# UML diagrammen

### Voorbeeld

### Te gebruiken bij:

-

### Eigenschappen:

-

### Info

#### 1.1. Inleiding:

Introductie tot UML-diagrammen en hun rol in softwareontwikkeling.

#### 1.2. Klassendiagram: afhankelijkheid:

Het modelleren van afhankelijkheden tussen klassen, waarbij een klasse gebruikmaakt van de functionaliteit van een andere klasse.

#### 1.3. Klassendiagram: overerving:

Het modelleren van overerving, waarbij een klasse eigenschappen en gedrag erft van een andere klasse.

#### 1.4. Klassendiagram: aggregatie en compositie:

Het modelleren van relaties tussen klassen, waarbij een klasse bestaat uit andere klassen (compositie) of een relatie heeft met andere klassen (aggregatie).

#### 1.5. Zelftest klassendiagram:

Een oefening om je kennis van klassendiagrammen te testen.

#### 1.6. Sequentie diagrammen:

Het modelleren van de interactie tussen objecten in een bepaalde volgorde, waarbij de focus ligt op het tonen van de berichten die tussen objecten worden uitgewisseld.

Hoofdstuk 2 - Database development: