1.1

Het is een associatie pijl en wijst aan welke class met welke andere class wordt geassocieerd

Dan zou Task iets weten van Part en Part iets van Task.

1.2

Onderdeel is geen attribuut van een taak, maar een klasse op zichzelf. Het is wel toegestaan om de klasse onderdeel de role onderdeel te geven, dit wordt dan de naam van de memory variabele die wordt opgeslagen in Taak.

1.3

Door de variabel Pion op te nemen in Veld als je een Pion hebt, als er geen Pion op het veld is, dan is de memory variabele van Pion leeg.

Het Pion object weet niet waar hij staat, dit wordt namelijk niet in de klasse opgeslagen.

1.4

1.5

Door het aantal honden dat je hebt die bij een Mens horen in de Klasse Mens op te slaan en bij de hond wordt alleen zijn baas opgeslagen.

Ja, dit wordt de naam van de variabele die je op slaat dus bij de Hond sla je eens Mens op en die variabele heeft als naam Baas.

1.6

Bij een Marathon worden alle Lopers opgeslagen en bij een Loper worden alle marathons opgeslagen die hij gelopen heeft.