Matthijs van de Kuilen Madagaskar 2

1. Een boolean is een datatype met twee mogelijkheden, true of false. De code kan hier mee aangeven of je (bijvoorbeeld) kan lopen.
2. Dodo staat bij beide situaties nog steeds op dezelfde plaats in de wereld.
3. De methode boolean fenceAhead() bepaalt of er een hekje voor myDodo staat.

public boolean canMove() {

if ( ! (borderAhead() || fenceAhead()) ){

return true;

} else {

return false;

}

}

***Toelichting:*** Met het and (&&) statement krijg je alleen true als er geen border en geen fence is. Als één van beide er wel staat zal je true te zien krijgen. In dit geval zal Mimi dus altijd door het hekje heen kunnen lopen. Om ervoor te zorgen dat Mimi niet door het hekje heen kan lopen moet je && vervangen door ||. Dit staat dus fout in de opdracht.