## **GoF Strategiemuster: Fußballspielstrategien**

Szenario: Sie sind der Trainer einer Fußballmannschaft und möchten das GoF Strategiemuster implementieren, das es Ihrem Team ermöglicht, während eines Spiels zwischen offensiven und defensiven Strategien zu wechseln. Die drei Strategien sind

OffensiveStrategie, DefensiveStrategie, AufZeitSpielenStrategie.

1. Erstellen Sie eine Schnittstelle namens "FussballStrategie" mit einer abstrakten Methode void fuehreStrategieAus()

2. Erstellen Sie drei Klassen, die die FußballStrategie-Schnittstelle konkret implementieren: OffensiveStrategie, DefensiveStrategie, AufZeitSpielenStrategie. Die Klassen kapseln die Algorithmen für die Spielstrategien. Wir wollen aber das Prinzip des Strategiemusters erlernen, darum reicht es die geerbte Methode als einfache Ausgabe zu implementieren. Z.B. „Wir greifen jetzt an“ oder „Wir spielen nun auf Zeit“.

1. Implementieren sie die Kontextklasse „Fußballmannschaft“. Die Kontextklasse hat ein Attribut um den Namen abspeichern zu können. (z.B. „Werder Bremen“ :p). Die Kontextklasse hat wie immer auch eine Referenz auf den abstrakten Strategietyp „Fußballstrategie“. Die Kontextklasse hat natürlich auch eine Methode um die aktuell gesetzte Strategie auszuführen. Konstruktoren, die Getter und Setter der beiden Attribute, implementieren Sie bitte wie Sie diese brauchen und wollen. Erinnerung: die Kontextklasse darf die konkreten Strategien nicht kennen und ist von diesen entkoppelt.
2. Das Strategiemuster testen Sie bitte in der Main-Methode.

Beispiel: Ausgabe: „Spiel zwischen Werder und Real Madrid wurde nun angepfiffen.“ Erste Anweisung: werder.setStrategie(new OffensiveStrategie()) Zweite Anweisung: werder.fuehreStrategieAus() Dritte Anweisung: realMadrid.setStrategie(new DefensiveStrategie()) etc…