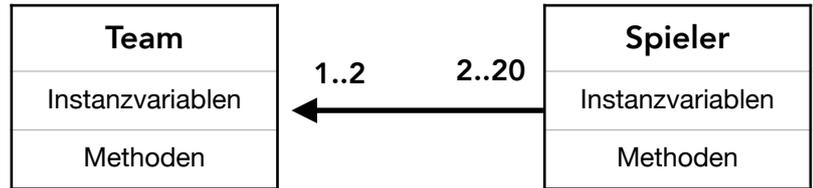


Assoziation

Unter dem Oberbegriff "Assoziation" versteht man die Beziehungen zwischen zwei Objekten (meistens verschiedener Klassen).

In diesem Beispiel sehen wir eine Assoziation zwischen den Klassen **Team** und **Spieler**.



Navigierbarkeit:

Der Pfeil zeigt, dass ein Objekt der Klasse **Team** Instanzvariablen der Klasse **Spieler** besitzt, das aber ein Spieler-Objekt keine Referenz auf ein Team hat (**einseitige Navigierbarkeit**). Hätte jedes Spieler-Objekt eine Referenz auf ein oder zwei Teams, würde eine **zweiseitige Navigierbarkeit** vorliegen (dargestellt durch einen Pfeil mit zwei Spitzen oder gar keinen Spitzen).

Multiplizität:

Assoziationen können eine **Multiplizität** haben, die durch untere und obere **Schranken** definiert wird. In unserem Beispiel hat ein Team 2 bis 20 Spieler, und ein Spieler kann in einem oder zwei Teams spielen.

Spezialfälle: **Aggregation** und **Komposition** (siehe dort).