# Упражнения: Зависимости и имитиране на обекти

## 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 теста for the test

### Подсказки

Създайте **IWeapon и ITarget** интерфейси. Модифицирайте имплементационните методи, така че да ползвате **интерфейсите.** Модифицирайте **Axe** и **Dummy** класовете.

Изпозлвайте **Dependency Injection** за Hero класа

Създайте HeroTests клас и тествайте получаването на XP