

Relaciones entre clases Python

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2020/2021



1. Relaciones básicas
2. Herencia
3. Polimorfismo
4. Herencia vs. composición

1. Relaciones básicas

1.1 Introducción

1.2 Asociación

1.3 Dependencia

1.4 Agregación

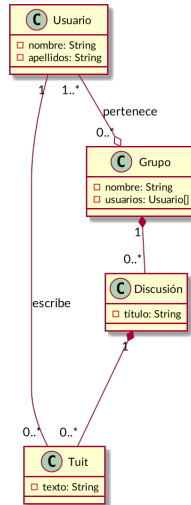
1.5 Composición

1.1. Introducción

1.1. Introducción

- ▶ Los objetos de un programa interactúan entre sí durante la ejecución del mismo, por lo que decimos que **los objetos se relacionan entre sí**.
- ▶ Las **relaciones entre objetos** pueden ser de varios tipos.
- ▶ Por ejemplo, cuando un objeto **envía un mensaje** a otro, tenemos un ejemplo de relación del tipo **usa** (el primer objeto «usa» al segundo).
- ▶ Otras veces, los objetos **contienen** a otros objetos, o bien **forman parte** de otros objetos.
- ▶ Finalmente, a veces las relaciones entre los objetos son meramente **conceptuales**:
 - Son relaciones que **no se reflejan** directamente **en el código fuente** del programa, sino que aparecen durante el **análisis** del problema a resolver o como parte del **diseño** de la solución, en las etapas de análisis y diseño del sistema.

- ▶ A la relación específica que se da entre dos objetos concretos se denomina **enlace**.
- ▶ Cuando una o varias instancias de una clase está relacionada con una o varias instancias de otra clase, también podemos decir que ambas clases están relacionadas.
- ▶ Una **relación entre clases** representa un conjunto de posibles relaciones entre instancias de esas clases (un **conjunto de enlaces**).
- ▶ Las relaciones entre clases se pueden representar gráficamente en los llamados **diagramas de clases**.
- ▶ Esos diagramas se construyen usando un **lenguaje de modelado** visual llamado **UML**, que se estudia con detalle en el módulo *Entornos de desarrollo*.
- ▶ Entre otras cosas, el lenguaje UML describe los distintos *tipos de relaciones entre clases* que se pueden dar en un sistema orientado a objetos y cómo se representan y se identifican gráficamente.



Ejemplo de diagrama de clases

- ▶ La **multiplicidad de una clase en una relación** representa la cantidad de instancias de esa clase que se pueden relacionar con una instancia de la otra clase en esa relación.
- ▶ El lenguaje UML también describe la sintaxis y la semántica de las posibles *multiplicidades* que se pueden dar en una relación entre clases.
- ▶ Esas multiplicidades también aparecen en los diagramas de clases.
- ▶ Ejemplos de sintaxis:
 - n : exactamente n instancias (siendo n un número entero).
 - $*$: cualquier número de instancias.
 - $n..m$: de n a m instancias.
 - $n..*$: de n instancias en adelante.

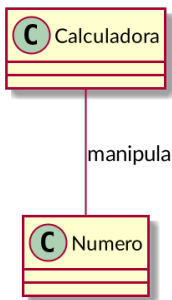
- ▶ En el módulo de *Programación* sólo trabajaremos con las relaciones que se reflejen en el código fuente del programa y que, por tanto, formen parte del mismo.
- ▶ Por tanto, las **relaciones conceptuales** que se puedan establecer a nivel semántico durante el análisis o el diseño del sistema no se verán aquí y sólo se trabajarán en *Entornos de desarrollo*.
- ▶ En ese módulo también se estudia que los diagramas de clases son una forma de **modelar la estructura y el funcionamiento de un sistema**.
- ▶ Está relacionado también con el **modelo de datos** que se construye en el módulo de *Bases de datos*.
- ▶ Todos estos **artefactos** (código fuente, diagrama de clases y modelo de datos) representan puntos de vista distintos pero complementarios del mismo sistema.

