

# Ereditarietà

Definizione di una categoria di oggetti sulla base di un'altra.

Può essere basata su:

**prototipi (linguaggi object-based)** ogni oggetto mantiene una lista di prototipi, ovvero oggetti da cui eredità funzionalità (e.g. catena dei prototipi in JavaScript);

**classi (linguaggi class-based)** definizione di una classe come *estensione* di un'altra: la nuova classe eredita tutti i metodi della precedente, eventualmente aggiungendone altri o redefinendone (in modo compatibile) alcuni (*overriding*).

L'ereditarietà è spesso sfruttata per costruire una relazione di sottotipo.