

## Aufgabe Warpkern

Erstellen Sie die Klasse `WarpKern`. Die Klasse hat als Eigenschaft eine `warpkernTemperatur`, die sich ständig ändern kann. Simuliert wird diese Änderung über eine Property (`WarpkernTemperatur`). Die Klasse `WarpKern` löst einen Event aus, wenn sich die Temperatur ändert und löst einen weiteren Event aus, wenn die Temperatur über 500 Grad steigt.

Erstellen Sie eine Klasse `WarpkernKonsole`, welche die Aufgabe hat, die Temperatur und die Warnmeldung auf der Brücke in einer Anzeige (Konsole) darzustellen.

Verwenden Sie ein `EventArgs`-Objekt, welcher Sie die alte und die neue Temperatur des Warpkerns, sowie die aktuelle Uhrzeit (Ausgabe mittels der Methode `ToLongTimeString()`) übergeben. Geben Sie diese Daten in der `WarpkernKonsole` aus.