

# PROGRAMMIERAUFGABE 1

In dieser Programmieraufgabe sollst Du ein ganz simples Navigationssystem programmieren. Innerhalb des Programms soll das Strategy Pattern angewendet werden.

Die Kontextklasse soll die Klasse „Navigation“ sein. Im Konstruktor erhält diese Klasse eine Liste von möglichen Routen übergeben.

Ein Objekt vom Typ „Route“ soll drei Attribute enthalten:

- name (Typ: String) (z.B. Route1, Route2, Route3, etc.)
- timeInMinutes (Typ: int)
- distanceInMeter (Typ: int)

Die Aufgabe ist nun folgende: Ein Nutzer soll die Möglichkeit haben, sich innerhalb des Navigationssystems für eine von zwei möglichen Strategien zu entscheiden. Entweder wird die Route gewählt, für die man die kürzeste Zeit benötigt, oder es wird die Route gewählt, für die man den kürzesten Weg benötigt. Nach Ermittlung der idealen Route werden die Details der idealen Route auf der Konsole ausgegeben.

Viel Erfolg!