## Annoteren met OW-objecten: productmodel, objecten en attributen

Dit hoofdstuk beschrijft de toepassing van het annoteren met OW-objecten op het programma. De objecten, de bijbehorende attributen en waardelijsten worden gedetailleerd toegelicht. Paragraaf 7.1 bevat het productmodel voor het programma in de vorm van een IMOW-UML-klassediagram, met een korte toelichting op het diagram. In de paragrafen 7.2 tot en met 7.12 worden in detail de OW-objecten en hun attributen en de toepassing van die objecten op het programma beschreven. Ieder onderdeel wordt volgens een vast stramien beschreven. Het begint met een toelichting op de toepassing: waarvoor en wanneer wordt het object of attribuut in de praktijk gebruikt. Daarna volgt een definitie van het object, om precies aan te geven waar het over gaat. In de volgende subparagraaf wordt aangegeven wat het doel van het objecttype is, met andere woorden: wat is het resultaat, wat levert de extra inspanning van het annoteren met dit object op? Vervolgens wordt de norm gesteld. Deze subparagraaf begint steeds met een uitsnede van het IMOW-diagram met daarin die objecten en relaties die relevant zijn. De norm somt de attributen op die horen bij dit OW-object, waarbij wordt aangegeven of het attribuut verplicht of optioneel is, hoe vaak het attribuut kan of moet voorkomen, of er een waardelijst voor het attribuut bestaat en of er constraints, oftewel voorwaarden voor de toepassing, gelden. De daaropvolgende subparagraaf geeft een toelichting op de attributen, de waardelijsten en de eventuele constraints die samen de norm vormen.

In de laatste twee paragrafen van dit hoofdstuk wordt beschreven op welk niveau annotaties worden geplaatst en wordt aangegeven hoe het annoteren wordt toegepast wanneer een deel van norm of beleid in een bijlage staat.

Daar waar in dit hoofdstuk de naam van een OW-object gebruikt wordt, wordt die naam met een hoofdletter geschreven. De namen van attributen van objecten worden cursief gedrukt.

In paragraaf **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.** is beschreven hoe het wijzigen van OW-objecten werkt.