Contoh Class dalam Ular Tangga :

1. Papan permainan
2. Bidak Pemain
3. Dadu
4. Trap (Jebakan)
5. Core Gameplay
6. Agregation

Agregasi adalah bentuk hubungan yang lebih khusus dari Assosiasi dimana sebuah object memiliki lifecycle nya sendiri tapi dengan kepemilikan dan class child tidak dapat memiliki class parentnya.

Contoh pada ular tangga :

- Terletak pada hubungan antara class dadu dan papan permainan dimana apabila class dadu hancur tidak akan mempengaruhi class papan permainan dan sebaliknya bila class papan permainan hancur tidak akan mempengaruhi dadu karena antara class dadu dan papan permainan tidak memiliki relasi secara langsung dalam sudut core gameplay.

- Terletak pada relasi class untuk core gameplay dan class papan permainan dimana apabila core gameplay diganti ataupun dihapus maka tidak akan mempengaruhi secara signifikan class papan permainan dan begitu juga dengan papan permainan bila dihapus atau diganti maka tidak akan mempengaruhi class core gameplay tersebut, dengan kata lain apabila class yang satu dengan class yang lainnya tidak benar - benar langsung berkaitan maka tidak akan memiliki pengaruh yang begitu nampak.

1. Composition

Komposisi adalah bentuk hubungan yang lebih spesifik bila dibandingkan dengan agregasi namun memiliki relasi yang sama dengan Agregasi, dimana lifecycle object bergantung pada object ownernya.

Contoh pada ular tangga :

- Terletak pada hubungan antara class bidak pemain dan class papan permainan dimana papan permainan menyimpan titik koordinat dari pemain, yang apabila papan permainan dihapus maka akan menghapus bidak player karena koordinat tiap papan permainan merupakan koordinat tempat untuk bidak pemain pula

- Terletak pada hubungan antara class jebakan dengan class papan permainan dimana apabila papan permainan hancur maka koordinat untuk class jebakan akan hancur atau hilang, karena sama halnya dengan bidak pemain class jebakan juga memiliki relasi secara langsung dengan papan permainan yang dimana memerlukan kondisi fisik langsung dari class papan permainan itu sendiri.

1. Inheritance

Inheritance adalah ketika sebuah objek atau kelas didasarkan pada objek lain atau kelas dengan menggunakan implementasi yang sama. Warisan di kebanyakan bahasa berorientasi objek berbasis kelas adalah mekanisme di mana satu objek memperoleh semua properti dan perilaku objek induk. Dimana dapat memiliki pengaruh dengan class turunannya apabila class indukannya diubah ataupun ditiadakan.

Inheritance memungkinkan pemrogram untuk:

1. membuat kelas yang dibangun berdasarkan kelas yang ada
2. untuk menentukan implementasi baru untuk mempertahankan perilaku yang sama
3. untuk menggunakan kembali kode dan untuk secara mandiri memperpanjang perangkat lunak asli melalui kelas dan antarmuka publik.

Contoh pada ular tangga :

- ialah hubungan antara class papan permainan dengan class lainnya dimana penggunaan class lainnya memiliki sangkut paut penggunaan dengan class papan permainan secara fungsional dan bukannya secara fisik, lain kata apabila papan permainan dihapus maka fungsi dari tiap kelas lain tidak dapat berfungsi secara maksimal terutama pada class bidak, namun apabila untuk class dadu yang akan hilang ialah fungsinya dan bukannya secara fisik class tersebut.