

In dieser Aufgabe sollst du ein kleines Kampfsystem in Java programmieren, bei dem zwei Charaktere miteinander kämpfen. Jeder Charakter hat bestimmte Eigenschaften wie Lebenspunkte, Angriffskraft und Verteidigung. Es wird ein einfaches System entwickelt, bei dem die Charaktere sich gegenseitig angreifen und eine spezielle Attacke durchführen können.

### 1. Charakterklasse (Character)

Erstelle eine Klasse Character, die die folgenden privaten Attribute enthält:

- name (String): Der Name des Charakters.
- health (int): Die Lebenspunkte des Charakters, wobei der Standardwert 100 beträgt.
- attackPower (int): Die Angriffskraft des Charakters.
- defense (int): Der Verteidigungswert des Charakters.

### 2. Konstruktorüberladung

Implementiere zwei Konstruktoren:

- Einen **Standard-Konstruktor**, der health auf 100, attackPower auf 10 und defense auf 5 setzt.
- Einen **parametrisierten Konstruktor**, der es ermöglicht, den Namen, die Lebenspunkte, die Angriffskraft und die Verteidigung des Charakters beim Erstellen festzulegen.

### 3. Methoden & Methodenüberladung

- Erstelle eine **Methode attack()**, die eine Nachricht ausgibt, wenn der Charakter angreift:
  - Beispielausgabe: "Charakter X greift an mit Y Schaden!"
- Überlade die Methode attack():
  - Eine Version der Methode, die keinen Parameter benötigt und den Standardangriff (attackPower) des Charakters verwendet.
  - Eine Version der Methode, die einen Gegner (Character target) als Parameter akzeptiert und die Lebenspunkte des Gegners unter Berücksichtigung des Verteidigungswertes reduziert.

### 4. Kapselung (Encapsulation)

Verwende **Getter-** und **Setter-Methoden** für die Attribute name, attackPower, defense und health.

- Stelle sicher, dass der Wert von health nicht negativ wird, z.B. durch einen Setter, der den Wert nur dann setzt, wenn er größer oder gleich 0 ist.

### 5. Var-args für Spezialattacken

Erstelle eine Methode specialAttack(String... moves), die eine Liste von Angriffstechniken akzeptiert und zufällig eine davon auswählt.

- Beispielaufruf und Beispielausgabe:

```
character.specialAttack("Feuerball", "Blitzschlag", "Drachenhieb");
```

Charakter X führt den Angriff 'Blitzschlag' aus!

**Bonus: Kampf-System in der main-Methode**

Erstelle mindestens zwei Charaktere mit unterschiedlichen Eigenschaften.

- Lasse die Charaktere sich gegenseitig angreifen, bis die Lebenspunkte eines Charakters auf 0 oder darunter fallen.
- Gib am Ende des Kampfes aus, welcher Charakter gewonnen hat.

**Beispiel für den Ablauf eines Kampfes:**

- Charakter A hat 100 Lebenspunkte, 15 Angriffskraft und 5 Verteidigung.
- Charakter B hat 80 Lebenspunkte, 10 Angriffskraft und 10 Verteidigung.

Charakter A greift Charakter B an. Der Angriff wird berechnet, wobei der Verteidigungswert von Charakter B berücksichtigt wird. Dies wiederholt sich, bis einer der Charaktere keine Lebenspunkte mehr hat.