

## Aufgabe 1

Entwerfe eine Würfelbecher als eine Utility-Klasse. Der Würfelbecher soll drei Methoden anbieten.

1. Ein Wurf mit einem sechsseitigen Würfel. Das Ergebnis soll als int zurückgegeben werden.
2. Ein Wurf mit mehreren sechsseitigen Würfeln. Das Ergebnis soll als ein Int-Array zurückgegeben werden. Bei Aufruf dieser Methode wird die gewünschte Anzahl der Würfel als Int-Argument übergeben.
3. Auswertung eines Wurfs mit mehreren Würfeln. Hierbei wird das Ergebnis der zweiten Methode als Argument übergeben. Es folgt eine Konsolen-Ausgabe nach folgendem Schema:

Wurf-Ergebnis

1: x mal  
2: x mal  
3: x mal  
etc.

## Erweiterung

Entwerfe eine zusätzliche Methode, die das Ergebnis der Auswertung nicht auf der Konsole ausgibt, sondern es in Form einer Map zurückgibt.