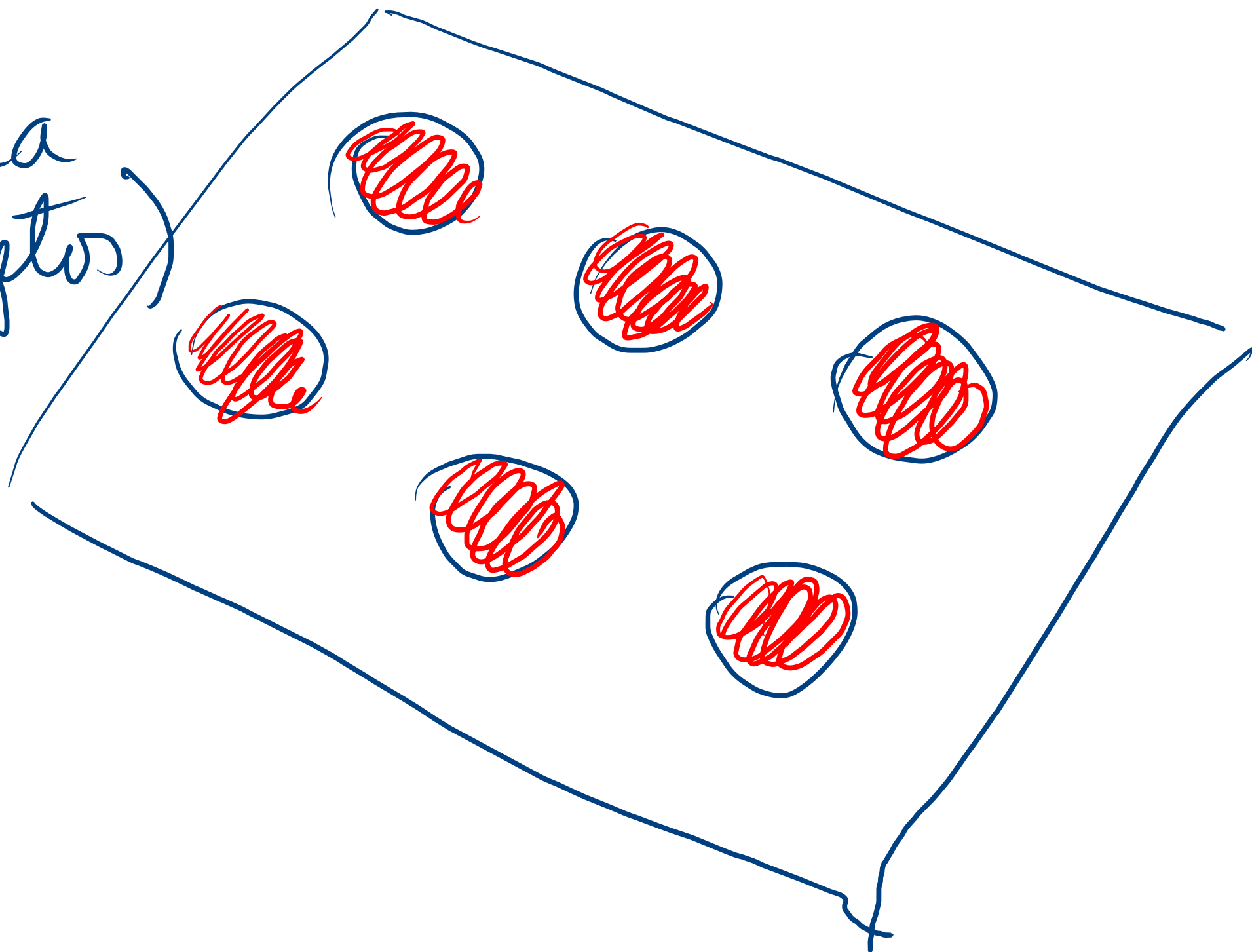


Clase

(Plantilla  
para objetos)



Objeto.-

Es una instancia de una clase.

Tiene las propiedades de:

