DODO

5. Methoden

1. Dan loopt de Dodo 2 stappen vooruit

2. Hij blijft 2 stappen vooruit lopen

3. Dan loopt ze naar beneden

4. De Mimi loopt 2 stappen naar voren

5. Dan rent ze de hele map rond

6. Act is maar 2 stappen en Run is de hele map rond

7. Dan gaat alles weg van je map en kan je opnieuw beginnen

Mutartormethodes

2. 2 stappen vooruit

4. Nee daar is geen verschil in

5. Dan verdwijnt de Egg

Accessormethodes

1. Dan loopt ze richting het rand van de wereld aan en als ze in een hoek staat veranderd ze van richting zodat ze verder kan lopen

2. True

3. False

4. 0

5. Ja nu staat er 1

6. Overerving

1. void act()

void hatchEgg()

void boolean canMove()

2. Ja

3. X

4. Nee

8. Stroomdiagram

2. Als er ! (geen) borderAhead is dan komt het terug als True zowel dan komt het terug als False

4. A: CanMove?

B: NietWaar

C: return true

D: Dan loopt de DoDo 2 stappen vooruit

9. Methode aanroepen in act

2. ik liep hier vast het werkte niet

Huiswerk opdrachten

1. X

2.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Methode** | **Resultaattype** | **Parametertype** | **Behoort tot klasse** | **Te gebruiken door object** |
| GetNrOfEggsHatched() | X | nvt | MyDodo | MyDodo |
| canMove() | boolean | X | X | X |
| Jump() | X | X | X | X |
| LayEgg() | void |  |  |  |
| turnLeft() | X | X | X | BabyDodo en My Dodo |
| canMove() | X | X | MyDodo | X |
| getX | X | X | X | X |

3.X

4.X