

Anforderungen:

Es sollen verschiedene Klassen für Strategien geben und jeder Spieler muss seine Strategie wechseln können. Das Strategy Muster wird verwendet um die Berechnung für den folgenden Zug in eine Klasse auszulagern. Die Player Klasse leitet diese Berechnung weiter an das Attribut gameStrategy vom Typ IgameStrategy.

