

Polymorphie



Unter Polymorphie versteht man, wenn eine Klasse von der anderen erbt.

Dabei nimmt eine Klasse die Rolle der Elternklasse und die anderen, die einer Kindklasse an.

Bedingung:

1. Eigenschaft/Methode muss gleich heißen
2. Die Kindklasse erbt die Elternklasse (LKW : PKW)
3. die Methode der Eltern muss virtual sein
4. die Methode des Kindes muss override sein (Das heißt die Elternmethode wird überschrieben/ ergänzt)

das `base.[Methodenname]` implementiert die Methode aus der Elternklasse in die Kindklasse

```
[crayon-66294cdddd504902972267/]
```

erstellen wir nun ein Objekt von PKW und lassen die Methode aufrufen, bekommen wir als Ausgabe

```
[crayon-66294cdddd52a375287615/]
```

tun wir dasselbe mit der LKW Klasse, bekommen wir als Ausgabe:

```
[crayon-66294cdddd52b534981981/]
```

sealed – Klasse versiegeln

Generell kann jede Klasse von einer anderen Erben. Möchte man aber vermeiden, dass von einer Klasse geerbt werden soll, nutzt man den Ausdruck `sealed`. Dies ist Sinnvoll, wenn man weiß, dass man in der Vererbung in der letzten Instanz angekommen ist.

```
[crayon-66294cdddd52c753381754/]
```

abstract – Abstrakte Klassen

Abstrakte Klassen sind Klassen, die reine vererbbaare Klassen sind. Das bedeutet man kann aus der Klasse kein Objekt mehr

erzeugen.

[crayon-66294cdddd52e583226212/]