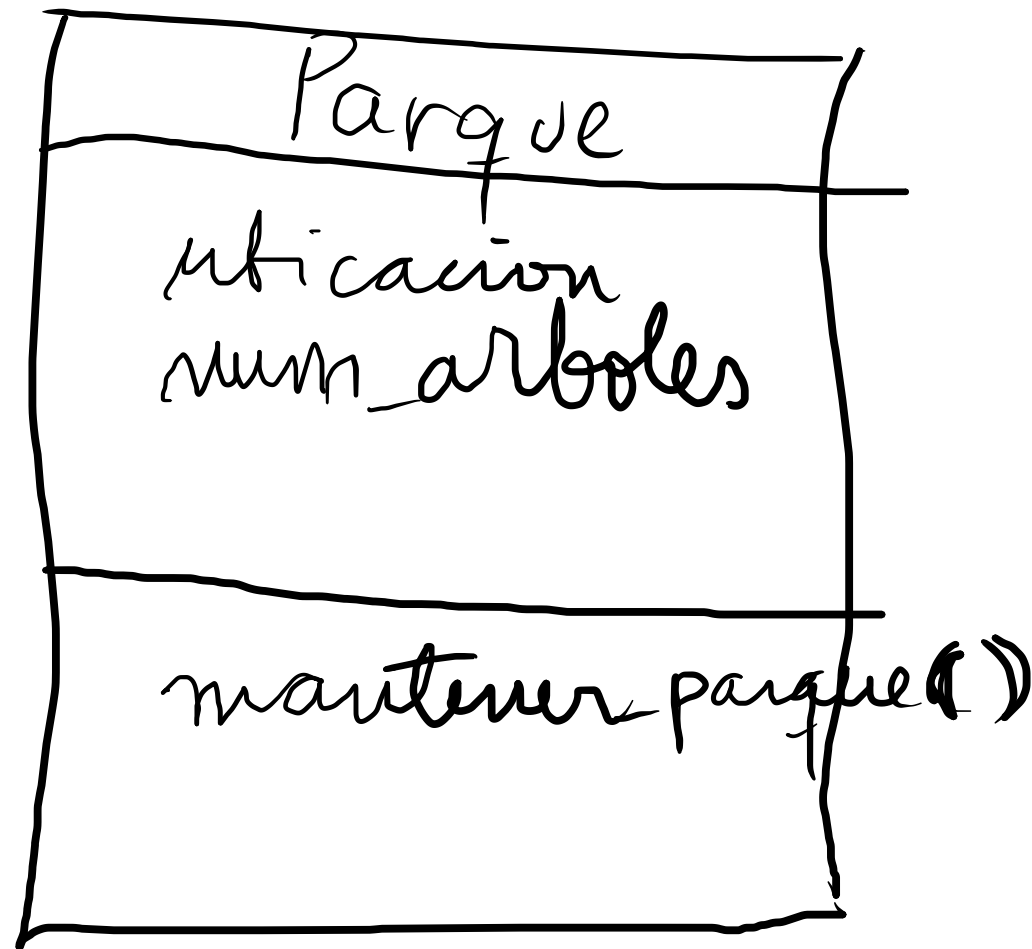
- identidad
- comportamiento
- estado

## Clase.-

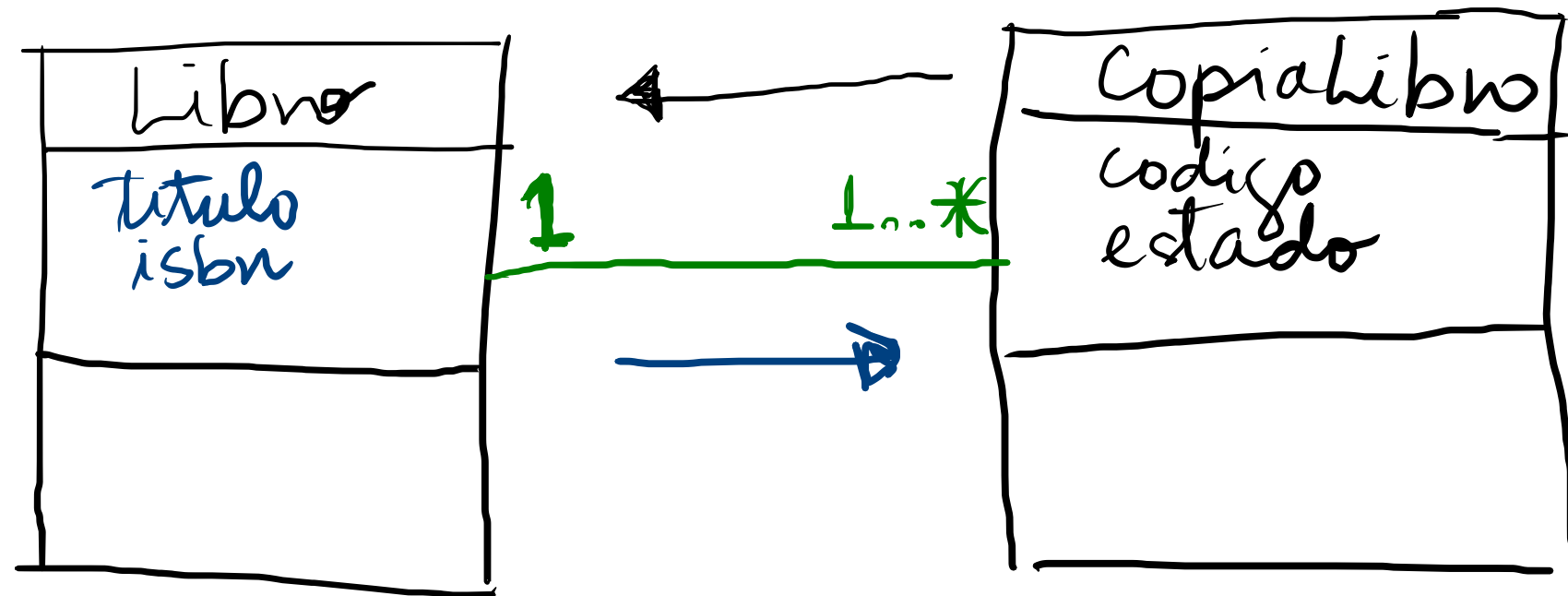
Es una generalización de un conjunto de objetos similares que provienen de la realidad.

