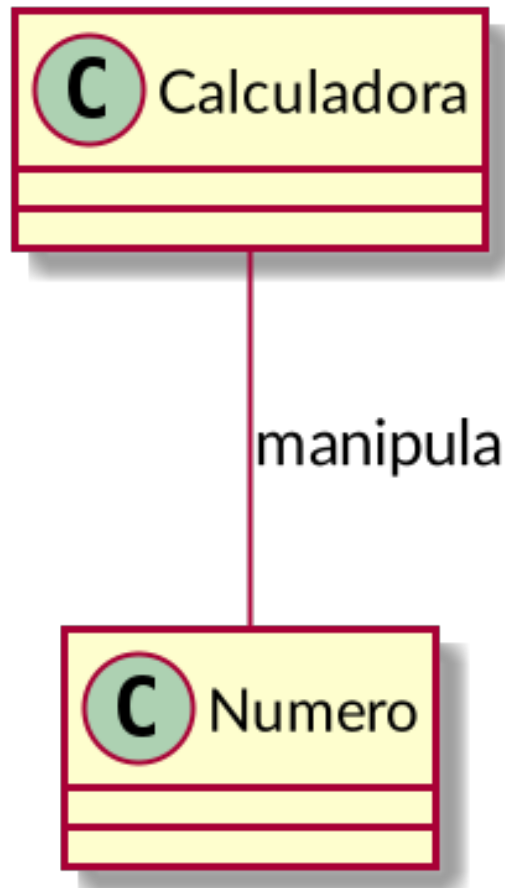
Las asociaciones suelen llevar nombre, ya que representan una relación conceptual y hay que aclarar cuál es (normalmente es un nombre asociado al **dominio del problema**).

En ese sentido, se parecen mucho a las relaciones del **modelo Entidad-Relación** que se estudia en *Bases de datos*.

Por ejemplo, si estamos construyendo una aplicación que simule una calculadora, podríamos tener las clases *Calculadora* y *Numero*.

En ese caso, podríamos decir que se establece una *asociación* entre las clases *Calculadora* y *Numero*: la calculadora *manipula* números.

Dicha asociación se puede representar así en un diagrama de clases, usando el lenguaje UML:



La asociación se llama *manipula* y representa una relación que se da conceptualmente en el modelo que estamos haciendo de nuestra aplicación.

No hay más pistas sobre qué quiere decir *manipular* números.

Puede ser útil durante el análisis pero no nos ayuda mucho en *Programación*.

### 1.3. Dependencia

Una **dependencia** es un tipo de relación que representa el hecho de que una clase depende de otra por algún motivo.

Ese motivo se indica en la misma dependencia usando un **estereotipo**.

Un *estereotipo* es una etiqueta entre comillas («») que acompaña a la relación y que indica de qué tipo es, o bien aporta más información.

En *Programación* se puede usar, entre otras cosas, para representar el hecho de que una clase «usa» a la otra de alguna forma.

Por ejemplo, cuando un método de una clase necesita acceder a una instancia de otra clase.

En ese caso, esa instancia la puede recibir como argumento, o bien puede crearla y destruirla el propio método.

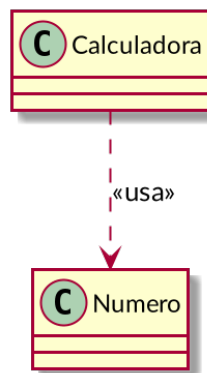
También cuando una clase llama a un método de la otra clase.

Siguiendo con el ejemplo anterior de la calculadora, si partimos del siguiente código:

```
class Calculadora:
    @staticmethod
    def suma(x, y):
        """Devuelve la suma de dos instancias de la clase Numero."""
        return x.get_valor() + y.get_valor()
```

Aquí ya tenemos claro que se establece una *dependencia* entre las clases `Calculadora` y `Numero`: la clase `Calculadora` «usa» a la clase `Numero`.

Esa dependencia se representa gráficamente así:



En lugar del estereotipo «usa», también podríamos haber usado el estereotipo «llama», que representa el hecho de que la clase origen llama a algún método de la clase destino.

## 1.4. Agregación

La **agregación** es una relación que se establece entre una clase (la **agregadora**) y otra clase (la **agregada**).

Representa la relación «**tiene**»: la agregadora *tiene* a la agregada.

