



OOP

Nasljeđivanje

U ovom poglavlju naučit ćete

Nasljeđivanje

Uvod

- *specijalizacija* - u C#-u implementira se pomoću *nasljeđivanja*.



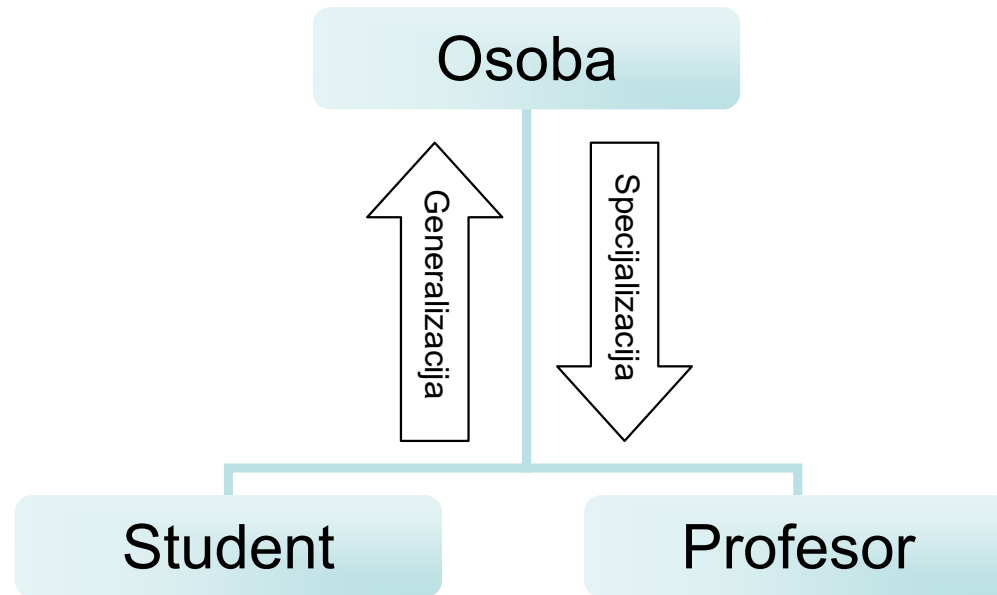
Nasljeđivanje

- Klase i njihove instance (objekti) nalaze se u raznim manje ili više složenim međusobnim odnosima i ovisnostima.
- Relacija je = izvor nasljeđivanja

Nasljeđivanje...

- Student i Profesor su osobe
- Student i profesor imaju neke zajedničke osobine (opće osobine osobe) ali se razlikuju po svojim specijaliziranim osobinama.
- Kažemo da su i student i profesor **specijalizacije** osobe.

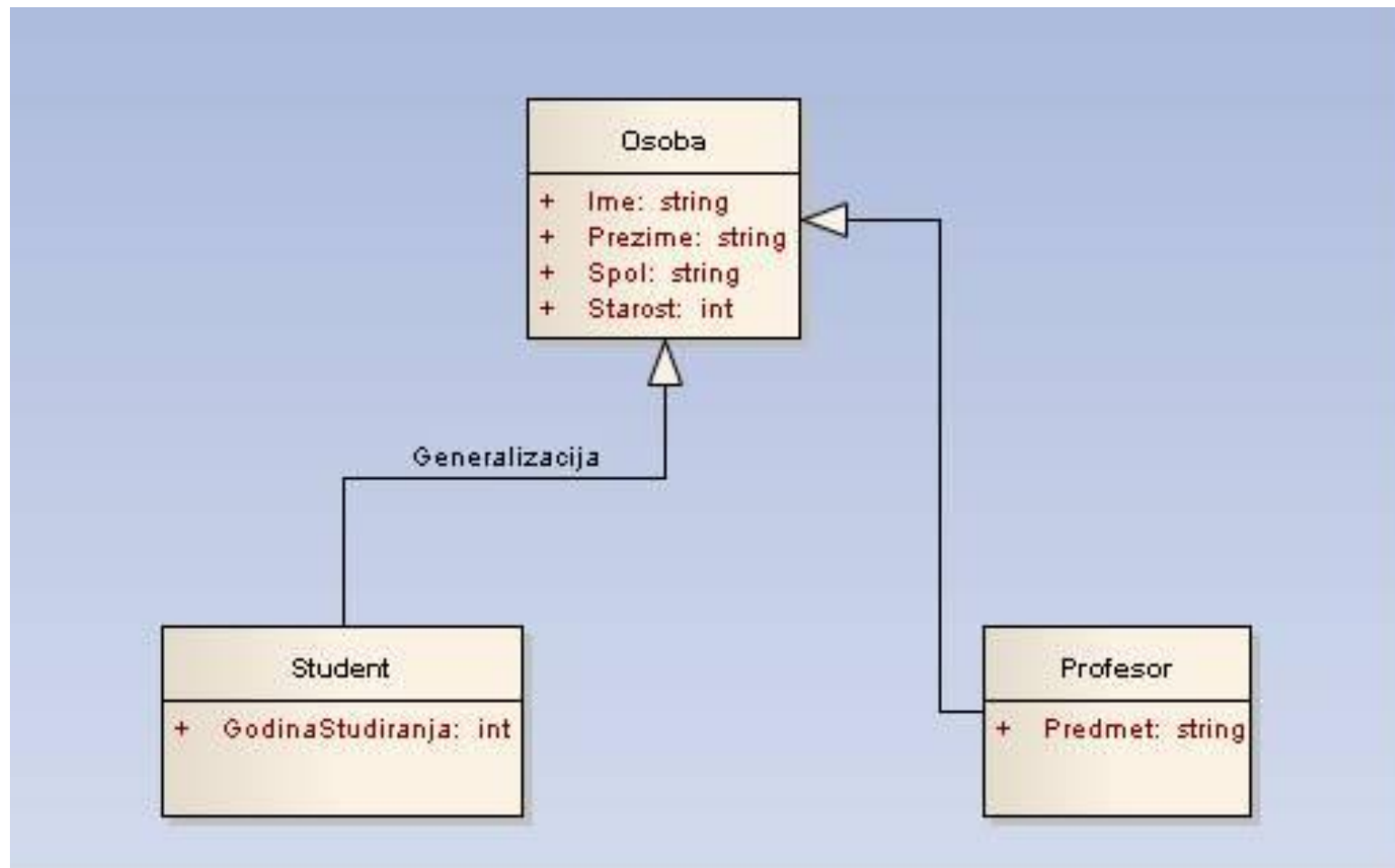
Nasljeđivanje...



