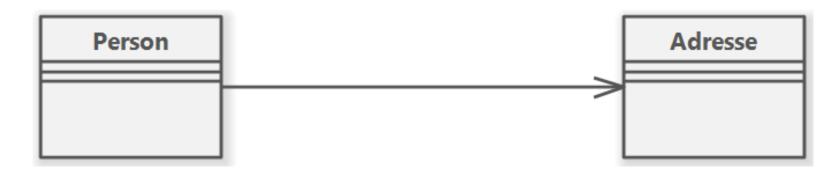
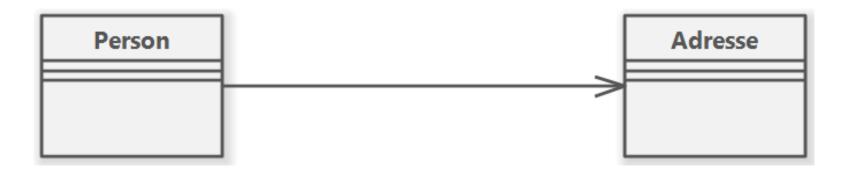


- Assoziationen beschreiben Beziehungen zwischen Klassen
- Klassen können miteinander interagieren



UNIDIREKTIONALE ASSOZIATION

- Unidirektionale Assoziationen beschreiben Beziehungen zwischen Klassen, bei denen eine Klasse die andere kennt
- Dargestellt mit einer Linie und einem Pfeil am Ende der Linie
- Ausgehend von der Klasse, die die andere Klasse kennt
- Die Person kennt die Adresse



UNIDIREKTIONALE ASSOZIATION

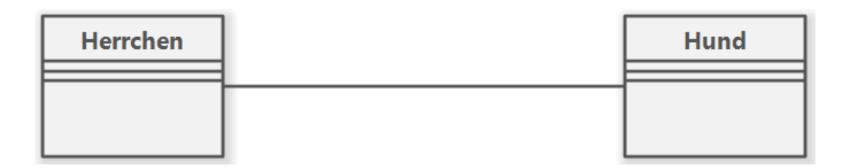
```
public class Person
{
    private Adresse _adresse;

    public Person(Adresse adresse)
    {
        _adresse = adresse;
    }
}
```

```
public class Adresse
{
}
```

BI-DIREKTIONALE ASSOZIATION

- Bidirektionale Assoziationen beschreiben Beziehungen zwischen Klassen, bei denen sich die Klassen gegenseitig kennen
- Dargestellt mit einer Linie ohne Pfeile
- Das Herrchen kennt den Hund
- Der Hund kennt das Herrchen



BI-DIREKTIONALE ASSOZIATION

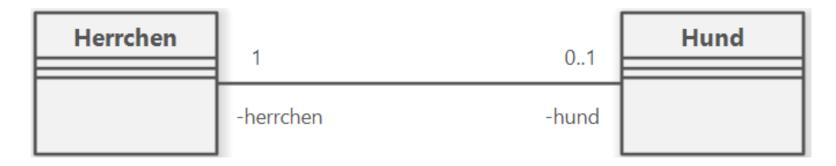
```
public class Herrchen
{
    private Hund _hund;

    public void SetHund(Hund hund)
    {
        _hund = hund;
    }
}
```

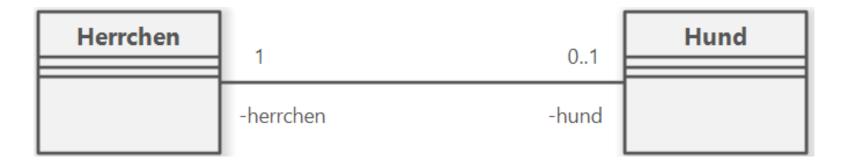
```
public class Hund
{
    private Herrchen _herrchen;

    public Hund(Herrchen herrchen)
    {
        _herrchen = herrchen;
    }
}
```

- Rollennamen und Sichtbarkeiten können verwendet werden, um die Assoziationen zu kennzeichnen
- Die Multiplizität gibt an, mit wie vielen Objekten der gegenüberliegenden Klasse ein Objekt in Beziehung stehen kann
- In den Klassen selbst werden keine Variablen/Attribute angelegt

