

1 Grundlegendes

Im Rahmen dieser Live-Aufgabe soll mit Hilfe des Abstract-Factory-Patterns die „Erzeugung“ von Fußball-Spielern abgebildet werden.

2 Erstellen Sie folgende Klassen/Interfaces

2.1 Jersey

Eine Trikot enthält folgende Eigenschaften

color Die Farbe des Trikots (als `java.awt.Color` oder notfalls als `String`)

number Die Trikot-Nummer (als `int`)

2.2 JerseyWithPadding

Erweitert die Klasse `Jersey`.

Entspricht einem Trikot mit Polsterung (für einen Torwart). Hat im Vergleich zu dem normalen `Jersey` der Einfachheit halber keine weiteren Felder.

2.3 Trunks

Eine Sporthose enthält folgende Eigenschaft:

color Die Farbe des Trikots (als `java.awt.Color` oder notfalls als `String`)

3 Abstract-Factory-Pattern

3.1 AbstractPlayerFactory

Mit Hilfe zweier Implementierungen von `AbstractPlayerFactory` soll es möglich sein, einen Feldspieler (mit der `FielderFactory`) bzw. einen Torwart (mit der `GoalieFactory`) zu erzeugen.

Für jeden Spieler sollen dabei über die jeweilige Factory folgende Dinge erzeugt werden können:

jersey Ein Trikot: Für Feldspieler in der Farbe weiß, für den Torwart in grün.

trunks Eine Hose: Für Feldspieler in der Farbe schwarz, für den Torwart in grün.