1.2. Asociación

1.2. Asociación

- ▶ Una **asociación** simple es una relación *genérica* que se establece entre dos clases.
- ▶ Se utiliza cuando se quiere representar el hecho de que las dos clases están relacionadas de alguna manera **distinta a la de otros tipos de relaciones más específicas** (dependencia, agregación, composición, generalización, etc.).
- ▶ Tiene más interés en el módulo de *Entornos de desarrollo*, ya que se usa principalmente durante el análisis y diseño preliminar del sistema.
- ▶ En *Programación* tiene menos utilidad y casi siempre se puede sustituir por otro tipo de relación más específica.
- ▶ Las asociaciones suelen llevar nombre, ya que representan una relación conceptual y hay que aclarar cuál es (normalmente es un nombre asociado al **dominio del problema**).
- ▶ En ese sentido, se parecen mucho a las relaciones del **modelo Entidad-Relación** que se estudia en *Bases de datos*.

- ▶ Por ejemplo, si estamos construyendo una aplicación que simule una calculadora, podríamos tener las clases *Calculadora* y *Numero*.
- ▶ En ese caso, podríamos decir que se establece una *asociación* entre las clases *Calculadora* y *Numero*: la calculadora *manipula* números.
- ▶ Dicha asociación se puede representar así en un diagrama de clases, usando el lenguaje UML:



- ▶ La asociación se llama *manipula* y representa una relación que se da conceptualmente en el modelo que estamos haciendo de nuestra aplicación.
- ▶ No hay más pistas sobre qué quiere decir *manipular* números.
- ▶ Puede ser útil durante el análisis pero no nos ayuda mucho en *Programación*.

1.3. Dependencia

1.3. Dependencia

- ▶ Una **dependencia** es un tipo de relación que representa el hecho de que una clase depende de otra por algún motivo.
- ▶ Ese motivo se indica en la misma dependencia usando un **estereotipo**.
- ▶ Un *estereotipo* es una etiqueta entre comillas («») que acompaña a la relación y que indica de qué tipo es, o bien aporta más información.
- ▶ En *Programación* se puede usar, entre otras cosas, para representar el hecho de que una clase «usa» a la otra de alguna forma.
- ▶ Por ejemplo, cuando un método de una clase necesita acceder a una instancia de otra clase.

En ese caso, esa instancia la puede recibir como argumento, o bien puede crearla y destruirla el propio método.

- ▶ También cuando una clase llama a un método de la otra clase.

- Siguiendo con el ejemplo anterior de la calculadora, si partimos del siguiente código:

```
class Calculadora:
    @staticmethod
    def suma(x, y):
        """Devuelve la suma de dos instancias de la clase Numero."""
        return x.get_valor() + y.get_valor()
```

- Aquí ya tenemos claro que se establece una *dependencia* entre las clases `Calculadora` y `Numero`: la clase `Calculadora` «usa» a la clase `Numero`.

- Esa dependencia se representa gráficamente así:



- En lugar del estereotipo «usa», también podríamos haber usado el estereotipo «llama», que representa el hecho de que la clase origen llama a algún método de la clase destino.

1.4. Agregación

1.4. Agregación

- ▶ La **agregación** es una relación que se establece entre una clase (la **agregadora**) y otra clase (la **agregada**).
- ▶ Representa la relación «**tiene**»: la agregadora *tiene* a la agregada.
- ▶ Podríamos decir que la clase agregada **forma parte** de la agregadora, pero de una forma **débil**, ya que los objetos de la clase agregadora y de la clase agregada tienen su existencia propia, independiente unos de otros.
- ▶ Para ello, los objetos de la clase agregadora **almacenan referencias** a los objetos agregados.

► Por tanto:

- La clase agregada puede formar parte de varias clases agregadoras.
- Según sea el caso, un objeto de la clase agregada puede existir aunque no forme parte de ningún objeto de la clase agregadora.
- La clase agregadora no tiene por qué ser la responsable de crear el objeto agregado.
- Cuando se destruye un objeto de la clase agregadora, no es necesario destruir los objetos de la clase agregada.

- ▶ Por ejemplo:
- ▶ Los grupos tienen alumnos. Un alumno puede pertenecer a varios grupos, y un alumno existe por sí mismo aunque no pertenezca a ningún grupo.
- ▶ La clase `Grupo` «agrega» a la clase `Alumno` y contiene referencias a los alumnos del grupo.



```
class Grupo:
    def __init__(self):
        self.__alumnos = [] # Guarda una lista de referencias a Alumnos

    def get_alumnos(self):
        return self.__alumnos

    def meter_alumno(self, alumno):
        self.__alumnos.append(alumno)

    def sacar_alumno(self, alumno):
        try:
            self.__alumnos.remove(alumno)
        except ValueError:
            raise ValueError("El alumno no está en el grupo")

daw1 = Grupo()           # Los objetos los crea...
pepe = Alumno()          # ... el programa principal, así que ...
juan = Alumno()          # ... ningún objeto crea a otro.
daw1.meter_alumno(pepe)  # Metemos en __alumnos una referencia a pepe
daw1.meter_alumno(juan)  # Metemos en __alumnos una referencia a juan
daw1.sacar_alumno(pepe)  # Eliminamos de __alumnos la referencia a pepe
daw2 = Grupo()           # Se crea otro grupo
daw2.meter_alumno(juan)  # juan está en daw1 y daw2 al mismo tiempo
```

