**Madagaskar Opdracht 1:**

**5.Methoden:**

1- Als je op de knop ‘act’ klinkt verplaatst de dodo zich 2 stappen naar voren.

2- iedere keer wanner je op ‘act’ klinkt maakt de dodo 2 stappen.

3- Wanneer mimi aan de rand van de wereld staat gebeurt er niks.

4- De ‘Act’ knop zorgt ervoor dat je met je dodo die een bepaalde richting op kijkt steeds 2 stappen kan zetten.

5- Wanneer je op de ‘run’ knop klikt maakt de dodo oneindig veel rondjes om deze wereld.

6- De ‘act’ en ‘run’ knop hebben met elkaar te maken omdat je met een druk op de knop in het spel meerdere stappen kan maken zonder dat je de moeite doet om je dodo steeds stapje voor stapje te verplaatsen.

7- De knop ‘reset’ wist alles wat je in dit wereldje van 12 bij 12 hebt gedaan.

**Mutatormethodes:**

2- De dodo zet steeds 2 stapjes naar voren.

3- Het verschil er tussen is dat je bij het aanroepen van een method steeds je op je rechtermuis knop moet klikken en dan op void act(). En bij de act knop klink je er 1 keer op met je linkermuis knop en dan beweegt al.

5- Zodra je op de method ‘HatchEgg()’ klikt verdwijnt het ei uit de wereld.

**Accessormethodes:**

2- Wanneer ik mimi vraag of ze een stap wil zetten krijg ik als antwoord: True oftewel waar.

3- Wanneer ik mimi verplaats naar de rand van de wereld met haar snavel tegen de rand en haar vraag om te lopen krijg ik als antwoord: False oftewel niet waar.

4- ik krijg als antwoord na het roepen van method int getNrOfEggsHatched() het antwoord: 0

5- Ik heb mydodo een ei laten broeden en na het roepen van method int getNrOfEggsHatched() krijg ik als antwoord: 1

**6. Overerving:**

1- De drie dodo-methoden die mimi erft zijn: een ei leggen, een stap naar voren, en een ei weer oppakken.

2- Ja, Mimi kan deze methode uitvoeren

3- Bij de klasse Egg heb je als ‘is-een’ relatie een gouden ei en een blauwe ei.

4- Nee, ik zie geen verschillen tussen de 2 dodo’s

**8. Stroomdiagram:**

2- Mijn dodo staat midden in de wereld. Zodra ik rechtermuisknop op de methode boolean canMove() klik. Krijg ik als antwoord: True oftewel ‘waar’. Dit houdt in dat Mimi nog een stap naar voren kan gaan.

4-A= canMove()

B= Niet waar

C= Move

D= Mimi kan bewegen en heeft met de ‘act’ knop 2 stapjes zijn richting op kunnen lopen.

**9. Methoden aanroepen in act:**

Ik heb meerdere malen geprobeerd deze opdracht uit te voeren maar ik kom er steeds niet uit.

**Huiswerk Opdrachten:**

**1-**