**Menneske-klasse med ægtefælle**

1. Skriv en Menneske-klasse. Et menneske kan have en ægtefælle. Det vil sige at der skal være en instans-variabel af typen Menneske (men at denne evt. kan være tom hvis mennesket ikke har en ægtefælle).
2. Lav en metode i Menneske der hedder gifterSigMed, som tager et andet Menneske-objekt (det skal ikke være muligt at gifte sig med sig selv). Sørg for at når et Menneske gifter sig med et andet mennske bliver dette menneske samtidig det andet menneskes ægtefælle (sørg for at have en setter og getter-metoder til ægtefælle-attributten). HINT: man kan give et objekt med i et metodekald, og man kan give “sig selv” med som objekt ved at bruge *this* som parameter i stedet for en objektreference. NB: det er nemt at komme til at lave et uendeligt loop når metoderne kalder hinanden.
3. Lav en metode der hedder bliverSkilt som sætter ægtefælle-instansvariablen til null, og sørger for at den man er gift med også bliver skilt fra én.