Podríamos decir que la clase agregada **forma parte** de la agregadora, pero de una forma **débil**, ya que los objetos de la clase agregadora y de la clase agregada tienen su existencia propia, independiente unos de otros.

Para ello, los objetos de la clase agregadora **almacenan referencias** a los objetos agregados.

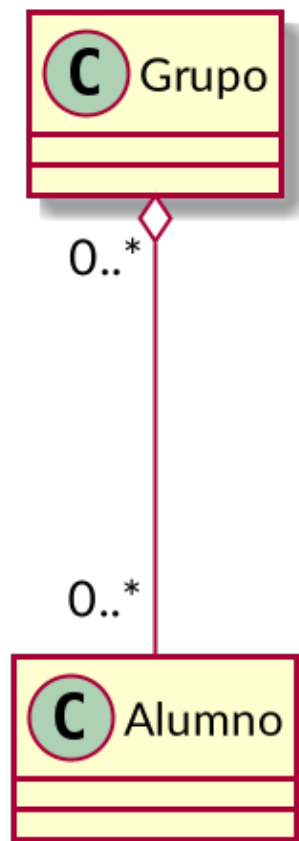
Por tanto:

- La clase agregada puede formar parte de varias clases agregadoras.
- Según sea el caso, un objeto de la clase agregada puede existir aunque no forme parte de ningún objeto de la clase agregadora.
- La clase agregadora no tiene por qué ser la responsable de crear el objeto agregado.
- Cuando se destruye un objeto de la clase agregadora, no es necesario destruir los objetos de la clase agregada.

Por ejemplo:

Los grupos tienen alumnos. Un alumno puede pertenecer a varios grupos, y un alumno existe por sí mismo aunque no pertenezca a ningún grupo.

La clase `Grupo` «agrega» a la clase `Alumno` y contiene referencias a los alumnos del grupo.



```
class Grupo:
    def __init__(self):
        self.__alumnos = [] # Guarda una lista de referencias a Alumnos

    def get_alumnos(self):
        return self.__alumnos
```

```

def meter_alumno(self, alumno):
    self.__alumnos.append(alumno)

def sacar_alumno(self, alumno):
    try:
        self.__alumnos.remove(alumno)
    except ValueError:
        raise ValueError("El alumno no está en el grupo")

daw1 = Grupo()           # Los objetos los crea...
pepe = Alumno()          # ... el programa principal, así que ...
juan = Alumno()          # ... ningún objeto crea a otro.
daw1.meter_alumno(pepe)  # Metemos en __alumnos una referencia a pepe
daw1.meter_alumno(juan)  # Metemos en __alumnos una referencia a juan
daw1.sacar_alumno(pepe)  # Eliminamos de __alumnos la referencia a pepe
daw2 = Grupo()          # Se crea otro grupo
daw2.meter_alumno(juan)  # juan está en daw1 y daw2 al mismo tiempo

```

## 1.5. Composición

La **composición** es una relación que se establece entre una clase (la clase **compuesta**) y otra clase (la clase **componente**).

Representa la relación «**está compuesto por**»: la compuesta *está compuesta por* sus componentes.

También se puede decir que la clase componente **forma parte** de la clase compuesta, pero de una forma **fuerte**, ya que los objetos componentes sólo pueden existir como parte de un objeto compuesto.

Para ello, los objetos de la clase compuesta **almacenan referencias** de los objetos compuestos, pero de manera que esas referencias no se pueden compartir entre varios objetos compuestos.

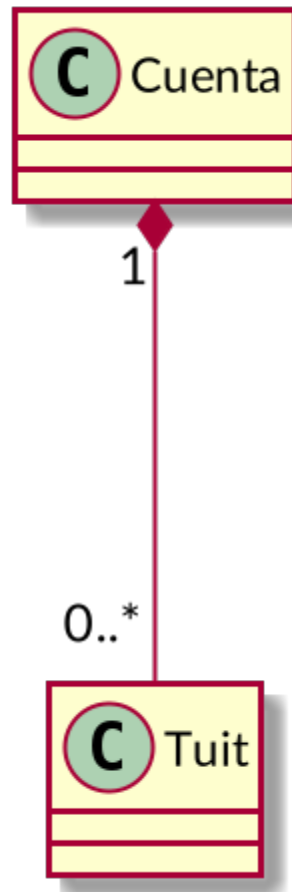
Por tanto:

- Un objeto componente sólo puede formar parte de un único objeto compuesto.
- Un objeto de la clase componente sólo puede existir como parte de un objeto compuesto.
- La clase compuesta es responsable de crear y almacenar todos sus objetos componentes.
- Cuando se destruye un objeto compuesto, se deben destruir todos sus objetos componentes.