1.5. Composición

1.5. Composición

- ▶ La **composición** es una relación que se establece entre una clase (la clase **compuesta**) y otra clase (la clase **componente**).
- ▶ Representa la relación «**está compuesto por**»: la compuesta *está compuesta por* sus componentes.
- ▶ También se puede decir que la clase componente **forma parte** de la clase compuesta, pero de una forma **fuerte**, ya que los objetos componentes sólo pueden existir como parte de un objeto compuesto.
- ▶ Para ello, los objetos de la clase compuesta **almacenan referencias** de los objetos compuestos, pero de manera que esas referencias no se pueden compartir entre varios objetos compuestos.

- ▶ Por tanto:
 - Un objeto componente sólo puede formar parte de un único objeto compuesto.
 - Un objeto de la clase componente sólo puede existir como parte de un objeto compuesto.
 - La clase compuesta es responsable de crear y almacenar todos sus objetos componentes.
 - Cuando se destruye un objeto compuesto, se deben destruir todos sus objetos componentes.

- ▶ Por ejemplo:
- ▶ En Twitter, una cuenta tiene una serie de tuits. Cada tuit debe pertenecer a una cuenta, pero no pueden pertenecer a más de una cuenta al mismo tiempo. Cuando se elimina una cuenta, se eliminan todos sus tuits.
- ▶ Junto al rombo relleno siempre habrá una multiplicidad de “1”, ya que un componente sólo puede formar parte de un objeto compuesto.



```
class Tuit:
    def __init__(self, texto):
        self.__texto = texto
        self.__ident = id(self)

    def get_ident(self):
        return self.__ident

class Cuenta:
    def __init__(self):
        self.__tuits = [] # Guarda una lista de referencias a Tuits

    def get_tuits(self):
        return self.__tuits[:]

    def crear_tuit(self, texto):
        t = Tuit(texto) # El tuit se crea dentro de la cuenta
        self.__alumnos.append(t) # La cuenta almacena el tuit

    def eliminar_tuit(self, ident):
        for t in self.__tuits:
            if t.get_ident() == ident:
                self.__alumnos.remove(t)
        raise ValueError("No existe ningún tuit con ese id")

c1 = Cuenta()
c1.crear_tuit("Este módulo es muy bonito")
c1.crear_tuit("Me encanta DAW")
c2 = Cuenta()
c2.crear_tuit("Odio Programación")
```

► Resumen:

	Agregación	Composición
Una parte puede pertenecer a...	Varios todos	Un todo únicamente
Una parte puede existir aunque no pertenezca a un todo.	Sí	No
El todo es responsable de crear la parte.	No	Sí
El todo es responsable de almacenar la parte.	No	Sí
Cuando se destruye el todo, se debe destruir la parte.	No	Sí
Multiplicidad en el todo.	Cualquiera	1

2. Herencia

2.1 Generalización

2.2 Herencia

2.3 Modos

2.4 Superclases y subclases

2.5 Utilización de clases heredadas

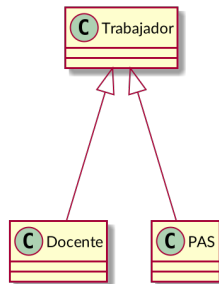
2.1. Generalización

2.1. Generalización

- ▶ La relación de **generalización** es un tipo de relación que se da entre una clase (la **superclase** o **clase base**) y otra clase (la **subclase** o **clase derivada**).
- ▶ Representa la relación «**es un(a)**»: una instancia de la subclase también *es una* instancia de la superclase.
- ▶ También se puede decir que:
 - La subclase *es una* forma más especializada de la superclase.
 - La superclase *es una* forma más general de la subclase.
- ▶ La práctica totalidad de los lenguajes orientados a objetos permiten definir clases derivadas a partir de otras clases, creando lo que se denominan **jerarquías de generalización**.