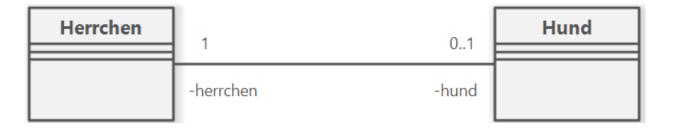


- Ein Herrchen hat keinen oder einen Hund
- Ein Herrchen hat eine (1) private Variable vom Typ Hund
- Ein Hund hat ein Herrchen
- Ein Hund hat eine (1) private Variable vom Typ Herrchen

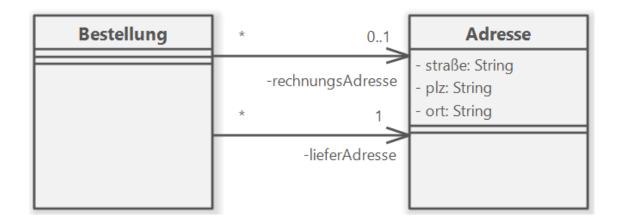


MULTIPLIZITÄT

- Multiplizitäten definieren Anzahl der Instanzen, die miteinander in Beziehung stehen
- Werden entlang der Assoziationslinie dargestellt
- 1: Genau einer
- 0..1: Keiner oder einer
- 1..5: Einer bis fünf
- *: Keiner, einer oder mehrere
- 0..*: Keiner, einer oder mehrere
- 1..*: Mindestens einer

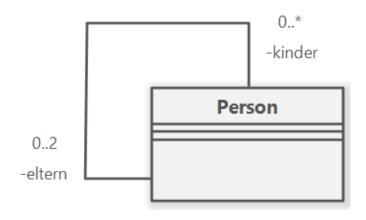


```
public class Bestellung
{
    private Adresse _lieferAdresse;
    private Adresse _rechnungsAdresse;
}
```



REFLEXIVE ASSOZIATIONEN

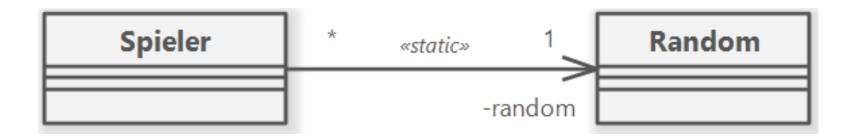
- Reflexive Assoziationen treten auf, wenn ein Objekt eine Verbindung zu einem Objekt derselben Klasse hat
- Beispiele: Die Eltern einer Person sind Personen-Objekte, Kinder einer Person sind ebenfalls Personen-Objekte



```
public class Person
{
    private Person[] _eltern;
    private Person[] _kinder;
}
```

STATISCHE ASSOZIATIONEN

- Definiert eine Verbindung zwischen Klassen unabhängig von Instanzen dieser Klassen
- Eine statische Assoziation zwischen Klassen wird mit dem Modifizierer <<static>> versehen





- Beschreibt eine Teile-Ganzes-Beziehung mit selbstständigem Teil
- Drückt eine stärkere Bindung zwischen Objekten aus als eine Assoziation
- Die Lebensdauer des Ganzen ist von den Teilen unabhängig
- Das Ganze bleibt bestehen, auch wenn Teile entfernt werden oder nicht mehr existieren

