

Opdracht 1

Hieronder zie je een aantal methodedefinities staan. Schrijf ernaast wat jij denkt dat de methode doet, waarvoor de parameters zijn en (indien van toepassing) wat er door de methode tergegeven wordt.

<pre>public bool CanSetPencilColor() { // Do something return true; }</pre>	<div>Zet kleur aan op pencil door true terug te geven</div>
<pre>public void TurnRight() { // Do something }</pre>	<div>Draait naar rechts</div>
<pre>public void CreateArtwork(int value) { // Do something }</pre>	<div>Maak kunst met een integer waarde</div>
<pre>public float CalculateWinnings(string TicketNumber) { // Do something return 0; }</pre>	<div>Bereken de kans dat je wint met jouw ticket is rigged want always return 0</div>
<pre>public void RegisterSale(string ProductName, int Quantity, float Price) { // Do something }</pre>	<div>Registreer korting voor een bepaald product als er x aantal van zijn en geef de nieuwe prijs</div>
<pre>public void UndoSale(string ProductName, int Quantity, float Price) { // Do something }</pre>	<div>Haal de korting van een bepaald product weg van de x aantal producten en geef de nieuwe prijs</div>
<pre>public void MoveCharacter(int deltaTop, int deltaLeft) { // Do something }</pre>	<div>Verander de character's positie in de Y-top en X-links</div>
<pre>public bool CanMoveCharacter(int deltaTop, int deltaLeft) { // Do something return true; }</pre>	<div>Kijk of het mogelijk is om x aantal omhoog en x aantal naar links te bewegen. Als dit kan return true</div>
<pre>public void Shoot(int bulletSpeed) { // Do something }</pre>	<div>Schiet een kogel met een bepaalde snelheid</div>
<pre>public bool CanPickupItem(Item item) { // Do something return true; }</pre>	<div>Kijkt of bepaald item opgepakt kan worden</div>
<pre>public bool PickupItem(Item item) { // Do something }</pre>	<div>Pakt item op</div>

<pre> return true; } public bool IsReachable(int top, int left) { // Do something return true; } public int CountSteps(int top, int left) { // Do something return 0; } public int CountSteps(Path path) { // Do something return 0; } public bool GetJob() { // Do something return true; } public int SetScore(int deltaScore) { // Do something return 0; } public void SetupLevel(Level newLevel) { // Do something } public Score EndGame() { // Do something return new Score(); } public void KillPlayer() { // Do something } public void Die() { } public void RemoveLive() { // Do something } public void SetLives() { // Do something } }</pre>	<div>Kijkt of iets in bereik is met y-top en x-left</div> <div></div> <div></div> <div>Telt hoeveel stappen naar boven en links</div> <div></div> <div>Telt hoeveel stappen in een pad</div> <div></div> <div>Krijg een baan</div> <div></div> <div>Zet een bepaalde score</div> <div></div> <div>Maak een nieuw level</div> <div></div> <div>Return de score op het einde</div> <div></div> <div>Dood een speler</div> <div></div> <div>Speler gaat dood</div> <div></div> <div>Haalt leven eraf</div> <div></div> <div>Zet bepaald aantal levens</div> <div></div>
---	--

	<hr/>
--	-------