



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 тества for the test

Подсказки

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