Wetterbeobachtung

Umsetzung mit dem Observer Pattern.

UML -> Quellcode

Das Wetter ändert sich per Zufall alle 500ms.

Angler wie Camper und Wanderer beobachten regelmäßig das Wetter.

Das Wetter kann Wolkig, Sonnig, Regnerisch, Stürmig und Eisig als zustand einnehmen.   
*(Anzahl der Werte sind fest und zur Laufzeit nicht erweiterbar).*

Die beobachter sollen entsprechend dem Wetter ihre Aktionen durchführen.

* Angler gehen bei Wolkig sowie Sonnig Angeln, wenn es Regnet sammel sie Köder.
* Camper spielen bei Regen im Zelt Karten, wenn die Sonne schein sowie es Wolkig ist unternehmen sie etwas in der Natur.
* Wanderer suchen bei Regen, Sturm und Eis einen Unterschlupf sonst gehen sie weiterhin wandern.