

Boldspil

Følgende kode er starten på et boldspil i 2 dimensioner (x,y)

```
1  type ball(p) =  
2      let mutable _pos = (0,0) // int * int  
3      member this.pos  // int * int  
4      with get () = p  
5      and set (new_p) = _pos <- new_p  
6  //  
7  let b1 = ball((1,1)) // ball  
8  let b2 = ball((0,0)) // ball  
9  printfn "b1.pos = %A, b2.pos = %A" b1.pos b2.pos
```

- a. Beskriv hvad koden gør og hvad du forventer at den udskriver, når programmet køres.
- b. Giv et forslag til, hvordan koden kunne udvides til 3 dimensioner (x,y,z).