

# Relaciones entre clases Python

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2020/2021

## Índice general

<b>1. Relaciones básicas</b>	<b>1</b>
1.1. Introducción . . . . .	1
1.2. Asociación . . . . .	3
1.3. Dependencia . . . . .	4
1.4. Agregación . . . . .	5
1.5. Composición . . . . .	7
<b>2. Herencia</b>	<b>9</b>
2.1. Generalización . . . . .	9
2.2. Modos . . . . .	9
2.2.1. Simple . . . . .	9
2.2.2. Múltiple . . . . .	9
2.3. Superclases y subclases . . . . .	9
2.4. Utilización de clases heredadas . . . . .	9
<b>3. Polimorfismo</b>	<b>9</b>
3.1. Sobreescritura de métodos . . . . .	9
3.2. <code>super()</code> . . . . .	9
3.3. Sobreescritura de constructores . . . . .	9
<b>4. Herencia vs. composición</b>	<b>10</b>

## 1. Relaciones básicas

### 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**.

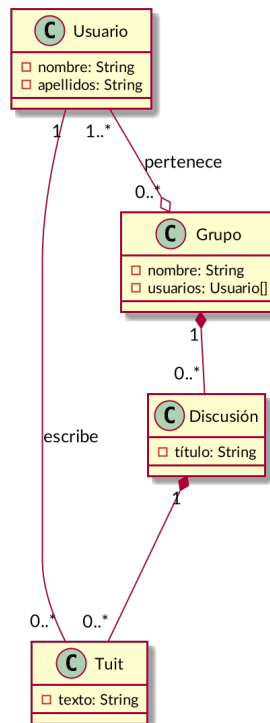
Cuando una o varias instancias de una clase está relacionada con una o varias instancias de otra clase, también podemos decir que ambas clases están relacionadas.

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

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.

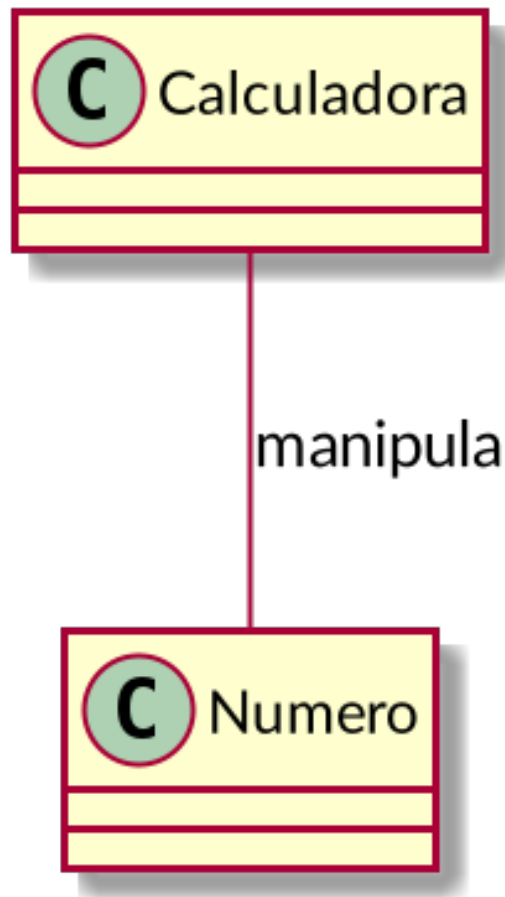
Las asociaciones suelen llevar nombre, ya que representan una relación conceptual y hay que aclarar cuál es (normalmente es un nombre asociado al **dominio del problema**).

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

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.

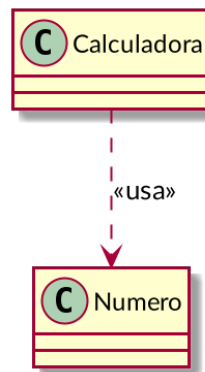
También cuando una clase llama a un método de la otra clase.

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

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:

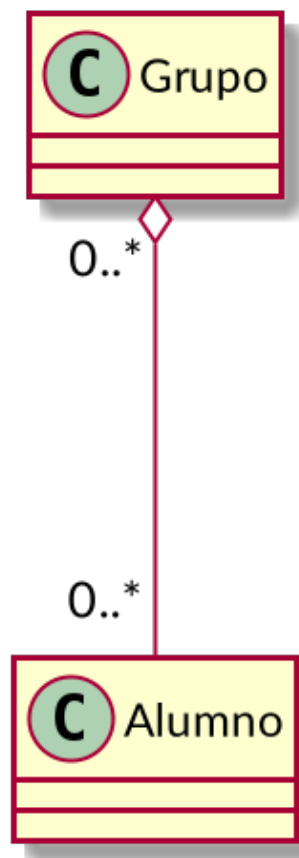
- La clase agregada puede formar parte de varias clases agregadoras.

- 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

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.

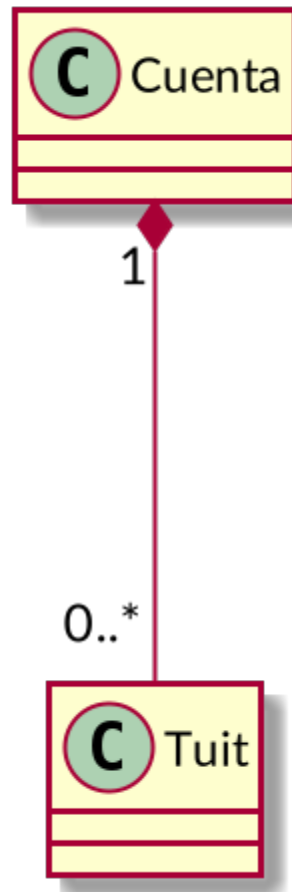
Por tanto:

- 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.__tuits.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. Modos

#### 2.2.1. Simple

#### 2.2.2. Múltiple

### 2.3. Superclases y subclases

### 2.4. Utilización de clases heredadas

## 3. Polimorfismo

### 3.1. Sobreescritura de métodos

### 3.2. `super()`

### 3.3. Sobreescritura de constructores

## 4. Herencia vs. composición