## Compunerea de obiecte

În esență, definirea de variabile de instanță într-o clasă ca referințe la obiecte (inclusiv când referințele sunt într-o variabilă de instanță de tip tablou).

```
0..* - zero sau oricât de multe
                                                                                                                                               alte variante uzuale
                                                                                                                                                                            0..1 - zero sau cel mult unul
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               compoziție (ca noțiune UML) : un A are B-uri (pe vecie) numai și numai a lui
                                                                                  arată câte obiecte B are un A
                                                Multiplicitate
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   agregare: un întreg (A) este compus din părți (B)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  asociere
                                          private B b;
class A
```