**Exercici Snakes and Ladders**

**1.**

**2.** Per afegir un rebot quan el jugador sobrepasa el nombre de caselles del taulell, hem de dirigir-nos a la funció ***moveAndLand*** de la classe ***SquareRole*** i modificar el que succeeix quan es compleix que la futura posició del jugador després de la tirada, serà més enllà de l’última casella del taulell. En aquest cas, si no haguéssim aplicat els principis de la programació orientada a objectes, possiblement hauríem d’haver modificat varies funcions de varies classes i d’un problema trivial tindríem un més tediós.

**3.** S’ha creat una classe ***SnakeLadderRoles*** que hereta de ***SquareRole***. Aquesta classe conté un atribut privat ***role*** per mostrar per pantalla un text o un altre, depenent de si hem caigut a una casella d’escala o de serp. La metodologia de les dues classes, tant de serp com d’escala, és la mateixa, així que només necessitàvem l’atribut ***role*** pel motiu anterior.