



Para saber mais: Herança

Herança é um ótimo recurso da programação orientada a objetos, mas deve ser usado com parcimônia.

Neste link há um exemplo de usos incorretos deste princípio: <https://blog.caelum.com.br/como-nao-aprender-orientacao-a-objetos-heranca/amp/> (<https://blog.caelum.com.br/como-nao-aprender-orientacao-a-objetos-heranca/amp/>).

Nós não queremos expor todas as funcionalidades de um mapa através de nossa classe `WatchedVideos`. Queremos apenas adicionar vídeos e pegar a data do mais antigo. Sendo assim, nossa classe deve *TER* um mapa, e não *SER* um.