

## Vraag 2

Maak een klasse `Speler`. Een speler heeft een naam en wapens (een wapen is in dit model een string). Een speler heeft van elk soort wapen maar eentje in zijn bezit. Dus niet twee keer het wapen "speer". "Speer" en "speer" worden als hetzelfde gezien. We houden voor een speler ook informatie bij over het aantal spelers die de speler heeft vermoord en of de speler al dan niet dood is.

De constructor van de klasse `Speler` krijgt een naam en één wapen mee. Voorzie een methode om een stringrepresentatie van een speler te geven naar volgend voorbeeld:

an is levend
aantal vermoord 10
Wapens: 'speer', 'geweer', 'dolk'

Voorzie een methode met de naam *vermoord* die gegeven een andere levende speler volgende acties onderneemt:

- aantal vermoord van deze speler verhoogt met 1
- de andere speler is nu dood
- deze speler neemt de wapens van de andere speler over tenzij deze speler dit wapen al heeft

Let op: Een dode speler kan niet vermoorden. Je kan geen speler vermoorden die al dood is. De andere speler moet verschillend zijn van de speler die de moord pleegt. Voorzie hiervoor telkens een assert met een gepaste boodschap.

Spelers zijn dezelfde als ze dezelfde naam hebben.

Maak een klasse `Gevecht`. De constructor van deze klasse heeft als parameters twee verschillende levende spelers. Voorzie in deze klasse een methode *vecht* waarbij de ene speler de andere speler vermoord. Wie vermoordt wordt door wie, wordt random bepaald.

Schrijf een app waarbij je twee verschillende spelers maakt en deze in een gevecht laat vechten tegen elkaar.