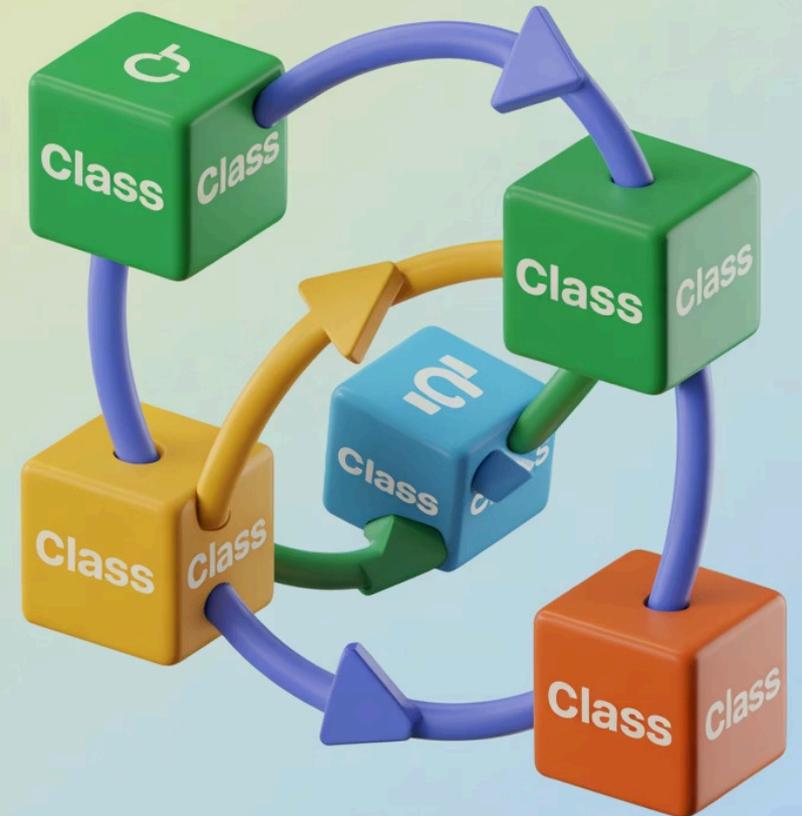


# Зв'язки між класами в ООП

ООП базується на взаємодії класів та об'єктів. Класи описують властивості, а об'єкти є їх екземплярами.

Правильно побудовані зв'язки між класами суттєво впливають на структуру та якість програми.