Por ejemplo:

En Twitter, una cuenta tiene una serie de tuits. Cada tuit debe pertenecer a una cuenta, pero no pueden pertenecer a más de una cuenta al mismo tiempo. Cuando se elimina una cuenta, se eliminan todos sus tuits.

Junto al rombo relleno siempre habrá una multiplicidad de “1”, ya que un componente sólo puede formar parte de un objeto compuesto.



```
class Tuit:
    def __init__(self, texto):
        self.__texto = texto
        self.__ident = id(self)

    def get_ident(self):
        return self.__ident

class Cuenta:
    def __init__(self):
        self.__tuits = [] # Guarda una lista de referencias a Tuits

    def get_tuits(self):
        return self.__tuits[:]

    def crear_tuit(self, texto):
        t = Tuit(texto) # El tuit se crea dentro de la cuenta
        self.__tuits.append(t) # La cuenta almacena el tuit

    def eliminar_tuit(self, ident):
        for t in self.__tuits:
            if t.get_ident() == ident:
```



```

        self.__alumnos.remove(t)
        raise ValueError("No existe ningún tuit con ese id")

c1 = Cuenta()
c1.crear_tuit("Este módulo es muy bonito")
c1.crear_tuit("Me encanta DAW")
c2 = Cuenta()
c2.crear_tuit("Odio Programación")

```

Resumen:

	Agregación	Composición
Una parte puede pertenecer a...	Varios todos	Un todo únicamente
Una parte puede existir aunque no pertenezca a un todo.	Sí	No
El todo es responsable de crear la parte.	No	Sí
El todo es responsable de almacenar la parte.	No	Sí
Cuando se destruye el todo, se debe destruir la parte.	No	Sí
Multiplicidad en el todo.	Cualquiera	1

## 2. Herencia

### 2.1. Generalización

La relación de **generalización** es un tipo de relación que se da entre una clase (la **superclase** o **clase base**) y otra clase (la **subclase** o **clase derivada**).

Representa la relación «**es un(a)**»: una instancia de la subclase también *es una* instancia de la superclase.

También se puede decir que:

- La subclase *es una* forma **más especializada** de la superclase.
- La superclase *es una* forma **más general** de la subclase.

La práctica totalidad de los lenguajes orientados a objetos permiten definir subclases a partir de otras clases, creando lo que se denominan **jerarquías de generalización**.

Por ejemplo:

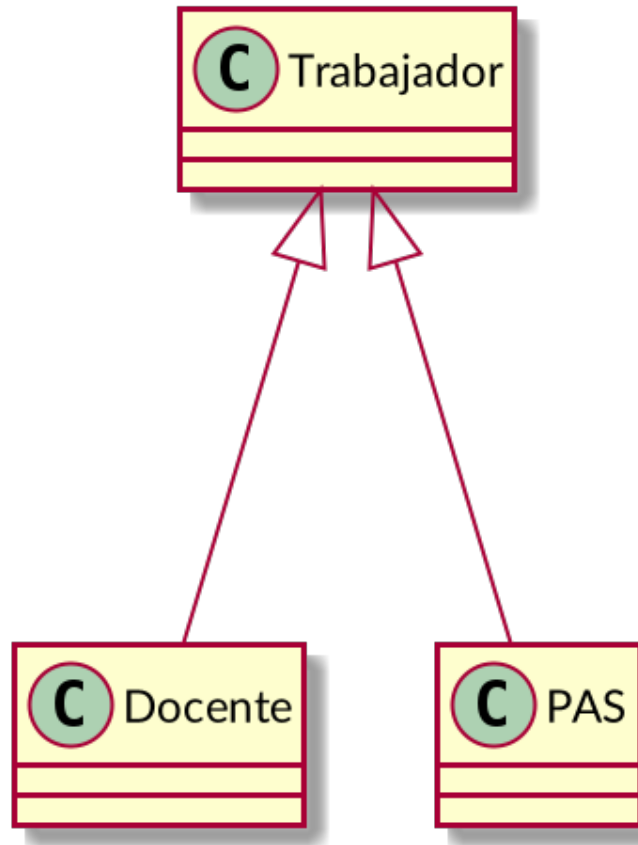
En un Instituto hay dos tipos de trabajadores: docentes y PAS (personal de administración y servicios).

