

# Mixin

Soluzione diversa dall'ereditarietà multipla al problema di riutilizzo di codice nei linguaggi a oggetti: le classi sono *composizione* di altre classi; componenti creati al fine di essere integrati in una classe prendono il nome di *mixin* (o *trait*).

Spesso il linguaggio (e.g. Dart) mette a disposizione ereditarietà singola, più la possibilità di comporre un numero arbitrario di mixin. In caso di conflitti i metodi dei mixin hanno la precedenza su quelli ereditati.

Questo approccio può essere simulato in linguaggi con ereditarietà multipla raccogliendo i metodi da condividere in classi senza superclassi.

```
mixin X { ... }  
class B extends A with X { ... }
```