Init From File

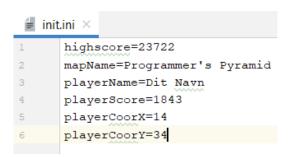
I denne opgave træner vi fillæsning med tokens.



Opgaven

Du skal skrive et program, der kan læse en ini-fil og initialisere nogle værdier med data fra filen.

1. Start med at oprette filen init.ini. Placer filen et sted, hvor dit program kan læse den. Giv filen dette indhold:



- 2. Skriv metoden initAttributes(), som indlæser data fra filen. Til dette får du brug for en Player-klasse med de fire attributter, der hører til Player. Derimod skal highscore og mapName bare være attributter i dit program (ellers er du selvfølgelig meget velkommen til at lave en Game-klasse med disse attributter).
- 3. Skriv metoden printAttributes(), som udskriver alle data fra spillet og player på nedenstående måde. Det er ikke tilstrækkeligt at lave en toString() i Player du skal bruge gettere til alle attributterne.

GAME:

Highscore: 23722

Map name: Programmer's Pyramid

PLAYER:

Name: Dit Navn Score: 1843 Coordinate X: 14 Coordinate Y: 34