|  |
| --- |
| <<interface>>  Hindernisbeobachter |
| + verunfallt() : void |

Klassendiagramm:

|  |
| --- |
| Spieler |
| - Spielfigur() : Spielfigur  - Hindernis() : Hindernis |
| + verunfallt() : void  + updateSpielfigur(): void  +updateHindernis() : void |

|  |
| --- |
| Spielfigur |
|  |
| + Spielfigur()  + addFb(Figurenbeobachter) : void  + deleteFb(Figurenbeobachter) : void  + Hberühren() : void |

|  |
| --- |
| Hindernis |
| - Spielfigur(): Spielfigur |
| + HBerührt() : void  + addHb(HIndernisbeobachter) : void  + deleteHb(Hindernisbeobachter) : void  + unfall() : void //notifyHb |

|  |
| --- |
| <<interface>>  Figurenbeobachter |
| + HBerüht() : void |