# To do

* ~~isPassable optimaliseren. Bij het skullslevel worden bijvoorbeeld niet alle posities helemaal geanalyseerd met als gevolg dat je soms gewoon door Impassable terrein kan vallen.~~
* ~~Position klasse~~
* ~~Iterators: nextWorm en nextTeam~~
* Evaluatie consultaties
* ~~Waarom maken jullie jullie geen eigen exceptions aan?~~
* World, worm en team 🡪 Documentatie
* Dynamische bindingen
* Tests
* World en worm opkuisen.
* ~~Na een worm food eet kan je niet meer bewegen~~
* Test

# Uitleg bij bepaalde keuzes

~~Bram:~~

* ~~Bij alle action statements eerst nagaan of de worm niet geterminated is.~~
* ~~executeWithCheck~~
* ~~welFormed -> isWellFormed~~
* ~~Index -> currentStatement~~
* ~~AmountOfStatements 🡪~~