Ambos comparten características comunes pero también tienen otras que los diferencian.

Todo docente «es un» trabajador, y todo PAS también «es un» trabajador.

Pero no podemos decir que todo trabajador es un docente, ya que podría ser un PAS.

Por tanto, podemos decir que tanto **Docente** como **PAS** son subclases de **Trabajador**.



Se puede usar la generalización para:

- **Cambiar o ampliar** las características de una clase creando a partir de ella otra **más especializada** (una *subclase* de la original).
- **Combinar** las características de varias clases en una clase **más general** que agrupe los elementos comunes a todas ellas (una *superclase* de las originales).

## 2.2. Herencia

A través de la relación de generalización, las subclases adquieren (*heredan*) las características de la superclase.

A ese mecanismo se le denomina **herencia**.

Son dos conceptos distintos pero interconectados:

- La **generalización** es la *relación* por la cual una clase se convierte en subclase de otra.
- La **herencia** es el *mecanismo* por el que una subclase adquiere características de la superclase.

La herencia puede considerarse como un mecanismo de **reutilización de código** entre la superclase y la subclase, evitando repeticiones innecesarias.

## 2.3. Modos

Existen dos modos de generalización, en función de la cantidad de superclases que se le permite tener a una subclase dada:

- **Generalización simple:** también llamada **herencia simple**, es cuando una subclase sólo puede tener una superclase.
- **Generalización múltiple:** también llamada **herencia múltiple**, es cuando una subclase puede tener varias superclases (no sólo una).

Hay lenguajes que sólo admiten herencia simple y lenguajes que admiten herencia múltiple.

En concreto:

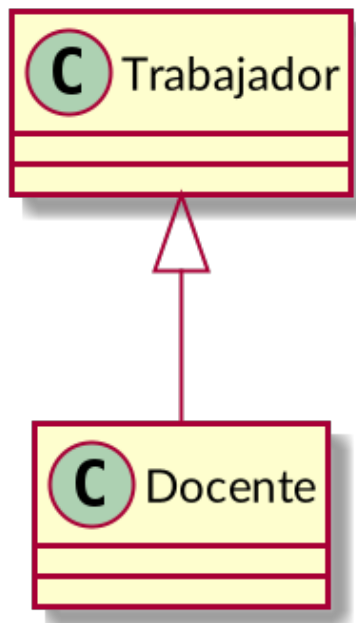
- Python soporta la herencia múltiple.
- Java sólo soporta la herencia simple.

### 2.3.1. Herencia simple

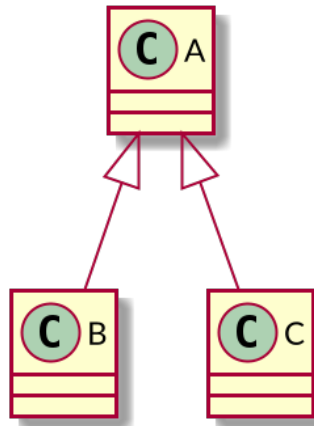
En la herencia simple, una clase sólo puede ser subclase de una única superclase.

Una clase siempre puede ser superclase de muchas clases, pero en la herencia simple sólo puede ser subclase de una única superclase.

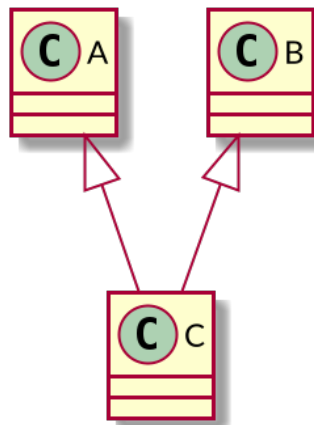
Por ejemplo, el caso de un docente que también es un trabajador, de forma que la clase `Docente` sólo es subclase de `Trabajador`.