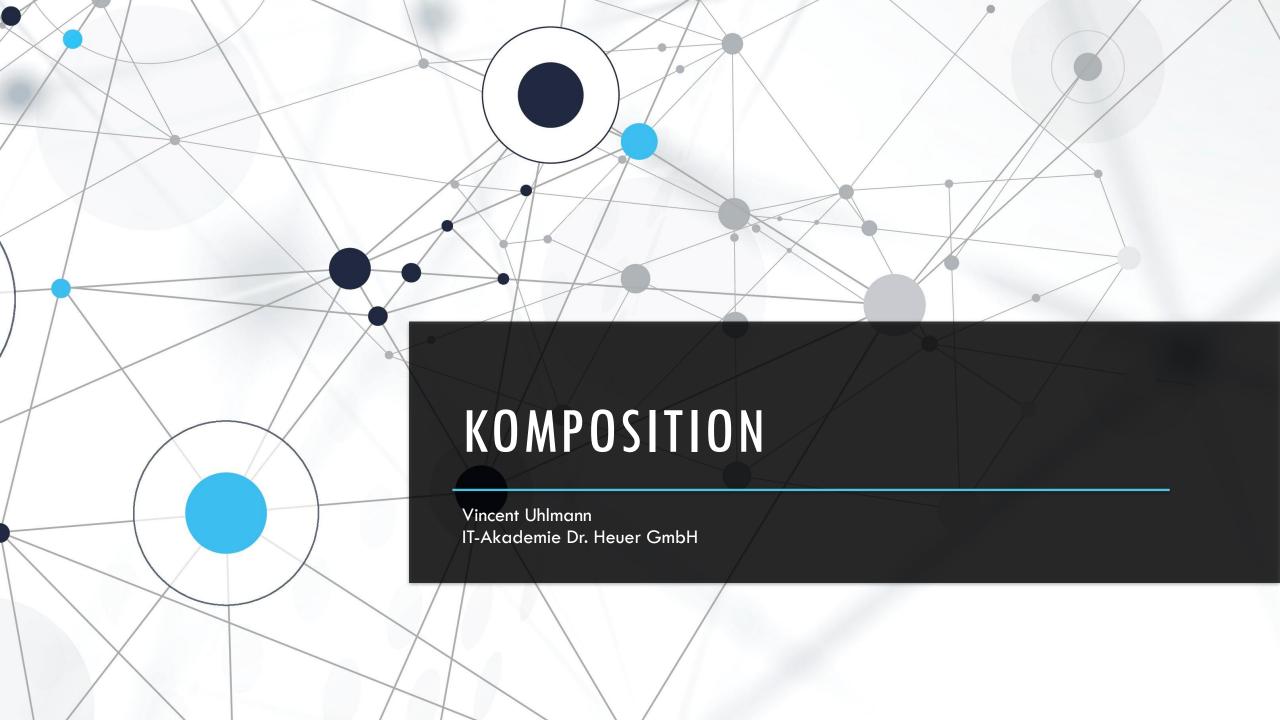
- Aggregation wird durch eine Linie mit einer unausgefüllten Raute dargestellt
- Die Raute wird an der aggregierenden Klasse (dem Ganzen) platziert



- Die Klasse ist nicht für die Erstellung der Schüler verantwortlich
- Eine Klasse kann keine oder viele Schüler haben
- Ein Schüler gehört zu einer oder keiner Klasse
- Die Klasse wäre auch ohne Schüler eine Klasse

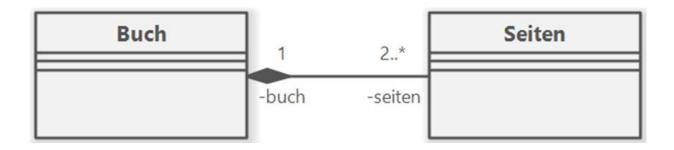


- Eine Vorlesung hat Studenten
 - Die Vorlesung aggiert Studenten
 - Die Vorlesung ist nicht für die Erzeugung der Stundenten verantwortlich
 - Ein Student kann an mehreren Vorlesungen teilnehmen
- Eine Abteilung hat Mitarbeiter
 - Die Abteilung aggiert Mitarbeiter
 - Die Abteilung ist nicht für die Erzeugung der Mitarbeiter verantwortlich
 - Ein Mitarbeiter kann in verschiedenen Abteilungen arbeiten

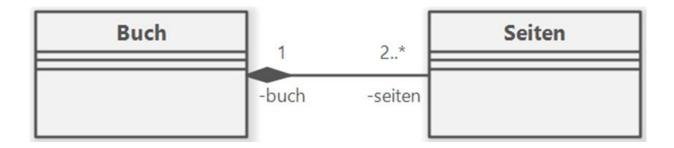


- Spezialfall der Aggregation
- Beschreibt eine Teile-Ganzes-Beziehung mit unselbstständigem Teil
- Teil ohne das Ganze nicht denkbar
- Untrennbare Verbindung zwischen Teil(en) und Ganzem
- Stärkste Form der Bindung

- Komposition wird durch eine Linie mit einer ausgefüllten Raute dargestellt
- Wird das Ganze zerstört, existieren die Teile nicht mehr
- Wird ein Teil entnommen, kann das Ganze zerstört werden
- Multiplizität ist auf der Seite des Ganzen immer 1
- Das Ganze ist für die Erzeugung der Teile verantwortlich



- Die Komposition ist eine lebenslange Assoziation
- Sie beschreibt zudem ein ausschließliches Enthaltensein
- Die Seite aus einem Buch kann keine Seite in einem anderen Buch werden



- Baum und Blatt
 - Der Baum erzeugt die Blätter
 - Wird ein Blatt entnommen, kann es an keinem anderen Baum angebracht werden
- Haus und Räume
 - Durch den Bau eines Hauses entstehen Räume
 - Würden die Räume entnommen werden, würde das Haus aufhören zu existieren