

```
public class Monster {  
  
    // Anfang Attribute  
    private String bezeichnung;  
    private int leben;  
    private int kraft;  
    private int wert;  
    // Ende Attribute  
  
    public Monster(String bezeichnung, int leben, int kraft, int wert) {  
        this.bezeichnung = bezeichnung;  
        this.leben = leben;  
        this.wert = wert;  
        this.kraft = kraft;  
    }  
  
    // Anfang Methoden  
  
    public void verlust(){  
        this.kraft --;  
  
    }  
    public String getBezeichnung() {  
        return bezeichnung;  
    }  
  
    public int getLeben() {  
        return leben;  
    }  
  
    public int getKraft() {  
        return kraft;  
    }  
  
    public int getWert() {  
        return wert;  
    }  
  
    public void kampf(int pVerlust) {  
        if (pVerlust>0) {  
            this.leben -= pVerlust;  
        } // end of if  
  
    }  
  
    // Ende Methoden  
} // end of Monster
```