

Задание по теме 8 часть 1

Работа со случайными величинами. Дот-нотация. Конструкторы. Методы классов

Возьмите из папки с примерами к теме 8 проект JF_S03_L05_S01_random. Задайте поведение персонажа Code таким образом, чтобы он двигался вперёд и поворачивался на 20 градусов (случайно влево или вправо) в 10 процентов случаев (см. аналогичный шаблон для класса Duke). Объект Code должен разворачиваться на 180 градусов, если он достигает границы мира.