

Uke 9 - Oppgavetekst for livekode

Denne oppgaven er en utvidelse til pokemon-klassen vi skrev i Uke 8. Alle klasser som blir brukt i oppgaven er vedlagt i mappen for denne uken.

Lag en klasse PokeBox for som skal brukes for å oppbevare Pokemon. Klassen skal ta vare på opp til 30 Pokemon i en 2-dimensjonal liste med dimensjonene 6 x 5. På plasser uten en innsatt Pokemon skal verdien None være satt inn.

Klassen skal ha en konstruktør som har ett parameter: en boolsk variabel erTom. Om erTom er True skal listen opprettes tom. Dersom erTom evalueres til True skal følgende holdes:

- For hver plass i boksen skal det være en 1/3 sjanse for at en tilfeldig valgt Pokemon skal settes inn.
- For å generere tilfeldige pokemon, må innlesning fra filen "pokedex.csv" brukes. Denne koden kan gjenbrukes fra uke 7.

Visuell representasjon av pokeboxen skal være mulig. Skriv derfor en metode printBoks som skriver ut innholdet i boksen. Eventuelt bruk den vedlagte metoden prettyPrintMatrix som ligger i sin egen fil.

Det skal være mulig å finne naboplasser til en plass i PokeBoxen. En metode finnNaboer må skrives, og denne skal returnere en liste med alle naboer. None skal i programmet regnes som en nabo.

Lag deretter en metode finnNaboPokemon som returnerer en liste med alle naboer til en plass, hvor None ikke skal regnes som en nabo.