Aufgabe 4:

Um sicher zu gehen, dass Interaktionen zwischen Klassen in eurem Text-Adventure korrekt ablaufen, sollt Ihr eine Testklasse erstellen. Diese Klasse hat zur Aufgabe, Objekte zu erstellen und Methoden auszuführen.

Überlegt euch zu Beginn, welche Testfälle es gibt, darunter können Interaktionen wie z.B. Angriff, Verteidigung, etc. fallen oder auch die Progression im Verlauf des Abenteuers.

Sobald Ihr ausreichen Testfälle habt (mind. 2 pro Klasse) seid Ihr gefragt, diese zu Implementieren. Achtet darauf, dass es eine Konsolenausgabe zum Verstehen gibt. Es sollen alle Testfälle für ein bestimmtes Objekt mit einem Methodenaufruf gestartet werden.

Für Fortgeschrittene: Insofern Ihr mit der Aufgabe schnell fertig geworden seid, hier die nächste:

Bindet die von euch erstellte Testklasse so in euer Text-Adventure ein, so dass beim Start alle Testfälle abgearbeitet werden. Nur wenn alle Testfälle abgearbeitet und erfolgreich verlaufen sind, darf fortgefahren werden. Insofern es einen Fehler gab, soll dies dem Spieler mitgeteilt werden.