El siguiente caso también sería herencia simple, ya que tenemos dos relaciones de generalización separadas, pero ninguna subclase tiene más de una superclase:



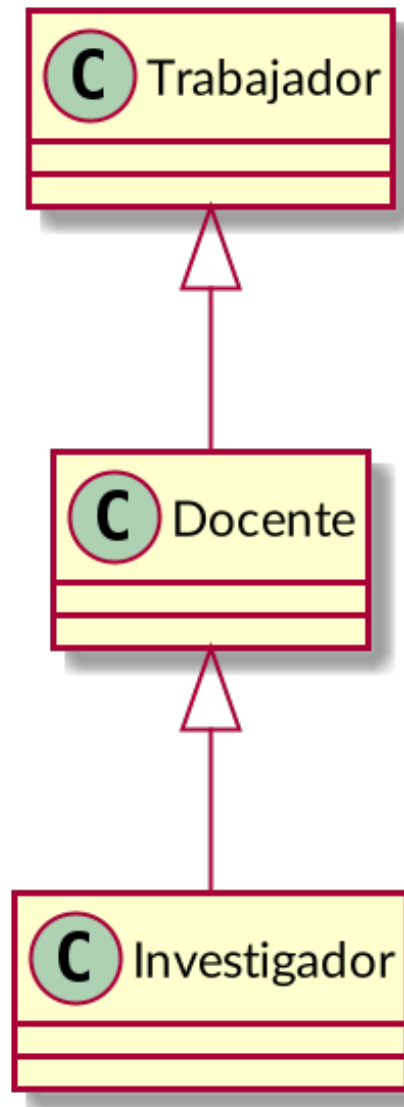
Por tanto, lo que tenemos son dos herencias simples, no una herencia múltiple. Ésto, en cambio, no sería herencia simple, sino múltiple:



Una subclase con dos superclases (herencia múltiple)

Las relaciones de generalización pueden formar una cadena tan larga como sea necesaria.

Por ejemplo, aquí tenemos **dos** relaciones de generalización simple:



**Trabajador** es **superclase directa** de **Docente** y **superclase indirecta** de **Investigador**.

**Docente** es subclase (directa) de **Trabajador** y superclase (directa) de **Investigador**.

**Investigador** es **subclase directa** de **Docente** y **subclase indirecta** de **Trabajador**.

La forma de codificar la herencia simple en Python es especificar el nombre de la superclase detrás del nombre de la subclase, entre paréntesis:

```
class Trabajador:
    """Trabajador es la superclase"""
    def set_nombre(self, nombre):
        self.__nombre = nombre
```

```

def get_nombre(self):
    return self.__nombre

class Docente(Trabajador):
    """Docente es subclase de Trabajador"""
    def set_nrp(self, nrp):
        self.__nrp = nrp

    def get_nrp(self, nrp):
        return self.__nrp

```

Con este código podemos crear instancias de las clases `Trabajador` y `Docente`:

```

>>> t = Trabajador()
>>> t.set_nombre("Manolo")
>>> t.get_nombre()
'Manolo'
>>> d = Docente()
>>> d.set_nrp(273849)
>>> d.get_nrp()
273948

```

Lo interesante del mecanismo de la herencia es que la subclase adquiere las características de la superclase, por lo que la clase `Docente` también dispone de los métodos `set_nombre()` y `get_nombre()` heredados de `Trabajador`:

```

class Trabajador:
    """Trabajador es la superclase"""
    def set_nombre(self, nombre):
        self.__nombre = nombre

    def get_nombre(self):
        return self.__nombre

class Docente(Trabajador):
    """Docente es subclase de Trabajador"""
    def set_nrp(self, nrp):
        self.__nrp = nrp

    def get_nrp(self, nrp):
        return self.__nrp

```

```

>>> t = Trabajador()
>>> t.set_nombre("Manolo")
>>> t.get_nombre()
'Manolo'
>>> d = Docente()
>>> d.set_nrp(273849)
>>> d.get_nrp()
273948
>>> d.set_nombre("Juan")
>>> d.get_nombre()
'Juan'

```

Es como si el código de los métodos `set_nombre()` y `get_nombre()` se hubiesen «copiado y pegado» dentro de la clase `Docente`.

En realidad, el mecanismo funciona como una lista enlazada, más o menos como los entornos que hemos estudiado hasta ahora.

Ya hemos visto en la unidad anterior que las **definiciones de las clases** se representan internamente mediante una estructura tipo **diccionario**.

Esos diccionarios se conectan entre sí formando una **lista enlazada**, de forma que el diccionario que contiene la definición de la subclase **apunta** al diccionario de su **superclase directa**, siguiendo el camino que trazan las relaciones de generalización.

