

# Opdracht 2: Uitwerkingen

– Objectgeoriënteerd Programmeren in Greenfoot –

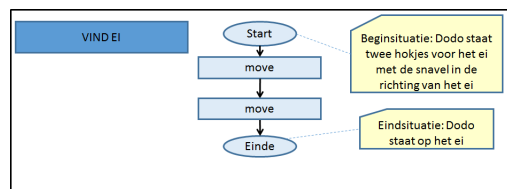
april, 2015

## 1 Inleiding

Dit document bevat voorbeeld uitwerkingen van de opgaven. Hier staan voorbeeld uitwerkingen van de opgaven. In veel gevallen is meer dan n antwoord mogelijk.

## 2 Uitwerkingen van de opdrachten

- Opgave 4.1.1: Opeenvolging van instructies

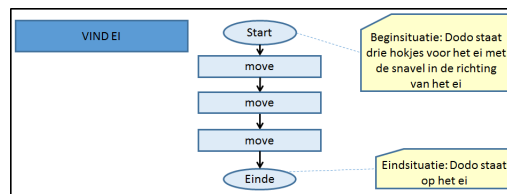


Figuur 1: Antwoordmodel voor opg 4.1.1.4 VIND EI

In Class MyDodo:

```
/**
 * Zet twee stappen in de kijkrichting
 */
public void act() {
    move();
    move();
}
```

- Opgave 4.1.2: Meer opeenvolging van instructies

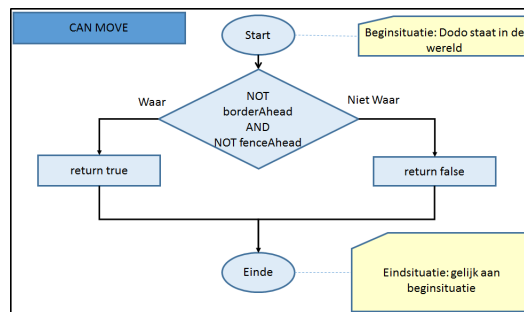


Figuur 2: Antwoordmodel voor opg 4.1.2 VIND EI

In Class MyDodo:

```
/**
 * Zet drie stappen in de kijkrichting
 */
public void act() {
    move();
    move();
    move();
}
```

- Opgave 4.2.1: Niek door de hek lopen



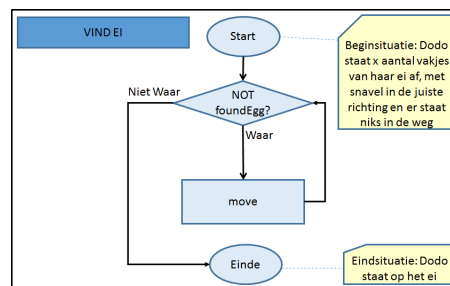
Figuur 3: Antwoordmodel voor opg 4.2.1 CAN MOVE incl check op fenceAhead

```

/**
 * Test if we can move forward. Return true if we can, false otherwise.
 */
public boolean canMove() {
    if ( ! borderAhead() && !fenceAhead() ){
        return true;
    } else {
        return false;
    }
}

```

- Opgave 4.3.1 Opeenvolging als while



Figuur 4: Antwoordmodel voor opg 4.3.1 3 VIND EI als while

```

/**
 * Zet steeds stappen in de kijkriching totdat ei gevonden is
 */
public void act() {
    while( !foundEgg() ){
        move();
    }
}

```

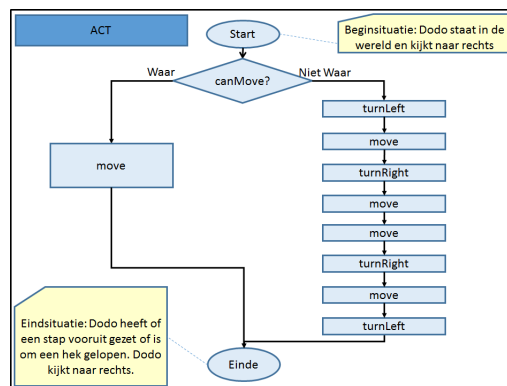
- Opgave 4.3.2 Loop tot einde van de wereld  
Geen antwoordmodel voor stroomschema  
De canMove() hoeft niet per se opgenomen te zijn

```

/**
 * Walk to the end of the world in the direction currently facing.
 * Will not work if there is an obstruction (such as a fence) in the way.
 */
public void walkToEdgeOfWorld(){
    while (! borderAhead() ){
        if( canMove() ){
            move();
        }
    }
}

```

- Opgave 4.3.3 Om een hek heen lopen  
Dit hoeft nog geen generieke oplossing te zijn



Figuur 5: Antwoordmodel voor opg 4.3.3 om een hek lopen

```

/**
 * If possible, take a step forward
 * Otherwise, try to walk around the fence
 */
public void act() {
    if (canMove()){
        move();
    }else{
        turnLeft();
        move();
        turnRight();
        move();
        move();
        turnRight();
        move();
        turnLeft();
    }
}

```