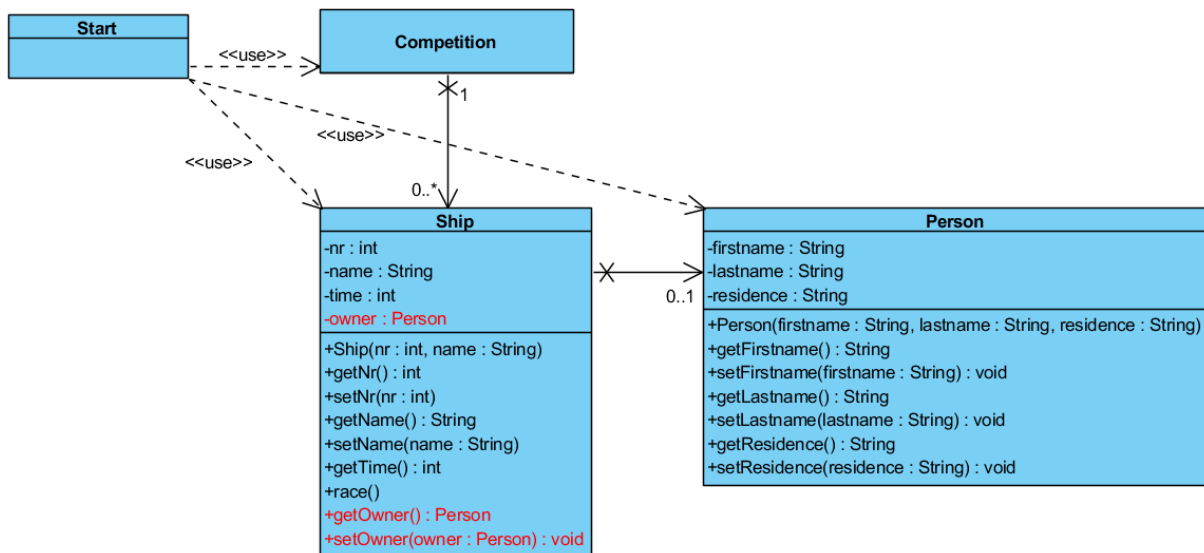


Auftrag Regatta Erweiterung

Sie haben nun die Aufgabe Regatta gelöst, dabei wurden mehrere Ship Objekte in einem Competition Objekt verwaltet. Hierbei handelt es sich also um eine 1 zu 0..* Beziehung.

Es ist aber auch möglich, lediglich ein Objekt in einer Instanzvariable zu speichern.



Aufgabe:

1. Erstellen Sie eine neue Klasse Person mit obigen Instanzvariablen, Konstruktor und Methoden
2. Verändern Sie die Klasse Ship so, dass Sie einen Besitzer (owner) für das Schiff festlegen können.
3. Verändern Sie die Methode printResultat der Klasse Competition so, dass zusätzlich der Besitzername eines Schiffs mit ausgegeben werden kann.
4. Weisen Sie dem Schiff in der Start-Klasse einen Besitzer zu.
5. Testen Sie ihr Programm.