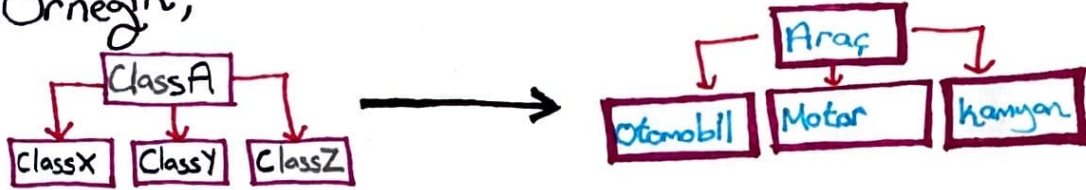


KALITIM (INHERITANCE)

Kalıtım: Nesneye yönelik programlamanın temel taşlarından biri de kalıttır. Kalıtım, belli bir sınıftan aynı nitelik ve davranışlara sahip yeni bir sınıf oluşturulmasıdır. Miras alma denilebilir.

Örneğin;



→ Otomobil, motor ve kamyon araç olma özelliklerine sahiptir. Aynı zamanda ortak olan alanları haricinde farklı özellikleri de vardır. Örneğin motorun 2 tekerleği varken otomobilin 4 tekerleği bulunmaktadır.

Kalıtım yapmak için **extends** kelimesi kullanılır.

```
public class Araç {
}
public class Motor extends Araç {
}
```

Not: Alt sınıflar üst sınıfların özelliklerini taşıdıklarından programlama yapılırken üst sınıfın kodu defalarca kullanılabilir.

Miras alınan sınıf → Superclass * "super()" yazılarak subclass kendi Miras alan sınıf → Subclass superclassını çağırabilir.

Overriding: Miras alınan bir özelliği değiştirme olarak tanımlanır. A+ önce ki örnekten yola çıkacak olursak "Araç" sınıfında özellik olarak tekerlek sayısını 4 olarak tanımlamış olalım. Alt sınıf olarak "Motor" açtığımız zaman tekerlek özelliğini 2 olarak değiştirmemiz gerekir. Böyle bir durumda "overriding" e başvurulur. 2 olarak değiştirdiğimizde üst sınıftaki yöntemi üzerine yazmış oluruz.

Bunun için ilgili metodun başına **@Override** yazılır.

```
class Araç {
    public void tekerlekSayisi() {
    }
}
public class Motor extends Araç {
    @Override
    public void tekerlekSayisi() {
        System.out.println("Tekerlek sayısı: " + 2);
    }
}
```