

Nasleduvanje i polimorfizam (makedonski)

Vrsta: Seminarski | Broj strana: 12

Содржина:

| | |
|--|----|
| Наследување и полиморфизам..... | 3 |
| Наследување во C#..... | 3 |
| Имплементација на наследувањето..... | 3 |
| Клучен збор base:експлицитно повикување на конструкторите од основната класа | 4 |
| Полиморфизам..... | 5 |
| Virtual и override клучни зборови..... | 6 |
| Решени задачи | 7 |
| Користена литература..... | 12 |

1. Наследување и полиморфизам

Фундаментални или основни свойства на објектно-ориентирано програмирање се наследување и полиморфизам. Исто така во објектно-ориентирано програмирање основни предности се повторното користење и проширливоста.

Повторното користење е својство на модулот(класа или метода) кое овозможува тој да биде користен во различни апликации без или со малку промени во изворниот код.

Проширливоста е својство модулот да биде проширен кога ќе се појават нови потреби.

2. Наследување во C#

Процесот на формирање поткласи(или суб-класи) со цел да се зголеми нивната функционалност се нарекува наследување.

Клучни поинти кај наследувањето во C#:

C# како и JAVA, а обратно од C++ дозволува само едно наследување. Повеќекратно наследување не е дозволено во C#,

Object класата дефинирана во System namespace имплицитно е ултимативна основна класа на сите класи во C# и во .NET платформата.

Интерфејсите можат да наследат повеќе од еден интерфејс. Повеќекратно наследување на интерфејси е дозволено.

Структурите можат само да се наследат или да имплементираат интерфејси, но не можат да бидат наследени.

2.1 Имплементација на наследувањето во C#

Креирање на класа која се наследува се овозможува со додавање на две точки(:) по името на класата проследено со името на базната класа.

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;
namespace ConsoleApplication3
{
{
public roditel_klasa()
{
Console.WriteLine("Roditel konstruktor");
}
public void pecati()
{
Console.WriteLine("Jas sum klasa roditel");
```

```
}

}

}

{

public deteklasa()
{
Console.WriteLine("Dete konstruktor");
}

}

}

static void Main(string[] args)
{
deteklasa dete = new deteklasa();
```

**----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE
PREUZETI NA SAJTU. -----**

www.maturskiradovi.net

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: maturskiradovi.net@gmail.com