1. een resultaattype is een variabele die je voor een code zet om aan te geven wat de code gaat doen of wat het kan doen. Bijvoorbeeld: boolean CanMove() geeft aan of je kan lopen of niet, dat geeft het aan doormiddel van True of False te zeggen

2.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Methode | Resultaattype | Parametertype | Behoort tot klasse | Te gebruiken door object |
| getNrOfEggsHatched() | int | nvt | MyDodo | MyDodo |
| CanMove() | boolean | True/False | MyDodo | MyDodo |
| Jump() | void | nvt | MyDodo | Mydodo |
| LayEgg() | void | nvt | Dodo | MyDodo |
| TurnLeft() | void | nvt | Dodo | BabyDodo en Mydodo |
| canMove() | boolean | True/False | Mydodo |  |
| getX() | int | 0-11 | Actor | BlueEgg,GoldenEgg,Mydodo,  Fence,Nest |

3. (0,11)

4. A= Void

B= turnLeft();

C= moveDown

D= turnRight

E= move();

F= Einde

G= Eindsituatie: Dodo is drie stappen naar beneden verplaats en staat nu met zijn snavel naar links gericht.