

## 9. Toon de rand van de wereld

Verander de **SnakeWorld** constructor:

```
public SnakeWorld()
{
    super(25, 20, 32);
    addObject(new Border(), 0, 0);
}
```

Tweede versie van de **SnakeWorld** constructor:

```
public SnakeWorld()
{
    super(25, 20, 32);

    for (int x = 0; x < getWidth(); x ++ ) {
        addObject(new Border(), x, 0);
        addObject(new Border(), x, getHeight()-1);
    }

    for (int y = 1; y < getHeight()-1; y ++ ) {
        addObject(new Border(), 0, y);
        addObject(new Border(), getWidth()-1, y);
    }
}
```

## 10. Teken Bobby's hoofd

Voeg de volgende eigenschap toe aan de klasse **SnakeWorld**:

```
private LinkedList<SnakeBody> snake = new LinkedList<SnakeBody>();
```

Voeg het volgende toe aan het begin van de klasse **SnakeWorld**:

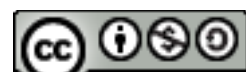
```
import java.util.*;
```

Voeg deze lijnen toe aan de **SnakeWorld** constructor:

```
SnakeBody body = new SnakeBody();
snake.add(body);
addObject(body, 2, 2);
```

## 11. Bobby's bewegingen

Voeg de volgende lijnen toe aan de eigenschappen van de klasse **SnakeWorld**:



```
private int dx = 1;
private int dy = 0;
```

Voeg deze methode toe aan de klasse **SnakeWorld**:

```
public void act()
{
    //on remplace l'image de la tête
    SnakeBody head = snake.getLast();
    head.setImage("tail.png");

    //crée une nouvelle tête
    SnakeBody newHead = new SnakeBody();
    int newHeadX = head.getX()+dx;
    int newHeadY = head.getY()+dy;

    //ajoute la nouvelle tête à la liste et au world
    addObject(newHead, newHeadX, newHeadY);
    snake.add(newHead);
}
```

## 12. De lengte van de staart van de slang

Voeg de volgende eigenschap toe aan de klasse **SnakeWorld**:

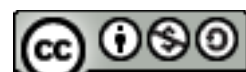
```
private int tailCounter = 5;
```

Voeg de volgende lijnen toe aan de methode **act()** van de klasse **SnakeWorld**:

```
if (tailCounter == 0) {
    SnakeBody tail = snake.removeFirst();
    removeObject(tail);
} else {
    tailCounter--;
}
```

## 13. Veranderen van richting

Voeg deze methode toe aan de klasse **'SnakeWorld'**:



```

private void changeDirection() {
    if (Greenfoot.isKeyDown("left") && dx == 0 ) {
        dx = -1;
        dy = 0;
    } else if (Greenfoot.isKeyDown("right") && dx == 0 ) {
        dx = 1;
        dy = 0;
    } else if (Greenfoot.isKeyDown("down") && dy == 0 ) {
        dx = 0;
        dy = 1;
    } else if (Greenfoot.isKeyDown("up") && dy == 0 ) {
        dx = 0;
        dy = -1;
    }
}
}

```

Voeg de volgende lijn toe aan het begin van de methode **act()** van de klasse **SnakeWorld**:

```
changeDirection();
```

## 14. Botsingen

Voeg de volgende eigenschap toe aan de klasse **SnakeWorld**:

```
private boolean dead = false;
```

Voeg de volgende lijnen toe aan de methode **act()** van de klasse **SnakeWorld**:

```

if (dead) {
    return;
}

```

Voeg deze methode toe aan de klasse **SnakeWorld**:

```

public void dead() {
    dead = true;
}

```

Voeg de volgende lijnen toe aan de methode **act()** van de klasse **SnakeWorld** (pas op: kopiëer de code op de juiste plaats):

```

List<Block> blocks = getObjectsAt(newHeadX, newHeadY, Block.class);
for(Block block : blocks) {
    block.collison(this);
}

```

Voeg deze method toe aan de klasse **Block**:



```
public void collision(SnakeWorld world) {  
    world.dead();  
}
```

## 15. Een appel toevoegen

Voeg de volgende lijnen toe aan de SnakeWorld constructor:

```
Apple apple = new Apple();  
addObject(apple,  
    Greenfoot.getRandomNumber(getWidth()-2)+1,  
    Greenfoot.getRandomNumber(getHeight()-2)+1);
```

## 16. Botsingen met een appel

Voeg deze methode toe aan de klasse **Apple**:

```
public void collision(SnakeWorld world) {  
    world.grow(2);  
    setLocation(  
        Greenfoot.getRandomNumber(getWorld().getWidth()-2)+1,  
        Greenfoot.getRandomNumber(getWorld().getHeight()-2)+1);  
}
```

Voeg deze methode toe aan de klasse **SnakeWorld**:

```
public void grow(int i) {  
    tailCounter = tailCounter + i;  
}
```

## 17. Geluid toevoegen

Voeg de volgende lijn toe in de methode **collision()** van de **Apple** klasse:

```
Greenfoot.playSound("slurp.mp3");
```

Voeg de volgende lijn toe aan de methode **collision()** van de **Block** klasse:

```
Greenfoot.playSound("dead.mp3");
```