# Class Connections



# Класи і об'єкти: чому це важливо

## Клас

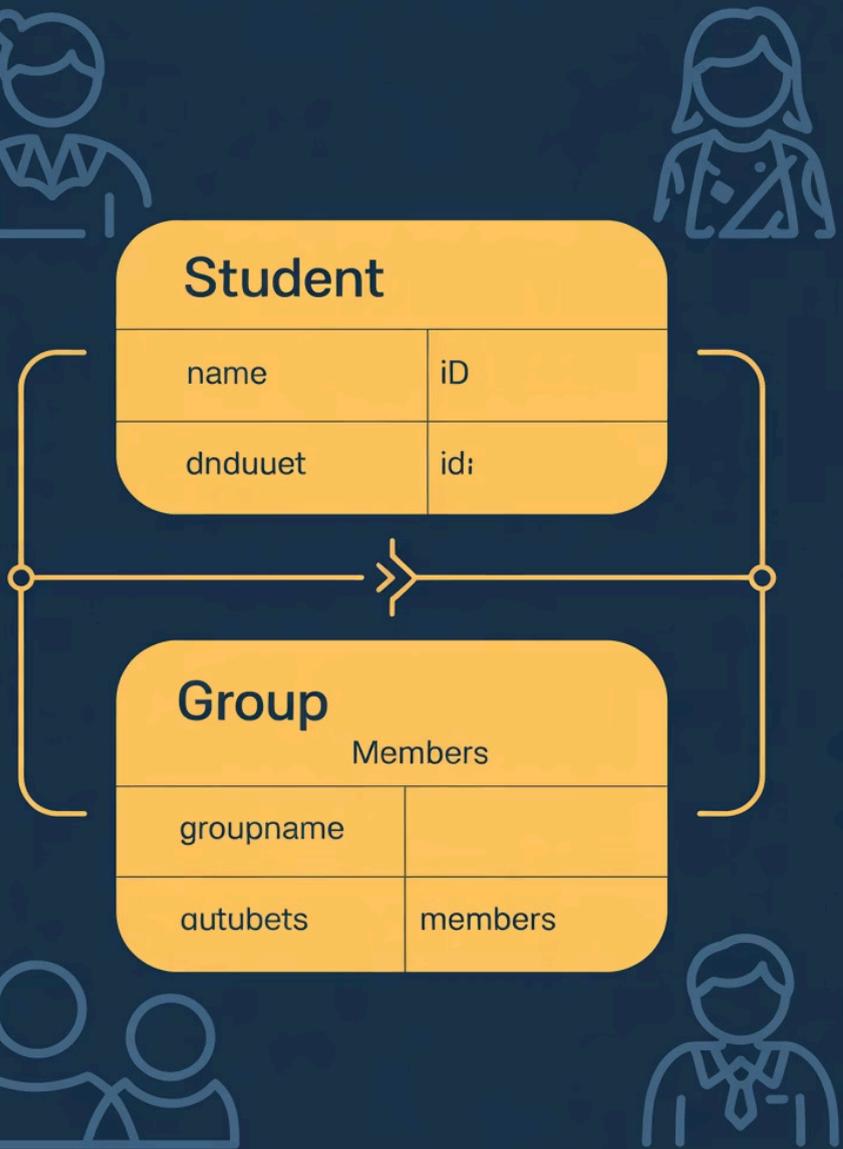
Шаблон або опис типу об'єктів.

Наприклад: "Машина", "Тварина".

## Об'єкт

Конкретний представник класу.

Наприклад: "Ford Focus", "Кіт Мурчик".



# Асоціація: визначення та приклади



## Визначення

Асоціація — це зв'язок "знає про..." між незалежними класами.



## Приклад

Студент "належить" до Групи, але існує окремо від неї.



## Напрямки

Може бути одно-, дво- або багато-направленою.

# Асоціація в UML та коді

1

UML позначення

Стрілка без заповнення, що з'єднує класи.

2

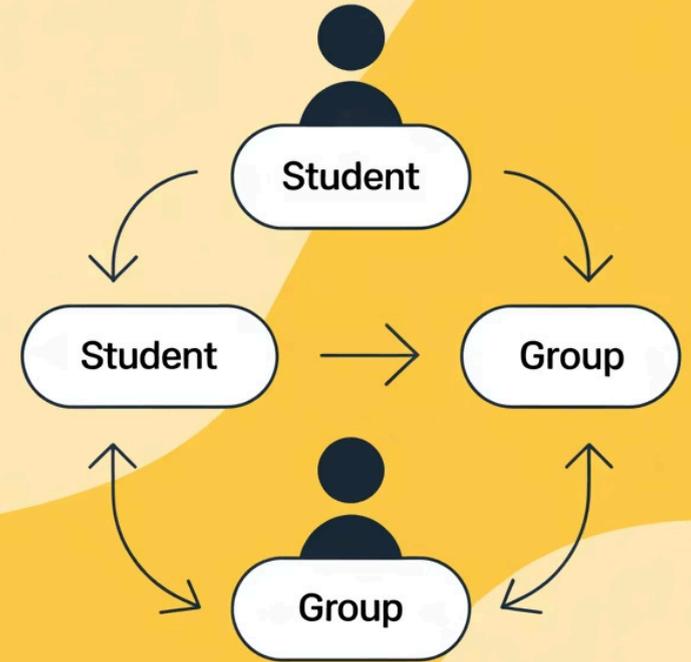
Реалізація в коді

Клас має поле типу іншого класу.

