

# 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

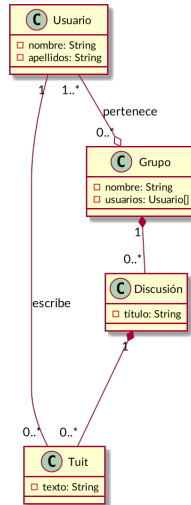
1.5 Composición

## 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.
- ▶ Para ello, los objetos de la clase agregadora **almacenan referencias** a los objetos agregados.
- ▶ 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.

► 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

## 2. Herencia

2.1 Concepto de herencia

2.2 Modos

2.3 Superclases y subclases

2.4 Utilización de clases heredadas

## 2.1. Concepto de herencia



## 2.2. Modos

2.2.1 Simple

2.2.2 Múltiple

## 2.3. Superclases y subclasses

## 2.4. 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