Vraag 1A (Strategy pattern)

Beschrijf welke aanpassingen je zou moeten maken om goed gebruik te maken van het **Strategy design pattern** om ervoor te zorgen dat een contest op meerdere manieren kan worden uitgevochten, gebruik onderstaande punten, wees specifiek.

1. Welke interfaces en/of klassen voeg je toe en welke methoden heeft ieder van deze?
   1. Geef per klasse/interface aan welke attributen of methode deze heeft en hoe deze in verband staat met de andere toegevoegde klassen/interfaces én de klasse **Contest**.  
        
      Klasse1

* 1. Geef aan wat er aan de klasse **Contest** moet veranderen;
     1. Verwijder je een methode of voeg je er een toe?; zo ja, welke.
     2. Voeg of verwijder je een Property/Attribuut? Wie gebruikt deze?

1. Wat moet de Contest doen, of diens aanroeper om van Strategy te veranderen, of deze te kiezen?

Gegeven bovenstaande casus,