# 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 🡪