# Aufgabe OOP Fußball

Implementieren Sie die Klassen Spieler, Goalie, Angreifer und Verteidiger aus dem folgenden Diagramm. Dabei wird die Methode training() beim Goalie und beim Verteidiger so überschrieben, dass ein anderer Text als beim generellen Spieler ausgegeben wird. In der Klasse Mannschaft ist ein Attribut auf den Goalie zu setzen; zudem sind zwei Arrays mit 4 bzw. 6 Elementen auf die verteidigung bzw. auf den angriff zu erstellen. Beim training() des Spielers soll "Jogging" auf der Konsole ausgegeben werden. Bei dem Verteidiger bzw. beim Goalie soll "Kniebeugen" bzw. "Hochsprung" angezeigt werden.

Diagramm:



Zusatzaufgabe: Implementieren Sie in der Klasse Mannschaft zusätzlich eine Methode Namens training(). Hierzu verwenden Sie einfach die Delegation auf die Klassen Goalie, Verteidigung und Angreifer.