

II. Modelado y Diseño de Clases

2. *Asociaciones*

Luis Gerardo Montané Jiménez

Febrero 2018



Objetivo

- ▶ Abordar el modelado y diseño de clases, objetos y relaciones

Contenido

► Asociaciones

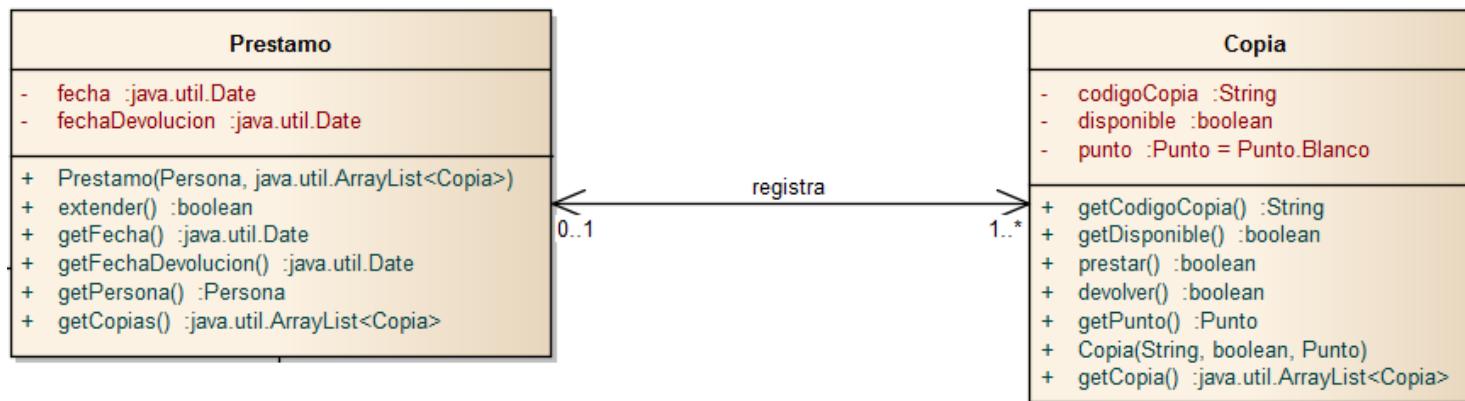
Asociaciones

- ▶ Las asociaciones son los medios para establecer relaciones entre clases y objetos
- ▶ Estas relaciones permiten la generación de enlaces que funcionan como una conexión física o conceptual entre instancias de objetos
- ▶ Por ejemplo, Juan trabaja para la biblioteca FEI
- ▶ Un enlace es una instancia de una asociación, y las asociaciones suelen implementarse como referencias de objetos que van de un lado al otro
- ▶ En java una asociación es implementada con referencias a objetos de una clase

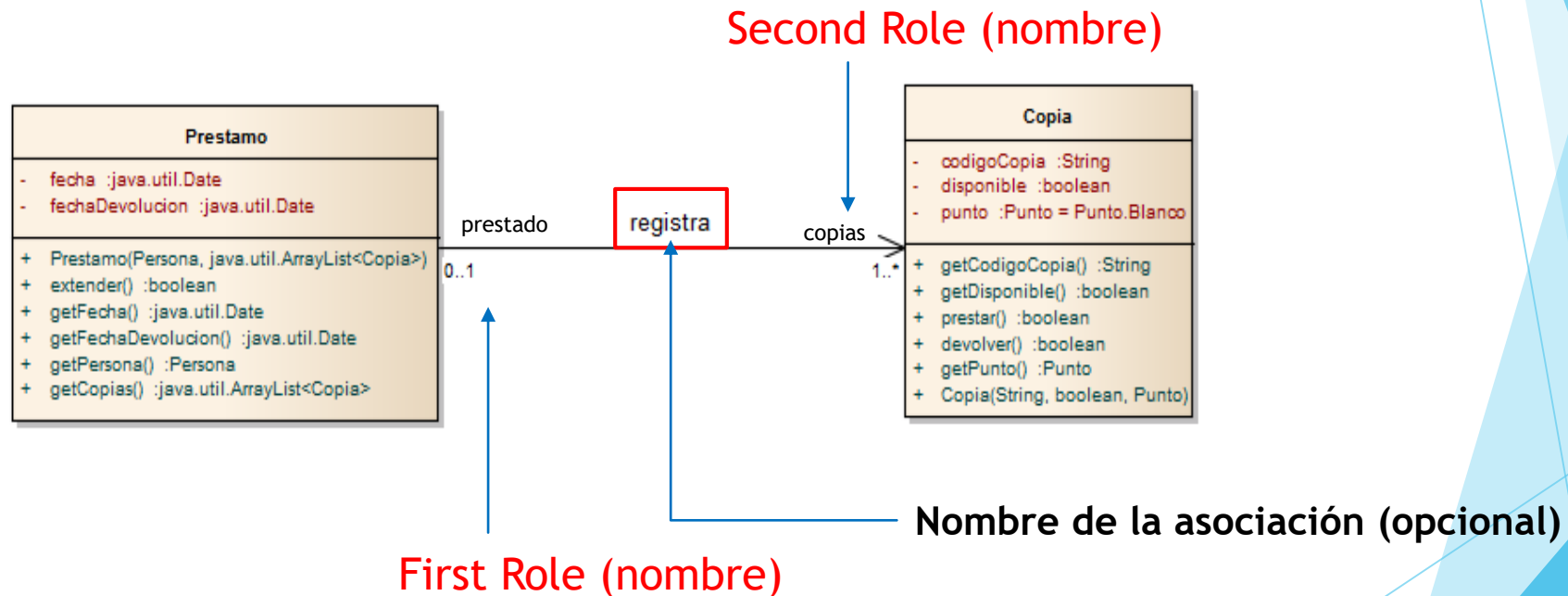
Asociaciones Bidireccionales y Unidireccionales

- ▶ Los enlaces muestran una relación entre dos (o más objetos)
- ▶ El modelado de un enlace oculta el hecho consistente en que el enlace no forma parte ninguno de los objetos por sí mismo, sino que depende de ambos a la vez

Asociaciones Bidireccionales



Asociación Unidireccional



Los roles pueden tener un nombre (opcional)

Se suele utilizar los nombres de clases en minúsculas, considerando la multiplicidad