

"Du wirst der allerbeste sein, wie keiner vor dir war...."



Lesson 5:

Nach einem langen und anstrengenden Training haben wir es fast geschafft. Wir sind bereit das finale Pokemon "Cplusplus" zu fangen.

Damit uns dies auch glückt müssen noch ein paar Anpassungen gemacht werden

Unendliche Attack-Storage

Um eine Chance gegen den Endgegner zu haben, müssen wir mehr als 4 Attacken mitnehmen können. Daher wollen wir die Attack-Storage auf einen unendlichen Datencontainer abändern.

Bei Zugriff auf einen ungültigen Slot sollen weiter Exceptions geworfen werden.

Object Ownership

Implementieren einer Game-Klasse welche die Object Ownership der Pokemon übernimmt. Die Pokemon sollen in zukunft in einem geeigneten Datencontainer gespeichert werden, wobei der Name als Key dienen soll und nur einmal vorkommen darf! Ansonsten soll eine Exception geworfen werden.

Mit der Objektfunktion `play()`, welche das Spiel implementiert, soll nun das Spiel gestartet werden.

Nach der Niederlage eines Pokemon soll dieses aus dem Datencontainer entfernt und das Objekt zerstört werden.

GRATULIERE - YOU MADE IT



Oder sagen wir fast ;)