3

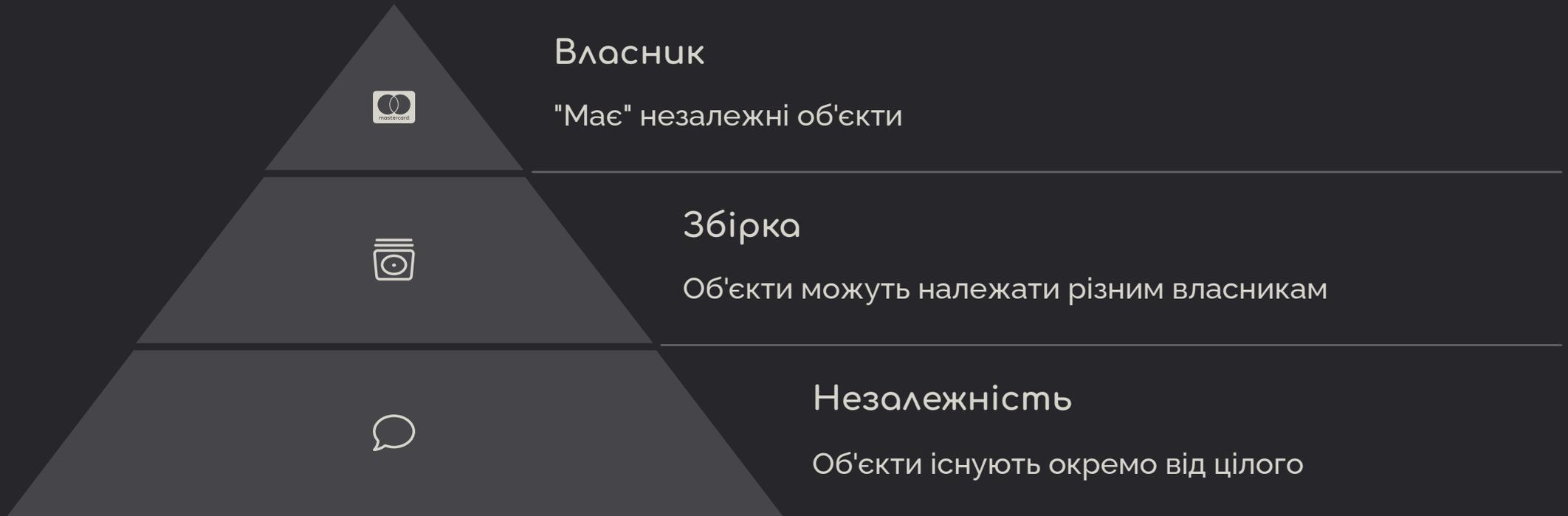
Приклад коду

```
class Student { Group group; }
```



```
Java
  mnglo; zcndetccatog"
  mmp1lecacelong"
  opngenlestunstoc;
  mupacoule copsztonglalde";
  d plcalietlogtd
Java"
```

# Агрегація: визначення і особливості



# Агрегація: ілюстрація та код

## UML позначення

Порожній ромб у напрямку до цілого (власника).

Показує слабший зв'язок ніж композиція.

