

Aufgabe Unabhängige Klassen

Erstellen Sie zuerst ein Klassendiagramm für die Aufgabe.

Erstellen Sie die drei Klassen Ninja, Schwert und Shuriken. Die Klassen Schwert und Shuriken haben jeweils eine Methode `GegnerTreffen()`, welcher ein String (z.B. `gegner`) übergeben wird. Die Methode `GegnerTreffen()` gibt auf der Konsole z.B. den Text "Zertrennte <gegner> genau in der Mitte" oder "Traf <gegner> mit voller Wucht" mit dem übergebenem String aus.

Die Klasse Ninja hat als Attribut genau eine Waffe und eine Methode `Angreifen()`, welcher das Ziel als String (z.B. `Gegner`) übergeben bekommt. `Angreifen()` ruft die Methode `GegnerTreffen()` der jeweiligen Waffe auf.

Entwerfen Sie die drei Klassen so, dass mehrere Ninja Objekte mit verschiedenen Waffen, ohne Anpassung der Klassen, angelegt werden können.

Beispiel:

Aufruf:

```
ninja1.Angreifen("den Bösewicht"); // Hat ein Schwert als Waffe  
ninja2.Angreifen("den Gegner");    // Hat einen Shuriken als Waffe
```

Ausgabe:

```
Zertrennte den Bösewicht genau in der Mitte  
Traf den Gegner mit voller Wucht
```