

## Opgave: Simple Klasse med exceptions

Du skal implementere en klasse til fx en [Fanatic](#)-applikation, der vil sælge brætspil

Klassen ser således ud i UML:

<b>Brætspil</b>	<b>Klasse Navn</b>
Pris:double Navn:String AnbefaletAlder:int AntalSpillere:int Spilletid:int	<b>Attributter</b>
	<b>Metoder</b>

Der er nogle krav til værdierne i objekter af klassen Brætspil:

- Pris skal være positiv
- Navn må ikke være null
- AnbefaletAlder skal være mellem 1-110
- AntalSpillere skal være mellem 1-20
- Spilletid skal være positiv

Hvis ikke disse krav overholdes skal klassen kaste en `ArgumentException` med en tekst f.eks. "der skal være et navn".

### Hvordan

Step 1: Start Visual Studio

Step 2: Opret et nyt projekt fx Fanatic1 – eller benyt det gamle projekt

Step 3: I projektet opret en ny folder og kald den 'model'

Step 4: Lav en klasse Brætspil i model-folderen  
højre – klik på model og opret en klasse og kald den BraetSpil.cs

Step 5: I klassen lav de 5 properties  
lav dem som private instans felter  
og derefter lav propertiene (get / set), hvor set tjekker for kravene inden en værdi sættes,  
hvis kravet ikke overholdes kastes en `ArgumentException`

Step 6: Lav en konstruktør (se note side 72)

## I main-metoden i Program-klassen

Step 7: Lav en klasse Fanatic, som har en metode Start.

Fra klassen program lav et objekt af Fanatic og derefter kald metoden Start.

## I Start metoden

Step 8: Lav nogle forskellige objekter af Brætspil klassen, og prøv at sætte nogle lovlige hhv. ulovlige værdier

Step 9: Skriv objekterne ud på skærmen dvs. benyt `Console.WriteLine(...)` eller fang en exception og udskriv en fejlmeddelelse