Part2

**Do you Know?**

**Set 2**

1. What is the role of the instance variable sidelength?

SideLength是bug完成90°转弯之后，在新的方向上想要前进的距离。

1. What is the role of the instance variable steps?

Steps是bug完成90°转弯之后，在新的方向上已经前进的距离。

1. Why is the turn method called twice when steps becomes equal to sideLength?

因为bug每次turn的角度是45°，所有需要两次实现直角转弯。

1. Why can the move method be called in the BoxBug class when there is no move method in the BoxBug code?

因为BoxBug类import info.gridworld.actor.Bug，所以可以使用move()；

1. After a BoxBug is constructed, will the size of its square pattern always be the same? Why or why not?

是的，总是相同，因为sideLength已经固定

1. Can the path a BoxBug travels ever change? Why or why not?

在最开始时，初始方向上，steos<sideLength时，可能不按照矩形运动，但是在转弯之后，每个周期运行的轨迹相同，因为每次都会回到初始位置且运动函数相同。

1. When will the value of steps be zero?

转弯（90°）之后，steps会变为0