

Herança

Herança

Herança é um princípio de orientação a objetos, que permite que **classes** compartilhem atributos e métodos, através de "heranças".

Ela é usada na intenção de **reaproveitar código** ou comportamento generalizado ou especializar operações ou atributos. O conceito de herança de várias classes é conhecido como herança múltipla.

Quando você cria uma classe, o correto é você só pôr membros que estão correlacionados, exemplo: se você criar uma classe de nome *Pessoa* `class Pessoa{};` se você criar um membro de nome *placa* é meio estranho, porque numa classe *pessoa* deveria ter: *nome, rg, cpf,...* O membro *placa* tem mais a ver se você usar numa classe de nome *Carro*, por exemplo.

Vamos ver na prática.