La clase tiene atributos y métodos.

UML → Unified Modelling Language



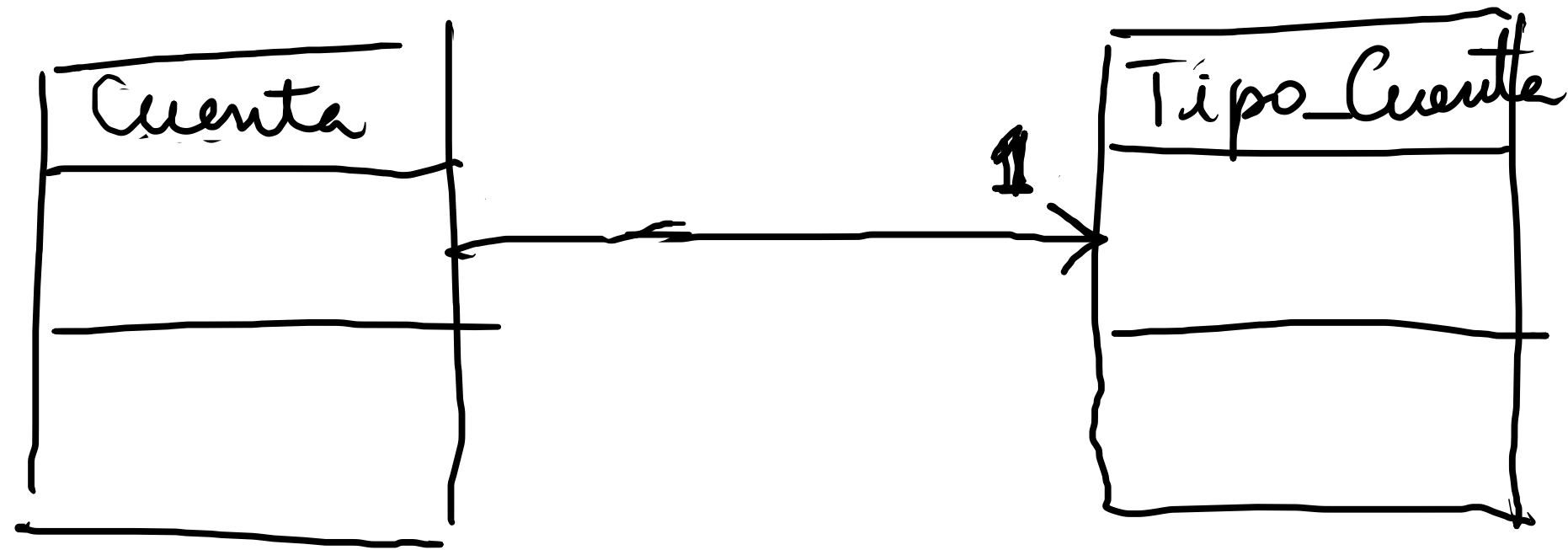
# Asociación Bidireccional



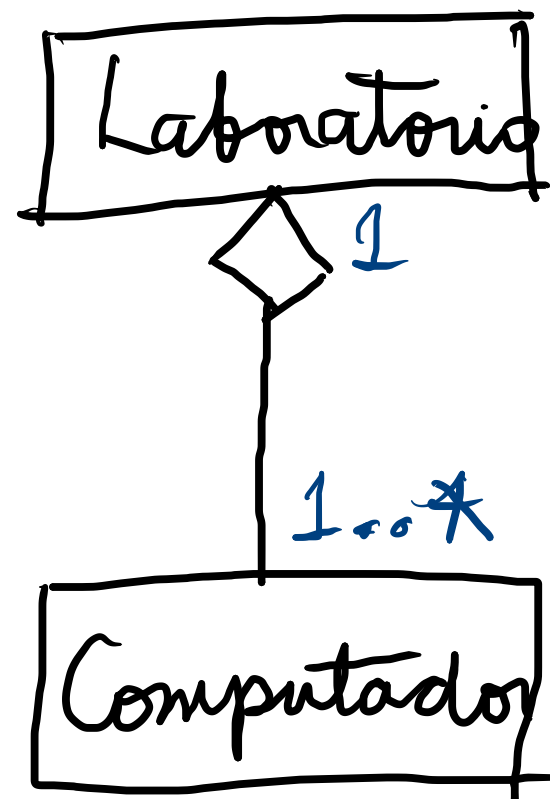
Un libro tiene de una a muchas copias.

Una copia de libro pertenece a un libro.

