**Hubungan antar Relasi Suatu Objek dalam Konsep Game Ular Tangga.**

**Agregasi** merupakan hubungan dimana kelas yang satu merupakan bagian dari kelas yang lain, namun kedua kelas ini bisa berdiri sendiri.

|  |
| --- |
| Dice |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| Player |
|  |
|  |

**Komposisi** merupakan teknik desain untuk mengimplementasikan hubungan kelas yang lebih kompleks tersusun atas kelas-kelas lainnya yang lebih sederhana.

|  |
| --- |
| Board |
| +currentPosition : int  +previousPosition : int  +posPlayer1 : int  +posPlayer2 : int  +start |
| +initComponent()  +acakDadu()  +ButtonAcakDadu()  +run() |

|  |
| --- |
| AcakDadu |
| + dice1  + dice2  + dice3  + dice4  + dice5  + dice6  + RandomDice : int  + Random[] : int |
| * initComponent * acakDadu() |

**Inheritance** merupakan kelas baru yang diciptakan dari sebuah kelas(kelas induk), dimana kelas baru tersebut akan mewarisi semua atribut dan method yang dimiliki oleh kelas induk. Kelas baru (kelas turunan) bisa memiliki atribut dan method tambahan yang lain sehingga kelas turunan akan menjadi lebih luas (lebih spesifik) daripada kelas induk.

|  |
| --- |
| Dice |
| Dice1 |
|  |

|  |
| --- |
| RollingDice |
| Randomize |
| ReturnDice1 |