5.1 Dan doet de dodo 2 stappen

5.2 Dan doet hij nog is 2 stappen

5.3 Hij loopt steeds dezelfde rondjes, hij gaat tot het einde van pad en veranderd dan van richting

5.4 2 stappen vooruit

5.5 Hij blijft lopen in zijn rondjes

5.6 Ze laten allebei de game afspelen, maar act is maar voor 2 stapjes en met run speelt hij hellemaal af

5.7 Dat haalt al de objecten van de baan af, inclusief de dodo

\*.2 gewoon hetzelfde als de normale act (2 stappen vooruit)

\*.5 Error: No egg in this cell

\*.1 Ze loopt

\*.2 True

\*.3 False

\*.4 0 (Er zijn nog geen eieren opgepakt)

\*.5 Ja er staat nu 1

6.1 Act(), Move(), HatchEgg()

6.2 Ja

6.3

6.4 nee

**Huiswerk opdracht**

1 een type waar je een methode mee uitvoert

2 <https://gyazo.com/4a33e71fb1a86015e8df21d3e9bafad5>

3 (0,11)

4 A= {

B= }

C= moveDown

D= Move

E= turnRight

F= Movedown

G= Movedown afgelopen