## Приклад коду

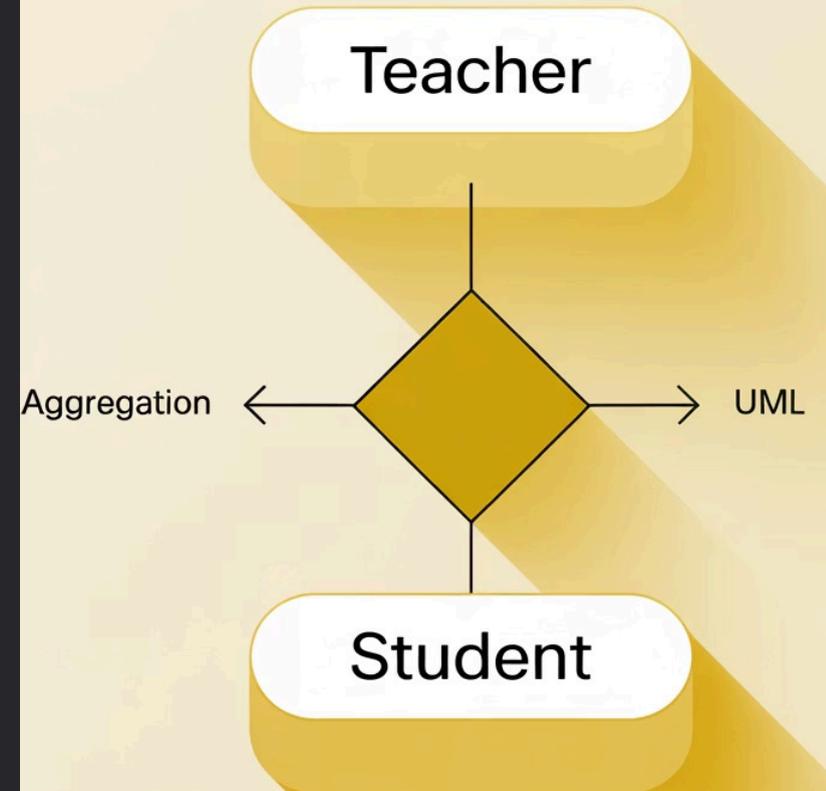
```
class Teacher { List students; }
```

Учні можуть бути перепризначені іншому вчителю.

## Ключова особливість

Частини можуть існувати без цілого.

Життєві цикли об'єктів незалежні.



# Композиція: визначення та суть

## Залежність частин

Частина не існує без цілого.

## Приклад

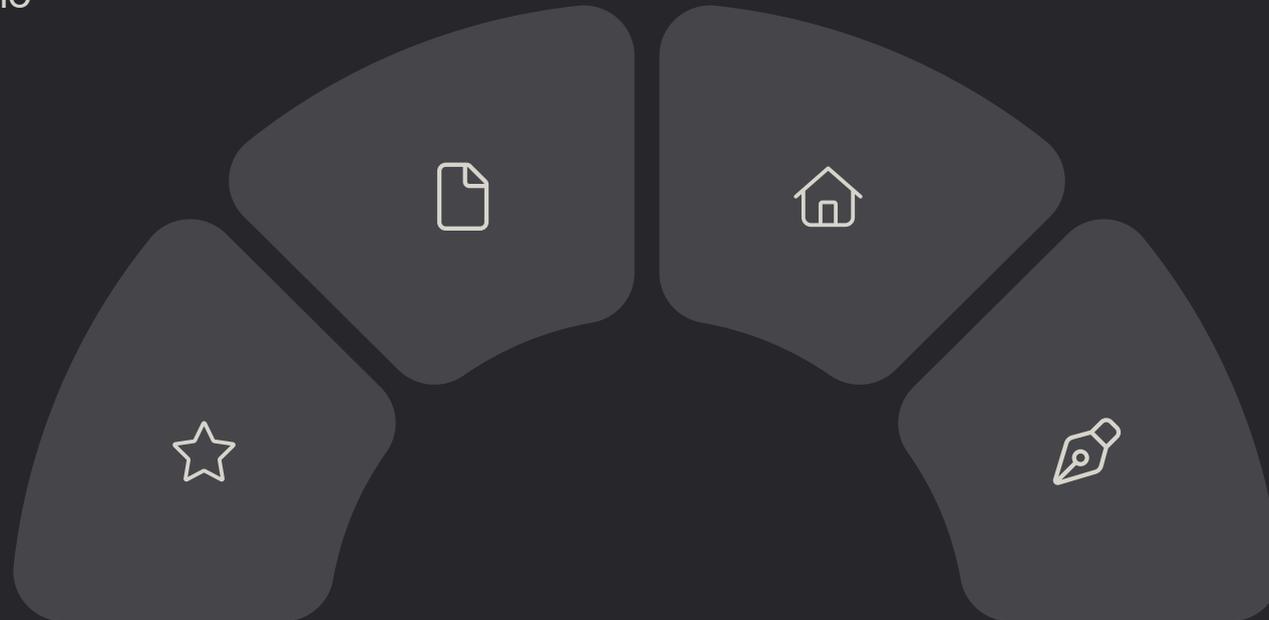
Будинок та Кімнати.  
Кімната не існує без Будинку.