Esa lista será tan larga como sea necesario, y tendrá tantos diccionarios como clases haya en la cadena de herencia simple.

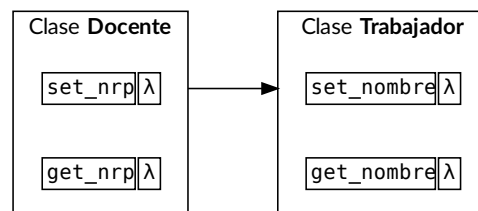
De esta forma, la herencia va *propagando* las características de la superclase a todas sus subclases (*directas e indirectas*).

En nuestro caso, el diccionario de **Docente** apunta al de **Trabajador**.

Al llamar a un método sobre un objeto, el intérprete busca el método dentro del diccionario que contiene la definición de la clase del objeto:

- Si encuentra el método, lo usa.
- Si no lo encuentra, sigue subiendo por la lista enlazada localizando el siguiente diccionario (que será el que contenga la definición de su superclase directa), buscando ahí el método solicitado.

El intérprete seguirá buscando en el resto de la lista hasta que encuentre el método o se acabe la cadena de herencia, en cuyo caso dará un error **AttributeError** por método no encontrado.



Cadena de herencia simple

Por eso podemos llamar al método `set_nombre()` sobre una instancia de la clase **Docente** aunque dicha clase no tenga definido ese método.

Por el mecanismo de la herencia, el método lo hereda de su superclase **Trabajador**.

En tiempo de ejecución, cuando se encuentra una llamada al método `set_nombre()`, el intérprete busca el método recorriendo la cadena de herencia representada en la lista de diccionarios:

- Primero lo busca en la definición de la clase **Docente**.
- Como no lo encuentra, a continuación lo busca en la definición de la clase **Trabajador**.
- Como ahora sí lo ha encontrado, lo ejecuta como si el método hubiese estado definido directamente en la clase **Docente**.

Al igual que ocurre con los *métodos*, las **variables de clase** también se heredan de una clase a sus subclases:

```
class A:
    cadena = "Hola"

class B(A):
    def saluda(self):
        print(B.cadena)

b = B()
b.saluda() # Imprime "Hola"
```

### 2.3.2. La clase object

En Python, todas las clases heredan, directa o indirectamente, de una clase predefinida especial llamada `object`.

Eso es así incluso aunque no aparezca explícitamente la clase `object` como superclase en la definición de la clase.

Por tanto, la siguiente clase es subclase de `object` aunque no sea evidente según el código:

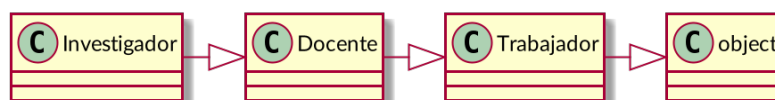
```
class Prueba:
    # ... definición de la clase Prueba
```

Así que lo anterior es equivalente a:

```
class Prueba(object):
    # ... definición de la clase Prueba
```

Eso significa que `object` es la raíz de la jerarquía de clases en todo programa Python.

En el ejemplo anterior de los trabajadores, docentes e investigadores, en realidad tendríamos la siguiente jerarquía de clases:



Como todas las clases, predefinidas o definidas por el programador, son subclases de `object` ya sea directa o indirectamente, todas las clases heredarán los atributos (métodos y variables de clase) de la clase `object`.

La mayoría son métodos mágicos o variables mágicas (sus nombres empiezan y acaban por `__`) que traen implementaciones predeterminadas para varias operaciones básicas como `==`, `!=`, `<=`, `<`, etc.

También hay operaciones utilizadas internamente por el intérprete durante la ejecución del programa para ayudar a su funcionamiento.

### 2.3.3. Herencia múltiple

En la **herencia múltiple**, una subclase puede tener **varias superclases**.



La herencia múltiple amplía enormemente las posibilidades del lenguaje de programación, ya que permite el modelado de situaciones que se pueden dar con frecuencia y que se pueden expresar de forma natural generalizando una clase a partir de varias superclases simultáneamente.

