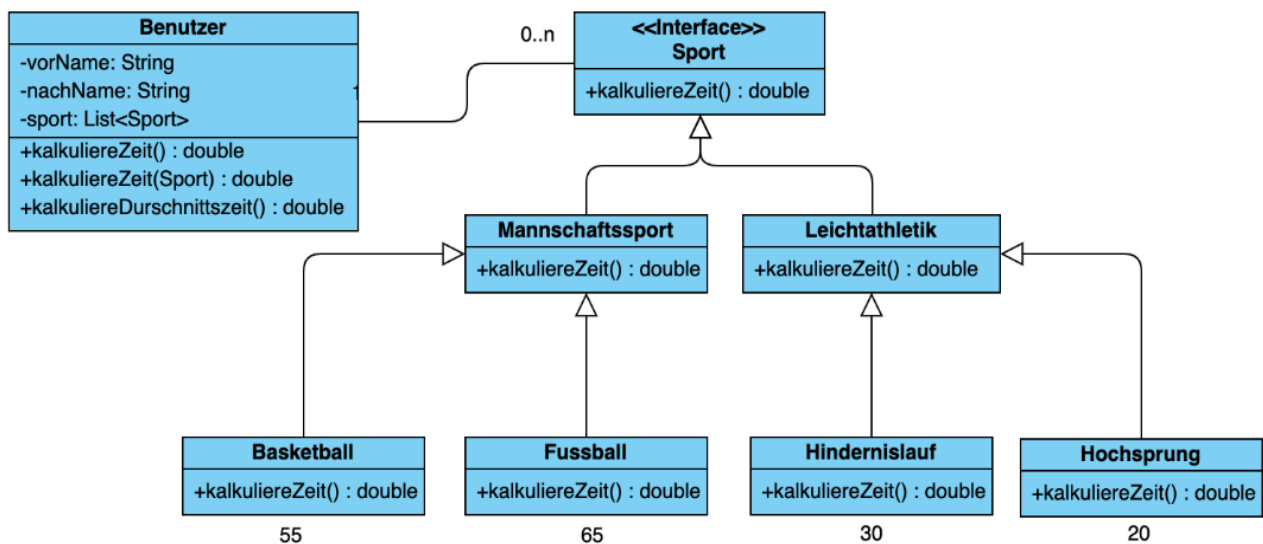


## Labor 2 - Deadline (4te Woche)

### Aufgabe :

Ein Benutzer will eine kleine Anwendung haben, womit er die nötige Zeit für die Treibung aller seinen Lieblingssporte berechnen kann. Er möchte auch wissen, wie viel Zeit für eine Sportart gebraucht wird. (z.B Wie viel Zeit braucht er für einen Mannschaftssport). Er möchte auch wissen wie lange er durchschnittlich für seinen Lieblingssport braucht.

### Klassendiagramm:



### Herausforderungen :

- Getters und Setters für die Klassen Benutzer
- Collections Framework
- Implementieren des Strategie Musters
- JUnits