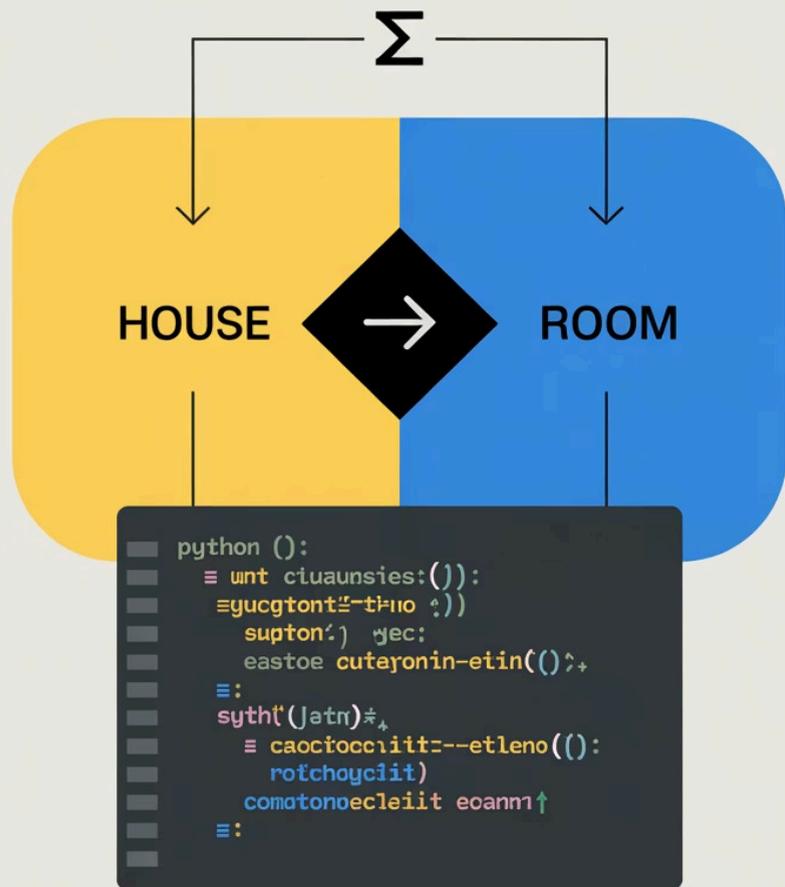
## Життєвий цикл

Видалення цілого знищує всі частини.

## Сильний зв'язок

Об'єкт-ціле повністю контролює життя частини.





# Композиція: приклад у UML та коді



UML  
позначення

Суцільний чорний  
ромб у напрямку  
до цілого.



Приклад коду

```
class House {
private List rooms; }
```



Життєвий  
цикл

Вихід з ладу  
основного об'єкта  
знищує всі  
частини.

