

Упражнения: Зависимости и имитиране на обекти

1. Фалшиви Axe и Dummy

Тествайте дали героят получава XP, когато мишената умре

За целта трябва да:

- Направите класа **Hero тестваем** (използвайте **Dependency Injection**)
- Създайте **Интерфейси** за Axe и Dummy
 - Интерфейс Weapon
 - Интерфейс Target

Създайте фалшиви Weapon и Dummy за теста for the test

Подсказки

- Създайте **IWeapon** и **ITarget** интерфейси. Модифицирайте имплементационните методи, така че да ползват **интерфейсите**. Модифицирайте **Axe** и **Dummy** класовете.
- Използвайте **Dependency Injection** за Hero класа
- Създайте **HeroTests** клас и тествайте получаването на XP

Министерство на образованието и науката (МОН)

- Настоящият курс (презентации, примери, задачи, упражнения и др.) е разработен за нуждите на Национална програма "Обучение за ИТ кариера" на МОН за подготовка по професия "Приложен програмист".



Министерство
на образованието
и науката



Национална
програма
„Обучение за
ИТ кариера“

- Курсът е базиран на учебно съдържание и методика, предоставени от **фондация "Софтуерен университет"** и се разпространява под **свободен лиценз CC-BY-NC-SA** (Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share-Alike 4.0 International).



SoftUni
Foundation