Por ejemplo:

- ▶ En un Instituto hay dos tipos de trabajadores: docentes y PAS (personal de administración y servicios).
- ▶ Ambos comparten características comunes pero también tienen otras que los diferencian.
- ▶ Todo docente «es un» trabajador, y todo PAS también «es un» trabajador.
- ▶ Pero no podemos decir que todo trabajador es un docente, ya que podría ser un PAS.
- ▶ Por tanto, podemos decir que tanto **Docente** como **PAS** son subclases de **Trabajador**.



- ▶ Se puede usar la generalización para:
 - Cambiar o ampliar las características de una clase creando a partir de ella otra más especializada (una *subclase* de la original).
 - Combinar las características de varias clases en una clase más general que agrupe los elementos comunes a todas ellas (una *superclase* de las originales).

2.2. Herencia

2.2. Herencia

- ▶ A través de la relación de generalización, las subclases adquieren (*heredan*) las características de la superclase.
- ▶ A ese mecanismo se le denomina **herencia**.
- ▶ Son dos conceptos distintos pero interconectados:
 - La *generalización* es la relación por la cual una clase se convierte en subclase de otra.
 - La *herencia* es el mecanismo por el que una subclase adquiere características de la superclase.
- ▶ La herencia puede considerarse como un mecanismo de **reutilización de código** entre la superclase y la subclase, evitando repeticiones innecesarias.

2.3. Modos

2.3.1 Simple

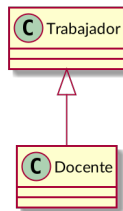
2.3.2 Múltiple

2.3. Modos

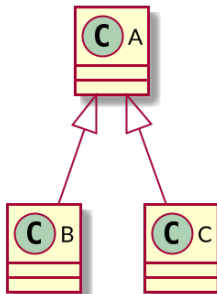
- ▶ Existen dos modos de generalización, en función de la cantidad de superclases que se le permite tener a una subclase dada:
 - **Generalización simple:** también llamada **herencia simple**, es cuando una subclase sólo puede tener una superclase.
 - **Generalización múltiple:** también llamada **herencia múltiple**, es cuando una subclase puede tener varias superclases (no sólo una).
- ▶ Hay lenguajes que sólo admiten herencia simple y lenguajes que admiten herencia múltiple.
- ▶ En concreto:
 - Python soporta la herencia múltiple.
 - Java sólo soporta la herencia simple.

Simple

- ▶ En la herencia simple, una clase sólo puede subclase de una única superclase.
Una clase puede ser superclase de muchas clases, pero en la herencia simple, sólo puede ser subclase de una única superclase.
- ▶ Por ejemplo, el caso de un docente que también es un trabajador, de forma que la clase `Docente` sólo es subclase de `Trabajador`.

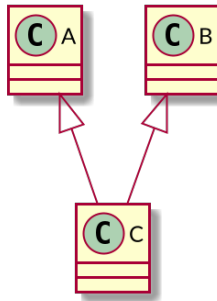


- ▶ Ésto también sería herencia simple, ya que tenemos dos relaciones de generalización separadas pero ninguna clase es subclase de más de una superclase.
- ▶ Por tanto, lo que tenemos son dos herencias simples, no una herencia múltiple:



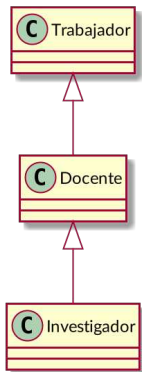
Una superclase con dos subclases (dos herencias simples)

- Ésto, en cambio, no sería herencia simple, sino múltiple:



Una subclase con dos superclases (herencia múltiple)

- ▶ Las relaciones de generalización pueden formar una cadena tan larga como sea necesaria.
- ▶ Por ejemplo, aquí tenemos **dos** relaciones de generalización simple:



- ▶ `Trabajador` es **superclase directa** de `Docente` y **superclase indirecta** de `Investigador`.
- ▶ `Docente` es subclase (directa) de `Trabajador` y superclase (directa) de `Investigador`.
- ▶ `Investigador` es **subclase directa** de `Docente` y **subclase indirecta** de `Trabajador`.