# Спадкування: визначення та практичне значення



Базовий клас

Надає властивості та методи для нащадків

---



Похідний клас

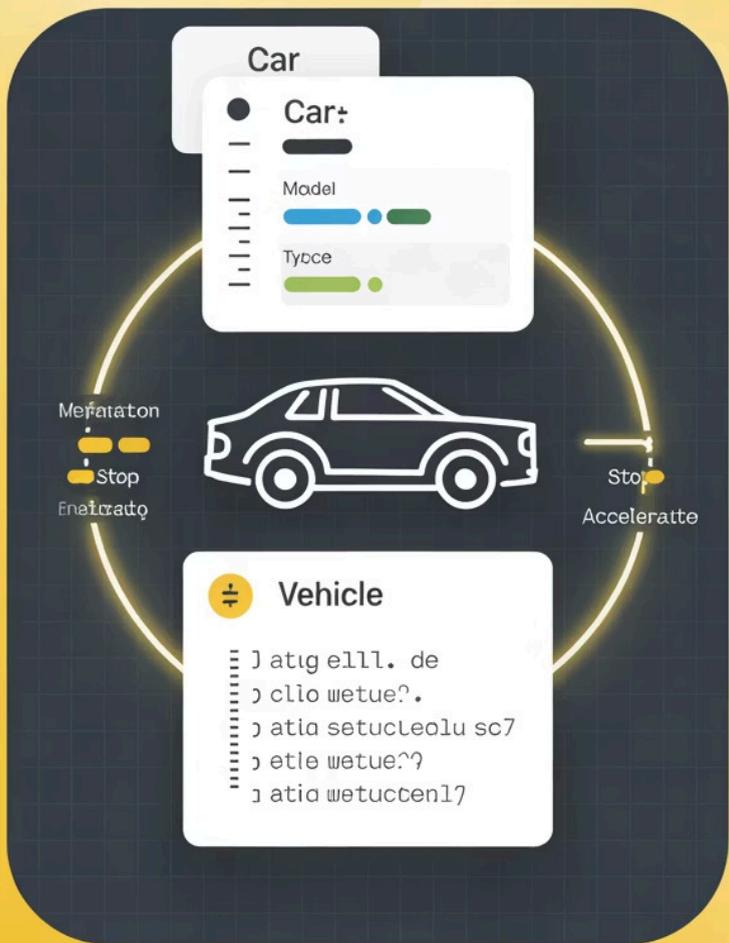
Розширює або уточнює батьківський клас

---

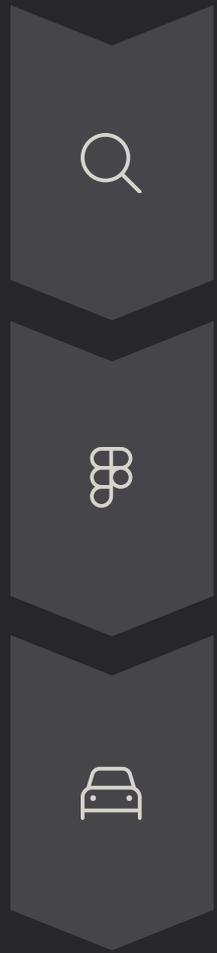


Приклад

Тварина → Кішка, Собака (Cat is-an Animal)



# Залежність і реалізація: стисло



## Залежність (dependency)

Тимчасовий вплив одного класу на інший.  
Часто через параметри методу.

## Реалізація (implementation)

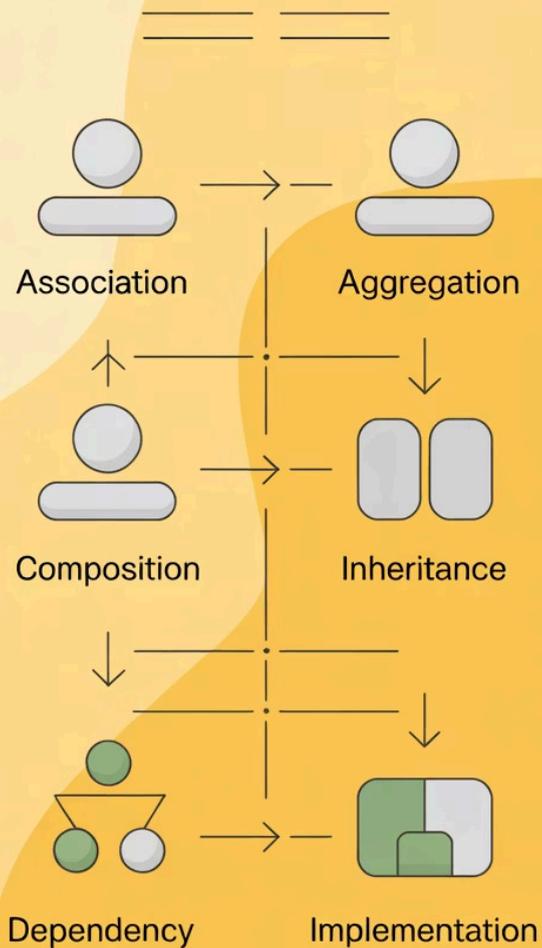
Втілення інтерфейсу у класі.  
Клас зобов'язується мати певну поведінку.

