

## OPGAVE

# 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:

```
init.ini x
1  highscore=23722
2  mapName=Programmer's Pyramid
3  playerName=Dit Navn
4  playerScore=1843
5  playerCoorX=14
6  playerCoorY=34
```

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
```