

Linguagem de Programação II

Aula 07 – Relacionamentos entre Classes

Paulo Viniccius Vieira paulo.vieira@faculdadeimpacta.com.br

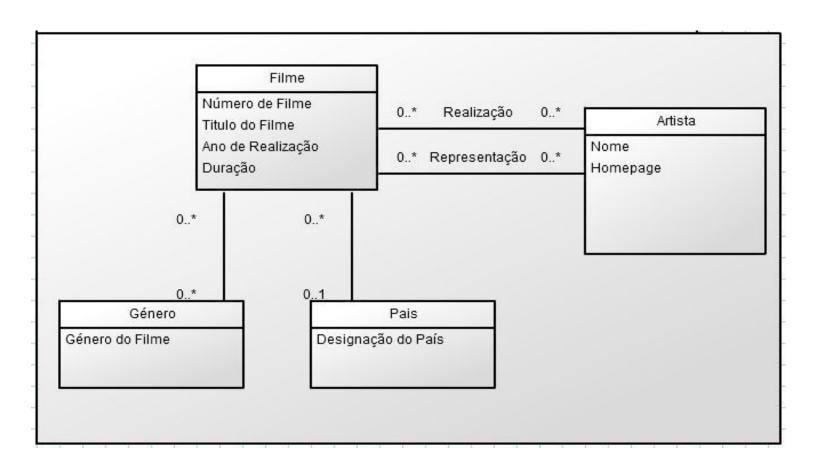
Objetivos

- Entender como acontece a associação entre classes
- Conhecer a notação de relacionamento de classes na UML
- Conhecer a notação de multiplicidade do diagrama de classes
- Praticar a implementação de relacionamento de classes em Python

- Define um relacionamento estrutural entre diferentes objetos
 - Define o "esqueleto" do sistema
- Precisa ser definido durante o projeto do software
- Gera um dos principais diagramas da UML:
 - Diagrama de Classes



Exemplo de Diagrama de Classes



Associação entre Classes:

- É o tipo de relacionamento mais comum e mais importante em um sistema orientado a objetos
- É um relacionamento entre duas classes que permite que os objetos destas classes possam se comunicar



- Notação na UML:
 - Segmento de reta ligando as duas classes





- Notação na UML:
 - Segmento de reta ligando as duas classes





- Notação na UML:
 - Segmento de reta ligando as duas classes





- Multiplicidade (ou Cardinalidade):
 - Informa a quantidade de elementos que são necessários para a estrutura

- Multiplicidade (ou Cardinalidade):
 - Informa a quantidade de elementos que são necessários para a estrutura

O Carro se associa com 4 Rodas



- Multiplicidade (ou Cardinalidade):
 - Informa a quantidade de elementos que são necessários para a estrutura

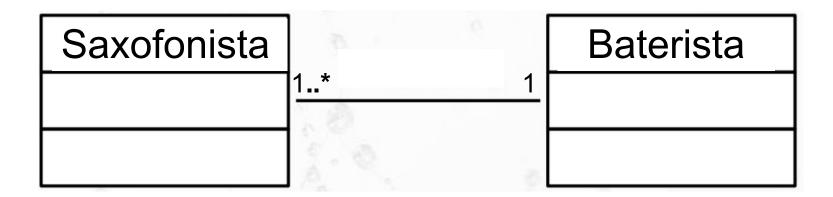
- O Carro se associa com 4 Rodas
- A Roda se associa com 1 Carro

Carro	0	Roda
	1 4	
	. 0	



- Multiplicidade (ou Cardinalidade):
 - Informa a quantidade de elementos que são necessários para a estrutura

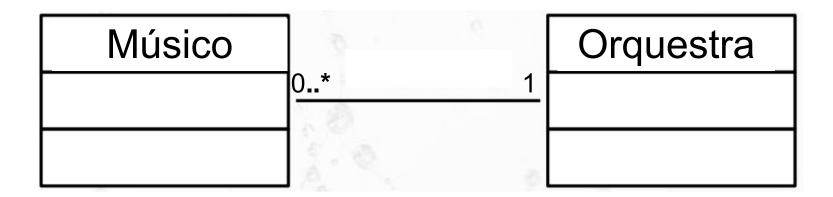
- O Saxofonista se associa com 1 Baterista
- O Baterista se associa a um ou mais Saxofonistas





- Multiplicidade (ou Cardinalidade):
 - Informa a quantidade de elementos que são necessários para a estrutura

- O Músico está associado a 1 Orquestra
- A Orquestra está associada a zero ou mais Músicos



Multiplicidade (ou Cardinalidade):

Significado	Exemplo
Indica um número fixo de objetos	2
Indica um número variável de objetos dentro de uma faixa especificada de valores	14
Indica nenhum ou um objeto	01
Indica um número qualquer de objetos	*
Indica de um a vários objetos	1*
Indica de zero a vários objetos	0*
Quando não há especificação, entende-se que é apenas um objeto	



Associação entre Classes:

 As classes se conectam quando um ou mais atributos de uma Classe é uma referência para outra Classe



Associação entre Classes:

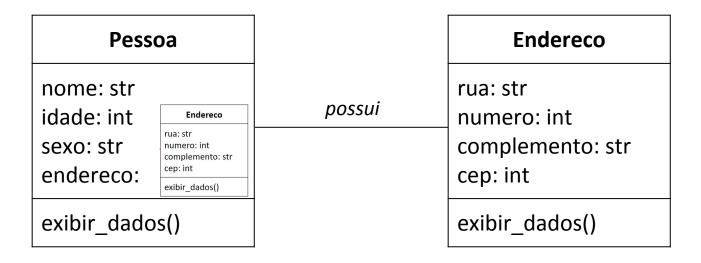
 As classes se conectam quando um ou mais atributos de uma Classe é uma referência para outra Classe

Pessoa		Endereco
nome: str idade: int sexo: str endereco: Endereco	possui	rua: str numero: int complemento: str cep: int
exibir_dados()		exibir_dados()



Associação entre Classes:

 As classes se conectam quando um ou mais atributos de uma Classe é uma referência para outra Classe





Exemplo Prático