- ▶ La forma de codificar la herencia en Python es especificar el nombre de la superclase (o superclases, si hubiera herencia múltiple) detrás del nombre de la subclase, entre paréntesis:

```
class Trabajador:
    """Trabajador es la superclase"""
    def set_nombre(self, nombre):
        self.__nombre = nombre

    def get_nombre(self):
        return self.__nombre

class Docente(Trabajador):
    """Docente es subclase de Trabajador"""
    def set_nrp(self, nrp):
        self.__nrp = nrp

    def get_nrp(self, nrp):
        return self.__nrp
```

- ▶ Con el código anterior, podemos crear instancias de las clases `Trabajador` y `Docente`:

```
>>> t = Trabajador()
>>> t.set_nombre("Manolo")
>>> t.get_nombre()
'Manolo'
>>> d = Docente()
>>> d.set_nrp(273849)
>>> d.get_nrp()
273948
```

- Lo interesante del mecanismo de la herencia es que la subclase adquiere las características de la superclase, por lo que la clase `Docente` también dispone de los métodos `set_nombre()` y `get_nombre()` heredados de `Trabajador`:

```
class Trabajador:
    """Trabajador es la superclase"""
    def set_nombre(self, nombre):
        self.__nombre = nombre

    def get_nombre(self):
        return self.__nombre

class Docente(Trabajador):
    """Docente es subclase de Trabajador"""
    def set_nrp(self, nrp):
        self.__nrp = nrp

    def get_nrp(self, nrp):
        return self.__nrp
```

```
>>> t = Trabajador()
>>> t.set_nombre("Manolo")
>>> t.get_nombre()
'Manolo'
>>> d = Docente()
>>> d.set_nrp(273849)
>>> d.get_nrp()
273948
>>> d.set_nombre("Juan")
>>> d.get_nombre()
'Juan'
```

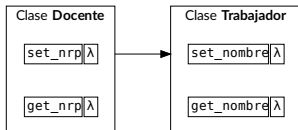
- Es como si el código de los métodos `set_nombre()` y `get_nombre()` se hubiesen «copiado y pegado» dentro de la clase `Docente`.

- ▶ En realidad, el mecanismo funciona como una lista enlazada, más o menos como los entornos que hemos estudiado hasta ahora.
- ▶ Ya hemos visto en la unidad anterior que las **definiciones de las clases** se representan internamente mediante una estructura tipo **diccionario**.
- ▶ Esos diccionarios se conectan entre sí formando una **lista enlazada**, de forma que el diccionario que contiene la definición de la subclase **apunta** al diccionario de su **superclase directa**, siguiendo el camino que traza la relación de generalización.
- ▶ Esa lista será tan larga como sea necesario, y tendrá tantos diccionarios como clases haya en la cadena de herencia simple.
- ▶ De esta forma, la herencia va *propagando* las características de la superclase a todas sus subclases (*directas* e *indirectas*).
- ▶ En nuestro caso, el diccionario de **Docente** apunta al de **Trabajador**.

- ▶ Al llamar a un método sobre un objeto, el intérprete busca el método dentro del diccionario que contiene la definición de la clase del objeto:
 - Si encuentra el método, lo usa.
 - Si no lo encuentra, sigue subiendo por la lista enlazada localizando el siguiente diccionario (que será el que contenga la definición de su superclase directa), buscando ahí el método solicitado.

El intérprete seguirá buscando en el resto de la lista hasta que encuentre el método o se acabe la lista de herencia, en cuyo caso dará un error

`AttributeError` por método no encontrado.



Cadena de herencia simple

- ▶ Por eso podemos llamar al método `set_nombre()` sobre una instancia de la clase `Docente` aunque dicha clase no tenga definido ese método.
- ▶ Por el mecanismo de la herencia, el método lo hereda de su superclase `Trabajador`.
- ▶ En tiempo de ejecución, el intérprete busca el método recorriendo la cadena de herencia representada en la lista de diccionarios:
 - Primero lo busca en la definición de la clase `Docente`.
 - Como no lo encuentra, a continuación lo busca en la definición de la clase `Trabajador`.
 - Como ahora sí lo ha encontrado, lo ejecuta como si el método hubiese estado definido directamente en la clase `Docente`.

- Al igual que ocurre con los *métodos*, las **variables de clase** también se heredan de una clase a sus subclases:

```
class A:
    cadena = "Hola"

class B(A):
    def saluda(self):
        print(B.cadena)

b = B()
b.saluda() # Imprime "Hola"
```

2.4. Superclases y subclasses

2.5. Utilización de clases heredadas

3. Polimorfismo

3.1 Sobreescritura de métodos

3.2 `super()`

3.3 Sobreescritura de constructores

3.1. Sobreescritura de métodos

3.2. `super()`

3.3. Sobreescritura de constructores

4. Herencia vs. composición