Contoh Class dalam Ular Tangga :

1. Papan permainan
2. Bidak Pemain
3. Dadu
4. Trap / Object
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 :

- Untuk penggunaannya terletak pada penggunaan dadu dan papan permainan dimana value dari sebuah dadu memiliki variable dan object nya sendiri yang tetapi tidak lepas dari value posisi papan permainannya itu sendiri yang dimana player akan melakukan peletakkan bidak sesuai dengan aturan penomoron pada dadu yang ditambahkan oleh value awal pada papan permainan.

Dampak :

- 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.

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 :

- Untuk penggunaannya terletak pada bidak pemain dengan papan permainan, dan object / jebakan dengan papan permainannya, yang dimana fungsi seperti getvalue posisi didapatkan dari value posisi milik papan permainan yang dimana dapat menentukan letak / posisi dari bidak dan jebakan/objek yang digunakan sebagai pembacaan nilai tempat untuk 2 class tersebut, dengan menggunakan fungsi untuk penomoron pada papan permainan.

Dampak :

- 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 object 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 :

- Untuk penggunaannya terdapat pada tiap value posisi dari papan permainan yang nantinya diturunkan ke object seperti ular dan tangga untuk peletakkan dimana apabila dadu menunjukan suatu value tertentu maka value posisi untuk bidak pemain akan sama dengan value yang ditunjukan oleh dadu yang memiliki nilai sama dengan value yang ada di papan permainan, begitu pula apabila value posisi berikutnya maka value posisi sebelumnya ditambahkan oleh value dadu yang baru untuk mendapatkan value baru pada papan permainan. Begitu pula untuk object seperti ular dan tangga dimana terdapat value posisi awal dan akhir untuk tiap tangga yang dimana apabila value posisi player terletak di posisi awal maka posisi yang dimiliki oleh value posisi bidak akan menjadi value posisi akhir dari tangga.

Dampak :

- 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.