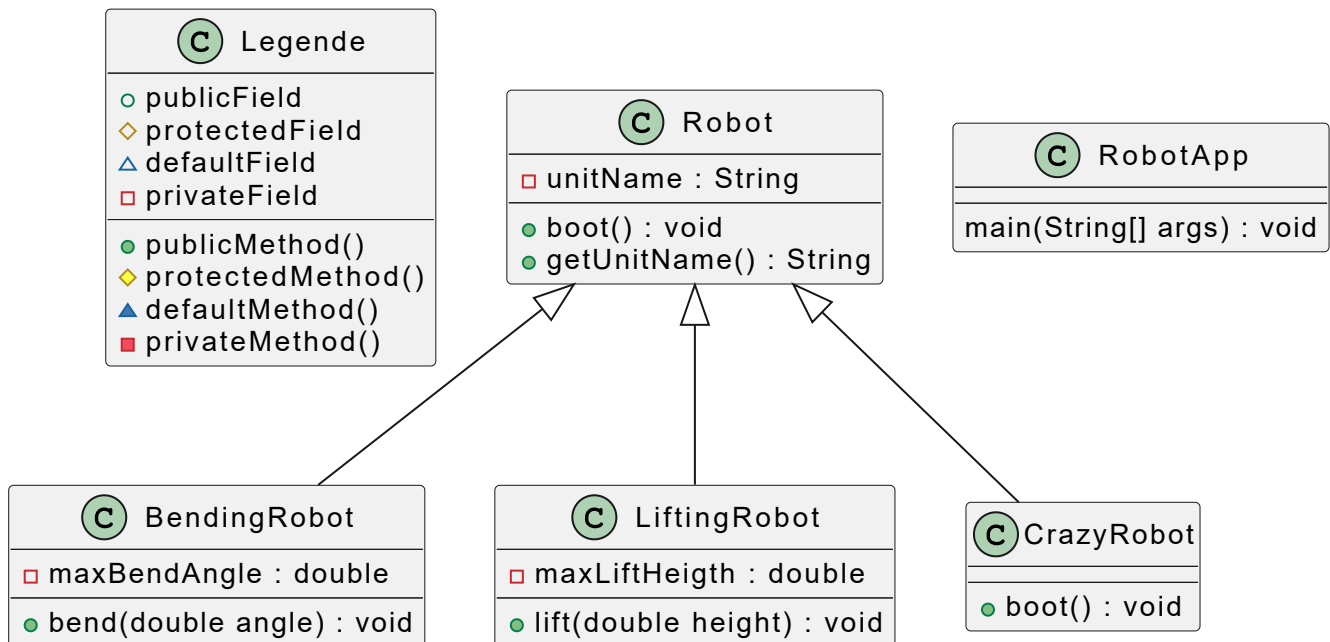


Opdracht Robots



- Robot is een class met 2 constructors, 1 no args en een met een String als parameter (unitName). Bij de no-args constructor geef je als unitName "nameless Robot".
- BendingRobot heeft een constructor waar je een double maxBendAngle aan meegeeft en een String unitName.
- LiftingRobot heeft een constructor waar je een double maxLiftHeight aan meegeeft en een String unitName.
- CrazyRobot heeft een no args constructor en een constructor waar je een String unitName aan meegeeft.

Uitleg bij methoden:

- boot() in Robot zal een bericht afprinten dat de robot aan het opstarten is. Deze boot methode zal tijdens de constructie opgeroepen worden. Ze zal ook de naam van de robot(Unitname) afprinten.
- bend(double) zal als resultaat een bericht afprinten dat het buigen niet mogelijk is.(indien het argument groter is dan de maxBendAngle, hou rekening met het feit dat $360^\circ == 0^\circ$) Ofwel komt er een bericht dat het buigen gelukt is met de gevraagde hoek.
- lift(double)zal als resultaat een bericht afprinten dat het liften niet mogelijk is.(indien het argument groter is dan de maxLiftHeight) Ofwel komt er een bericht dat het opheffen gelukt is met de gevraagde hoogte.
- De crazyRobot zal zijn eigen naam verbuigen en omdraaien tijdens het boot process. De robot zal dus de boot methode die in Robot staat oproepen maar tevens de tekens in zijn eigen naam omdraaien! Print in het bootbericht ook de nieuwe naam af.
- Zorg er ook voor dat er een toString methode bestaat die de nodige gegevens van iedere robot teruggeeft.
- In je app maak je van elke type robot een instantie en test je 2 keer de lift en bend methoden, telkens 1 keer met een te groot argument en 1 keer met een goed.