# Asociación Direccional



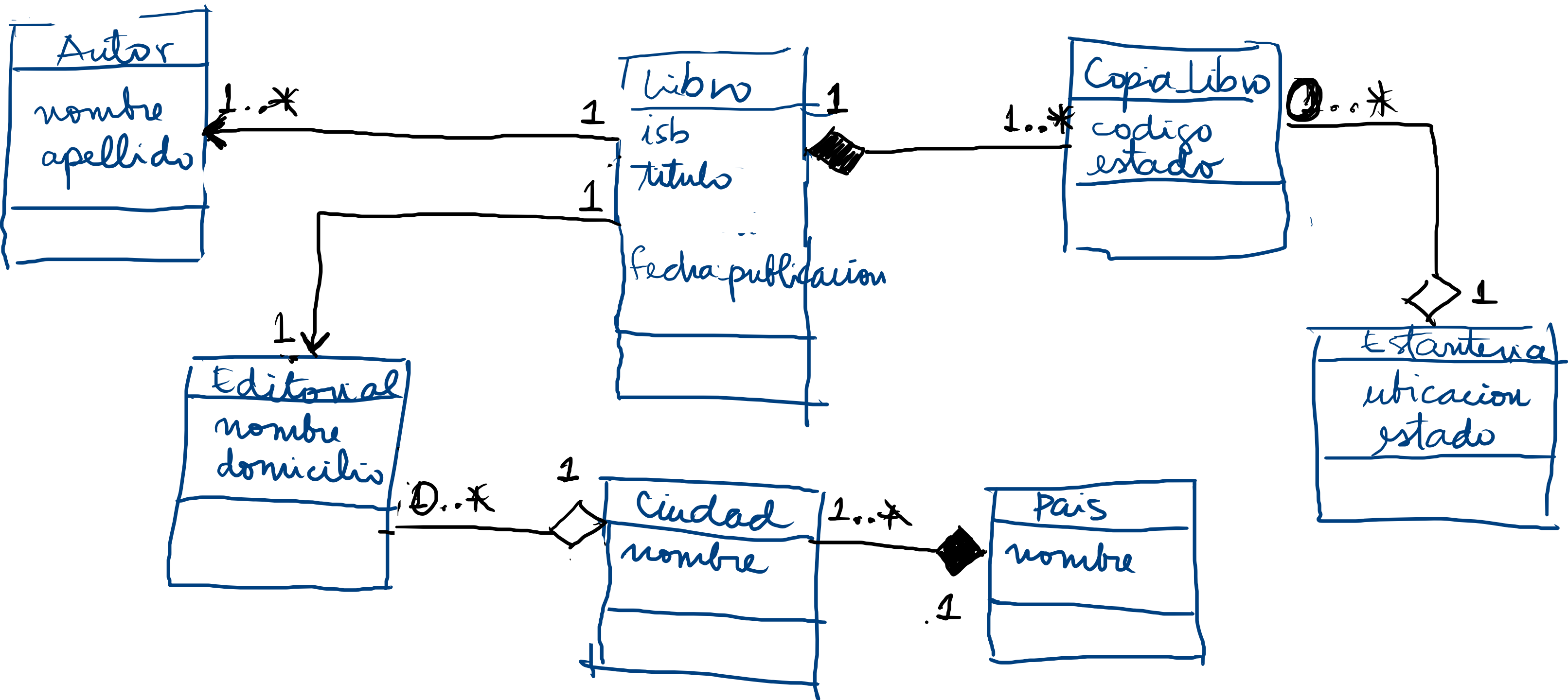
# Asociación



# Composición







# Cardinalidad

1..1 uno a uno

0..1 cero a uno

0..\* cero a muchos

\* cero a muchos

1..\* uno a muchos

N..M desde N hasta M.