UML

- Standardizirani jezik za opis sustava ili načina poslovanja je **UML** (engl. *Unified Modeling Language*).
- Dio UML-a sadrži dijagrame koji se koriste za dokumentiranje odnosa između klasa.

UML...



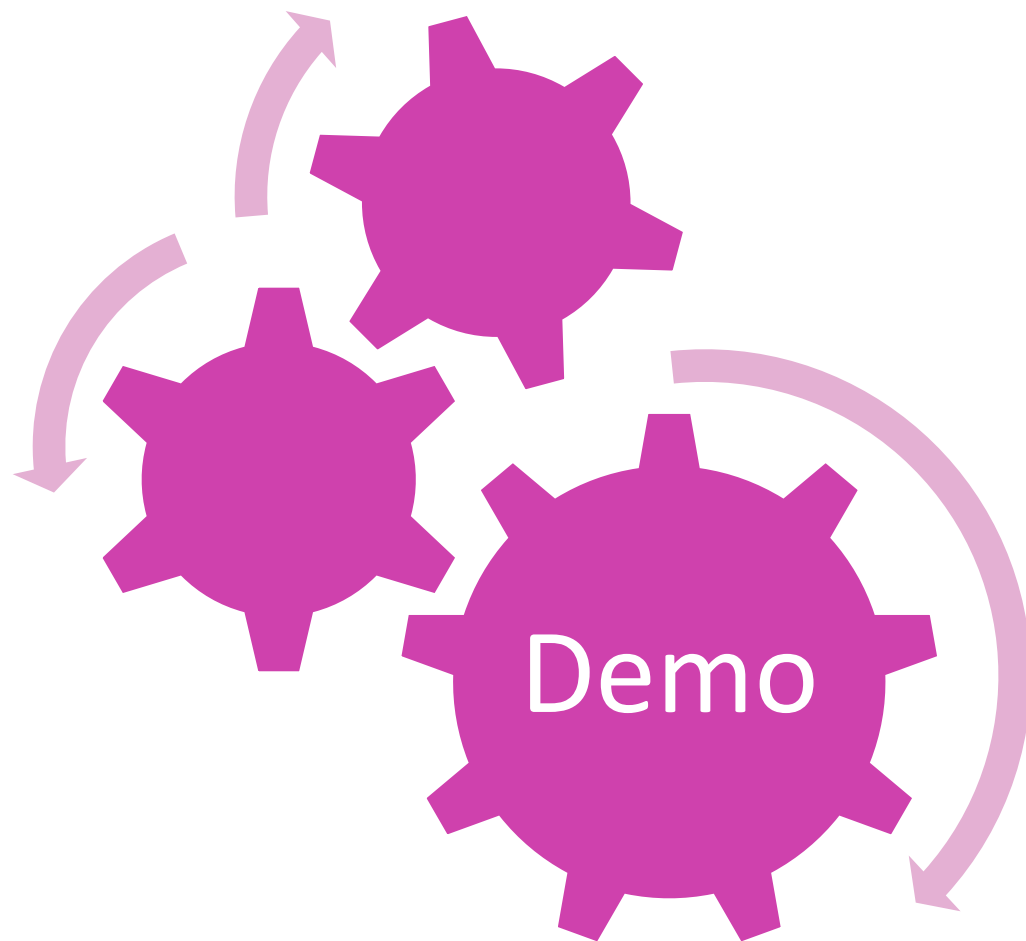
Nasljeđivanje u C#-u

- Izjava da klasa Student **nasljeđuje iz** (izvodi iz) klase Osoba označava da je riječ o specijalizaciji klase Osoba.
- To zapravo znači da klasa Student nasljeđuje sve osobine i ponašanja klase Osoba i zatim se specijalizira prema vlastitim potrebama.
- U tom kontekstu klasa Osoba naziva se **osnovnom** ili **baznom** klasom, a klasa Student **izvedenom** ili **naslijeđenom** klasom.

C# - primjer

```
class Student : Osoba
{
    // definicija ostalih
    (specijaliziranih) članova
}
```

Demo – nasljeđivanje





Hvala na pažnji!