## Приклад

```
class Car implements Vehicle
```

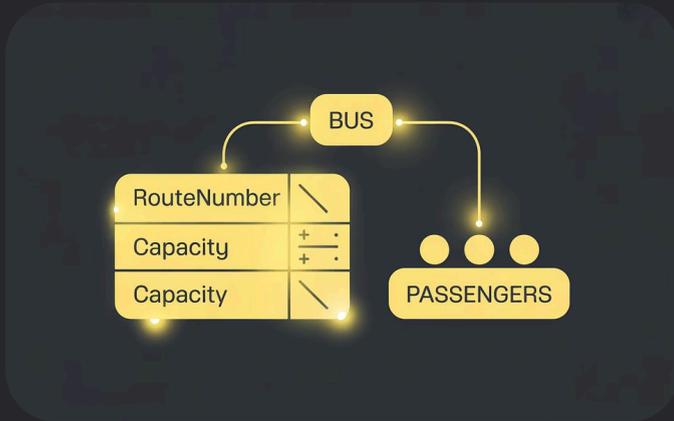
Car надає реалізацію всім методам Vehicle.

# Порівняльна таблиця зв'язків



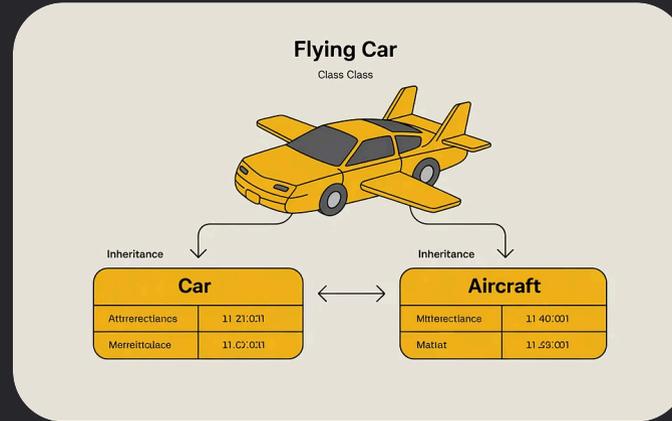
Тип зв'язку	Сила зв'язку	Характеристика
Асоціація	Слабкий	Загальний зв'язок "знає про"
Агрегація	Середній	"Має", частини незалежні
Композиція	Сильний	"Містить", частини підпорядковані
Спадкування	Сильний	"Є", типізація
Залежність	Найслабший	Короткочасна взаємодія

# Приклади застосування (завдання)



## Агрегація

Клас "Автобус" агрегує об'єкти класу "Пасажир". Автобус має пасажирів, але пасажирів можуть існувати окремо від автобуса. Видалення автобуса не призводить до видалення пасажирів.



## Спадкування

"Літаюча машина" успадковує властивості й методи від класів "Машина" та "Літальний апарат". Вона є підтипом обох цих класів і розширює їхню функціональність.



## Композиція

Клас "Книга" містить об'єкти класу "Сторінка". Композиція означає, що сторінки є невід'ємною частиною книги і не можуть існувати після знищення книги як об'єкта.

