

Historia

Clase: una clase es un original o prototipo q define las variables y los metodos comunes a todos los objetos de un determinado tipo

Clase y objeto: Clase-es un modelo general, es una definicion abstracta de la realidad, da la capacidad de reutilizar. Objeto: es una instancia de una clase, el objeto es un concepto abstracto de una clase, esto significa q contiene los valores reales para el objeto real, nos da modularidad y ocultacion de la informacion.

Herencia: normalmente los objetos estan definidos en terminos de clases o tb actualmente de prototipos, se conocen las cosas de un objeto conociendo su clase, una clase puede tambien ser definida en terminos de otra clase llamada superclase, una clase inferior hereda las caracteristicas de la clase q esta sobre de ella o de la superclase, pero una subclase puede tener caracteristicas extras y nuevas. Beneficios de la herencia: las subclases proporcionan comportamientos especializados desde la base de elementos comunes q proporciona la clase. A traves del uso de la herencia, los programadores pueden reutilizar el codigo de una superclase muchas veces. Los programadores pueden implementar superclases q definan comportamientos genericos. una superclase puede estar definida e implementada parcialmente, la mayoria de sus partes pueden estar sin implementar; los detalles pueden ser llenados por el programador en subclases o clases especializadas