

Opgave 1

- Download filen **PatternOpgaver1.jar** og importer den i jeres Eclipse Workspace. Højreklik på filen `src/test/StrategyTest`, vælg *Run As >> JUnit Test* og læg mærke til, at der vises et **grønt ikon med flueben** (for succesfuld test) ud for alle testmetoder.
- Omskriv metoden `AcademicStudent.useWeapon(...)`, så det er en given elevs våbenobjekt, der selv giver skade til den angribende kannibal. Udnyt undervejs at du kan bruge `StrategyTest` til TDD.
- Opret og implementer klasser for to nye våben, **ModulusGun** og **LethalVirus**, der hhv. kan give en fjende 5 og 10 i skade. Omskriv metoden `setWeapon`, så den studerende kan bruge de nye våben.
- Implementer to nye testmetoder, der viser, at de nye våben virker korrekt.

Opgave 2

- Gennemlæs klasserne **JungleVulture** og **StudentParent**, og afprøv testklassen **ObserverTest**.
- Implementer et eller flere observer-patterns, der sikrer at forældre og gribbe får besked, hhv. når studerende/børn og kannibaler dør.

