

Der Konstruktor der Klasse wird mit dem Schlüsselwort "new" gefolgt vom Klassennamen aufgerufen. Wir bei herkömmlichen Funktionen können Parameter übergeben werden. Als Rückgabewert erhält man das erzeugte Objekt, dass man z.B. in einer Variablen speichern kann.

```
let rps = new RPSDuel(p1, p2);
```

Die Klasse RPSDuel wird wie folgt definiert:

```
class RPSDuel {  
  constructor(p1, p2) {  
    this.gameType = "rps";  
    this.players = new Array();  
    this.players[p1.player.name] = p1;  
    this.players[p2.player.name] = p2;  
    this.name1 = p1.player.name;  
    this.name2 = p2.player.name;  
    this.selections = new Array();  
    this.selections[this.name1] = null;  
    this.selections[this.name2] = null;  
    this.sendToPlayer(this.name1, "Stein-Schere-Papier gegen " + this.name2 + " startet!");  
    this.sendToPlayer(this.name2, "Du wurdest zu Stein-Schere-Papier gegen " + this.name1 + " her  
    ausgefordert!");  
  }  
}  
module.exports = RPSDuel;
```

Konstruktor mit Übergabeparametern

Art des Spiels in Attribut des Objekts speichern

Array in dem Spieler gespeichert werden mit Spielernamen statt Zahlen als Indizes

Namen der Spieler für aktuelles

Array in dem Spielzüge gespeichert werden mit Spielernamen statt Zahlen als Indizes

Nachrichten an Spieler schicken. Die Methode muss noch definiert werden

`this` Verweist immer auf das aktuelle Objekt. So kann auf dessen Attribute und Methoden zugegriffen werden.

Versuche den Code so gut es geht zu verstehen und zu kommentieren.