



No relacionamento Um para Muitos primeiro se cadastra o objeto Pai (Team), e depois se cadastra o objeto Filho (Player) informando o Id do objeto Pai.

Composição ou Agragação: Isso depende de como o Player é iniciado. Se para criar uma instancia de Player for necessário passar obrigatoriamente a referência / id de Team, então é uma Composição. Ou seja, o objeto parte não vive sem o objeto Todo. Esse conceito também server para o efeito de exclusão em cascata.

Veja que a classe Team possui uma List<Player> (lista de Players). Essa lista não é mapeada para o BD, até porque nosso exemplo é para Base de dados relacional. A Lista de Player só servirá para manipulações em memória.

Obs: Caso haja necessidade, é possível adicionar um objeto Team em Player, para que em uma consulta de Player(s) possa ser identificado / preenchido o Time a qual pertence o Jogador.

Através de ORMs como o Entity Framework, por exemplo, é possível fazer esse mapeamento facilmente em memória. Eles facilitam a implementação de Joins e Group SQL.