**Algemene informatie Basis Programmeren**

5.1: Dan beweegt Mimi verschillende kanten op.

5.2: Dan beweegt Mimi naar beneden en omhoog.

5.3: Als je Mimi aan de zijkant van de wereld zet en dan op act drukt dan beweegt Mimi alleen langs de kant van de wereld.

5.4: De act knop laat Mimi verschillende kanten van de wereld oplopen.

5.5: De run knop laat Mimi aan de rand van de wereld rondjes rennen en als je op pauze drukt stopt die ermee.

5.6: Act en Run hebben wat met elkaar te maken omdat ze Mimi stappen laten zetten en Mimi rondjes laten rennen.

5.7: Die verwijderd alles wat je in je wereld hebt neer gezet.

Mutatormethodes

1. X
2. Hij laat Mimi 3 stappen naar links zetten.
3. X
4. Ja de act knop die je in de wereld in drukt die laat Mimi stappen in verschillende richting zetten. Maar als je 2 keer op Mimi drukt en dan act drukt laat die Mimi 3 stappen naar links zetten.

**6. Overerving**

1. Void act(), Boolean Canmove(), Int GetNrOfEggsHatched(), Void HatchedEggs(), Void Jump(), Void Move().
2. Ja dat kan ze.
3. X
4. X

**8. Stroomdiagram**

1. X
2. Als er niet een Border is dan kan ze doorlopen, maar als er wel Border staat verandert ze van richting.
3. X
4. A: Can move, B: Niet waar, C: Return Treu, D: Mimi is klaar met lopen.

**9. Methode aanroepen in act**

1. X
2. X
3. X
4. X
5. X
6. X
7. X

**Huiswerk opdrachten**

1. **Het is een type waar de methode wordt uitgevoerd.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Methode | Resultaattype | Parametertype | Behoort tot klasse | Te gebruiken door object | | getNrOfEggsHatched() | int | nvt | MyDodo | MyDodo | | canMove() | boolean | nvt | MyDodo | Beide | | Jump() | void | nvt | MyDodo | Beide | | LayEgg() | void | nvt | MyDodo | MyDodo | | turnLeft() | Void | nvt | MyDodo | BabyDodo en MyDodo | | canMove() | boolean | nvt | MyDodo | Beide | | getX() | int | nvt | MyDodo | Beide | |

1. **De coördinaten zijn (0.11)**
2. **A: {**

**B: }**

**C: MoveDown**

**D: Move**

**E: TurnRight**

**F: MoveDown**

**G: MoveDown afgelopen**