**Class diagram voor je "Cookie Gym" project:**

+-----------------+

| Speler |

+-----------------+

| - naam |

| - punten |

+-----------------+

| + klik() |

| + koopEenheid() |

+-----------------+

+--------------------+

| Autoclicker |

+--------------------+

| - prijs |

| - productiePerSec |

+--------------------+

| + activeer() |

+--------------------+

+--------------------+

| Upgrade |

+--------------------+

| - naam |

| - effect |

| - prijs |

+--------------------+

| + toepassen() |

+--------------------+

+------------------+

| Spel |

+------------------+

| - spelers |

| - eenheden |

| - upgrades |

+------------------+

| + start() |

| + stop() |

+------------------+

**Uitleg van het Diagram**

* **Speler**: Heeft eigenschappen zoals naam en punten, en kan acties uitvoeren zoals klikken en een eenheid kopen.
* **Autoclicker**: Heeft eigenschappen zoals prijs en productie per seconde, en kan worden geactiveerd.
* **Upgrade**: Heeft eigenschappen zoals naam, effect, en prijs, en kan worden toegepast op de speler of een eenheid.
* **Spel**: Beheert spelers, eenheden en upgrades, en kan het spel starten of stoppen.