

Aufgabe „Einfacher“ Würfelbecher

Entwerfe ein Programm, das einen Würfelbecher simuliert.

Der Würfelbecher soll die Fähigkeit haben einen einzelnen Würfel-Wurf zu simulieren.

Erweiterung 1

Erweitere den Würfelbecher so, dass er Methoden für verschiedene Würfelarten anbietet.

W6 = Normaler sechsseitiger Würfel

W10 = zehnsseitiger Würfel

W100 = ...

Zufallszahl erzeugen:

```
int erg = Math.random() * anzahlAugen;
```

oder

```
Random randGenerator = new Random();
```

```
int erg = randGenerator.random.nextInt(anzahlAugen);
```