

## Klassen und Objekte: HELDEN

Für ein Fantasy-Abenteuer-Computerspiel haben die Spieleprogrammierer die Klasse HELD entwickelt. Die Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz und Aussehen können jeweils Werte von 1-20 haben. Der Spieldesigner entwirft vier verschiedene HELDEN, die in dem Spiel auftauchen sollen – also vier Objekte, die zur Klasse HELD gehören. Vervollständige die Objektdiagramme für diese vier Figuren, indem du soweit wie nötig Bezeichner, Attribute und Attributwerte ergänzt.

Zeichne jede Heldin/jeden Helden neben das jeweilige Objektdiagramm.

