

Często spotykane kategorie klas pojęciowych

Kategoria	Przykłady	Klasy z dziedziny gry w Monopol
transakcje	<i>SprzedażBiletu, RezerwacjaMiejsc</i>	
pozycje transakcji Często zdarza się, że transakcje nie grupują po prostu produktów lub usług, ale jeszcze zawierają jakieś dodatkowe informacje ich dotyczące. Pozycja rezerwacji może na przykład zawierać informacje, czy dane miejsce jest rezerwowane jako pełnopłatne, czy też przysługuje jakaś ulga.	<i>PozycjaRezerwacji</i>	
produkty bądź usługi związane z transakcjami i kontraktami lub ich pozycjami	<i>Bilet</i>	
gdzie transakcje są odnotowywane	<i>Kasa, WykazDostępnychMiejsc</i>	
role ludzi i organizacji związanych z transakcją	<i>Kasjer</i>	<i>Gracz</i>
miejsce zajścia transakcji/obsługi transakcji	<i>Kasa, SalaKinowa</i>	
zdarzenia (często trzeba pamiętać czas ich zajścia)	<i>Seans</i>	<i>GraWMonopol</i>
obiekty fizyczne	<i>Bilet, Kino, Kasa, Miejsce</i>	<i>Plansza, Pionek, Kostka</i>
opisy W niektórych przypadkach może się okazać, że ważne informacje są trzymane tylko z egzemplarzami pewnej klasy i przypadną, jeżeli te egzemplarze zostaną usunięte. Wyobraźmy sobie, że wszystkie seanse odbywające się w poniedziałek o godzinie 20 będą na przykład miały tę samą cenę. Co jednak będzie, jeżeli kino będzie musiało wstrzymać pracę na jakiś czas, czyli nie będzie obiektów odpowiadających seansom w poniedziałek, a wszyscy z obsługi zapomną, ile kosztowały bilety na ten dzień? W tym przypadku warto rozważyć utworzenie dodatkowej klasy z opisem i przenieść do niej informacje o cenie. Inne przykłady uzasadniające użycie klas z opisem to strajk na kolei powodujący odwołanie wszystkich kursów, przez co przepadają informacje o rozkładzie jazdy, oraz wyprzedanie wszystkich produktów danego typu ze sklepu, co spowoduje niemożliwość odtworzenia ich ceny. Uwaga: klasy z opisem często zawierają również przedział czasowy, w którym dany opis obowiązuje.	<i>OpisSeansu</i>	
katalogi	<i>KatalogSeansów, KatalogFilmów</i>	
kontenery rzeczy fizycznych lub informacji	<i>Kino, SalaKinowa</i>	<i>Plansza</i>
rzeczy w kontenerach	<i>SalaKinowa, Miejsce</i>	<i>Pole</i>
inne współpracujące systemy	<i>SystemAutoryzującyPłatnościElektroniczne</i>	
potwierdzenia, rejestry, kontrakty, zagadnienia prawne	<i>Pokwitowanie, PotwierdzenieRezerwacji</i>	
instrumenty finansowe	<i>Czek, Gotówka</i>	
harmonogramy, instrukcje, dokumenty regularnie używane podczas wykonywania prac	<i>DziennaListaPromocji</i>	

Lista często spotykanych kategorii powiązań

Kategoria	Przykłady	Klasy z dziedziny gry w Monopol
A jest transakcją związaną z inną transakcją B	<i>Płatność–RezerwacjaMiejsc</i>	
A jest pozycją transakcji B	<i>PozycjaRezerwacji–RezerwacjaMiejsc</i>	
A jest produktem lub usługą z transakcji lub pozycji transakcji B	<i>Bilet–SprzedażBiletu</i>	
A jest rolą związaną z transakcją B	<i>Klient–Płatność</i>	
A jest fizyczną lub logiczną częścią B	<i>Miejsce–SalaKinowa, SalaKinowa–Kino</i>	<i>Pole–Plansza, Pole–KompletPól, GraWMonopol–Plansza, GraWMonopol–Kostka, GraWMonopol–Pionek</i>
A fizycznie lub logicznie przechowywane w/na B	<i>Kasa–Kino</i>	<i>Pionek–Pole, Pole–Plansza</i>
A jest opisem B	<i>OpisSeansu–Seans</i>	
A jest rejestrowane, zgłaszane, utrwalane, pamiętane w/na B	<i>SprzedażBiletu–Kasa</i>	<i>Pionek–Pole, GraWMonopol–Plansza</i>
A jest uczestnikiem/pracownikiem/członkiem B	<i>Kasjer–Kino</i>	<i>Gracz–GraWMonopol</i>
A jest organizacyjną podjednostką B	<i>Kino–SiećKin</i>	
A używa, zarządza lub posiada B	<i>Kasjer–Kasa</i>	<i>Gracz–Pionek</i>
A jest obok B	<i>PozycjaRezerwacji–PozycjaRezerwacji</i>	

Przykłady liczebności:

- 1 (dokładnie jeden)
- 11 (dokładnie jedenaście)
- 3, 5, 7 (trzy lub pięć lub siedem)
- 2..8 (od dwóch do ośmiu)
- 0..1 (zero lub jeden)
- 1..* (co najmniej jeden)
- * (dowolna ilość również zero)

Przykład częściowego modelu dziedziny