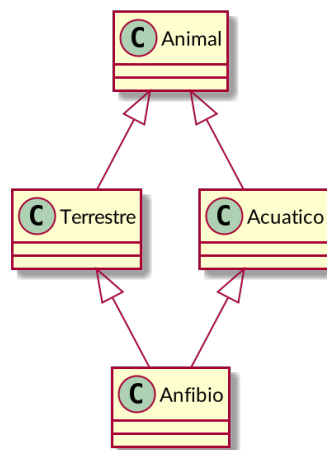
A cambio, introduce una mayor complejidad que la herencia simple a la hora de determinar qué se hereda de dónde.

Esa mayor complejidad hace que no muchos lenguajes orientados a objetos soporten la herencia múltiple, siendo los más conocidos: Python, C++, Perl y Eiffel.

Los lenguajes orientados a objetos que no soportan herencia múltiple (que son la mayoría) incorporan mecanismos que ayudan a mitigar esa carencia.

Por ejemplo, si queremos modelar el mundo animal, tenemos que hay animales terrestres, acuáticos y anfibios, de manera que estos últimos tienen características de los dos primeros.

Por tanto, podríamos modelarlo usando herencia múltiple de la siguiente manera:



Los anfibios son terrestres y acuáticos al mismo tiempo (herencia múltiple)

Y en Python se escribiría así:

```
class Animal:
    # ... definición de la clase Animal

class Terrestre(Animal):
    # ... definición de la clase Terrestre

class Acuatico(Animal):
    # ... definición de la clase Acuatico

class Anfibio(Terrestre, Acuatico):
    # ... definición de la clase Anfibio
```

Es decir: en la definición de la subclase indicamos todas las superclases que tenga, entre paréntesis y separadas por comas.

El orden en el que se escriban las superclases tiene importancia, como veremos luego.

Como `Anfibio` es subclase de `Terrestre` y de `Acuatico` al mismo tiempo, heredar  los m todos de ambas clases simult neamente.

Tambi n heredar  los m todos definidos en la clase `Animal`, por la sencilla raz n de que `Terrestre` y `Acuatico` tambi n los hereda, por lo que `Anfibio` los hereda a trav s de estas dos.

Pero a la hora de buscar un m todo en la cadena de herencia, ya no es tan f cil como crear una simple lista de diccionarios como ten amos antes, ya que ahora no hay un  nico camino entre dos clases seg n las relaciones de generalizaci n.

Por ejemplo: para ir de `Anfibio` a `Animal`, podemos pasar por `Terrestre` o por `Acuatico`.

Entonces:  c mo se decide ahora en qu  orden se busca un m todo entre todas las clases de la jerarqu a de herencia?

Este es el llamado problema del **orden de resoluci n de m todos** (*Method Resolution Order* o **MRO**).

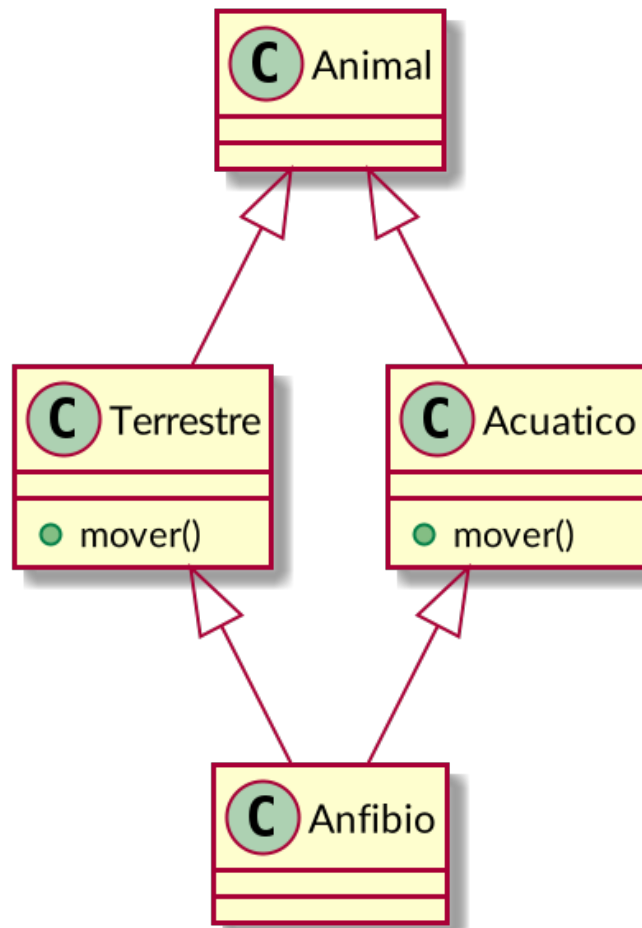
Por si fuera poco, a n tenemos otro problema que con la herencia simple no ten amos, y que es a n m s complicado.

