Frågor till inlämning 1

**6.**

1. Primitiv typ: x, y, x1, y1, x2,y2,d

Objekttyp: w, t1,t2,t3,t4,t5

1. World w = new World(300,300);  
   Turtle t2 = new Turtle(w,x,y);
2. T.ex: Math.random() och Math.sqrt()
3. T.ex: getYPos(), getXPos()
4. 4 objekt, w, t1,t2,t3. Sedan defineras t4 som t3 men blir inget eget objekt. Även t5 skapas men inget objekt.
5. Därför att de redan har deklarerats på rad 2 och 3.
6. t1 innehåller både x och y koordinater (en objekttyp), x är bara en int, därav kan man plussa på hur mycket man vill.
7. En void-funktion returnerar inget värde. Exempel på en sådan funktion är move() funktionen.
8. Int z är en variabel, t1.move(20) en funktion, blir ju helt fel, va?
9. Turtle t6 är inte skapad (Turtle t6 = new Turtle(w);) därav kan man inte flytta den.

**7.**

1. Boolean, byte, short, int, float, double, string(?, verkar inte vara en datatyp).
2. 2 blir talet 2. ”2” blir talet 2 som en string, Ett teckenvärde (teckenkonstant) omges av apostrofer ('), (char?)
3. Bara 0
4. ????
5. Du gör inget med Sats 1. Den hämtar ett värde som inte sparas någonstans, vilket blir helt onödigt. Sats två flyttar paddan, inget värde hämtas därav behöver inte sparas någonstans.
6. Ett exempel på metodhuvud: *public int method1(int x)*public så att metoden går att komma åt från andra classer. Int, metoden returnerar en int. Sedan namnet på metoden. Int x, vad som ska skickas in i metoden.
7. Variablerna i den första metoden är lokala i den metoden. Därav hittas de inte i metod 2.   
     
   *Error: cannot find symbol*

*symbol: variable ans*