# 3.3 Methoden

1. Dan springt een bepaald aantal hokjes verder(ligt aan de snelheid).
2. Dan doet ie dat steeds weer waardoor ie eigenlijk een beetje loopt.
3. Dan loopt ie langs de rand.
4. Het laat vanaf het Engels vertaalt de dodo een handeling doen.
5. Het laat de dodo automatisch lopen.
6. Het laat de dodo beiden bewegen.
7. Het zet alles terug.

# Mutatormethodes

1. Nee geen verschil tussen de act knop en de act0 knop.
2. Het ei verdwijnt.

# Accessormethodes

1. True
2. True
3. False
4. 1

# overerving

1. Facing north
2. Fence ahead
3. Lay egg
4. Ja

Boolean canMove () is een command en het kan bewegen als er geen ! borderahead () is en dus geen grens.

A boolean canMove ()

B niet waar

C return true

D eind situatie de dodo beweegt of het beweegt niet.

Jaa het werkte zoals ik het heb gedacht