Supongamos que tanto la clase `Terrestre` como `Acuatico` disponen de un m todo `mover()`, de forma que todos los animales terrestres se mueven caminando, mientras que los acu ticos lo hacen nadando.

Por tanto, ambas clases disponen de una implementaci n distinta del mismo m todo `mover()`.

Son m todos que tienen la misma signatura pero que se comportan de distinta forma.

Tenemos, por tanto, la siguiente situaci n:



El método `mover()` está en `Terrestre` y `Acuatico`

La pregunta es: ¿cuál de los métodos `mover()` heredará `Anfibio`?

- ¿El de `Terrestre`?
- ¿El de `Acuatico`?
- ¿Los dos a la vez?

Aquí tenemos una ambigüedad que hay que resolver de alguna manera.

A este problema se le denomina **problema del diamante**.

El mecanismo para resolver esa ambigüedad depende del lenguaje.

Python implementa un mecanismo basado en un algoritmo llamado **linealización C3**, que establece un orden de prioridad entre todas las clases a la hora de seleccionar un método de la cadena de herencia.

Es decir: el algoritmo ordena las clases en una lista, de forma que las clases que aparezcan antes en la lista tendrán más prioridad a la hora de seleccionar un método.

De esta forma, si hay métodos repetidos en la cadena de herencia en clases distintas, el algoritmo seleccionará siempre uno de ellos según el orden que haya determinado para las clases.

Así, Python resuelve los dos problemas (el del MRO y el del diamante) al mismo tiempo con un solo algoritmo.

Para ver en detalle cómo funciona la linealización C3, se recomienda consultar su página en Wikipedia:

[https://en.wikipedia.org/wiki/C3\\_linearization](https://en.wikipedia.org/wiki/C3_linearization)

A nosotros, lo que nos interesa principalmente es que el programador puede influir en el orden de resolución de métodos según el orden en el que escriba las superclases a la hora de definir la subclase.

Por tanto, no es lo mismo hacer:

```
class Anfibio(Terrestre, Acuatico):  
    # ...
```

Que hacer:

```
class Anfibio(Acuatico, Terrestre):  
    # ...
```

Si aplicamos el algoritmo en ambos casos, obtenemos resultados distintos.

En concreto, si aplicamos el algoritmo al siguiente código:

```
class Animal:  
    # ... definición de la clase Animal  
  
class Terrestre(Animal):  
    # ... definición de la clase Terrestre  
  
class Acuatico(Animal):  
    # ... definición de la clase Acuatico  
  
class Anfibio(Terrestre, Acuatico):  
    # ... definición de la clase Anfibio
```

obtenemos que el orden de resolución de métodos para la clase `Anfibio` sería la lista:

`[Anfibio, Terrestre, Acuatico, Animal, object]`

En cambio, si lo aplicamos al siguiente código:

```
class Animal:  
    # ... definición de la clase Animal  
  
class Terrestre(Animal):  
    # ... definición de la clase Terrestre
```

```
class Acuatico(Animal):  
    # ... definición de la clase Acuatico  
  
class Anfibio(Acuatico, Terrestre):  
    # ... definición de la clase Anfibio
```

el orden de resolución de métodos para la clase `Anfibio` sería:

`[Anfibio, Acuatico, Terrestre, Animal, object]`

La lista de clases que devuelve el algoritmo es la que el intérprete iría siguiendo desde el principio hasta encontrar el método solicitado.

Es decir: el algoritmo transforma una jerarquía que no es lineal en una lista lineal, por lo que volvemos a tener lo mismo que teníamos en la herencia simple: una lista enlazada de diccionarios que representan clases.

Por eso el algoritmo se llama *linealización C3*.

## 2.4. Superclases y subclasses

## 2.5. Utilización de clases heredadas

# 3. Polimorfismo

## 3.1. Sobreescritura de métodos

## 3.2. Clases abstractas y métodos abstractos

## 3.3. `super()`

## 3.4. Sobreescritura de constructores

# 4. Herencia vs. composición