

Welkom bij de Greenfoot workshop

Thijs Dorssers

Studenten: Martin en Arjan



Greenfoot workshop

Agenda voor vandaag:

- Wat is Greenfoot
- Kleine demonstratie
- Inlog accounts
- Start workshop open
in explorer de website:

<http://greenfoot.fontysvenlo.org>



Greenfoot workshop

En vergeet niet:

Lezen....,

lezen....,

lezen....,

en nog eens

lezen, voordat je als en gek
aan het klikken gaat



Greenfoot workshop

Guest accounts zijn:
guest1 tot en met guest28
Met password: guest123

Greenfoot workshop

2-de zitting

Terugblik:

- rechtermuisklik op object in speelveld
- `int getLeavesEaten()`
- wat is een methode?
- wat is een parameter?
- `populate()` aanroepen
- `randomLeaves()` aanroepen
- wat is een variabele?
- `turnRandom()` demonstrenen, hoe komt het dat de wombat nog steeds alleen langs de kant loopt?
- wat is een syntax error?
- wat is compileren?

Greenfoot workshop

3-de zitting

Terugblik:

- Rocks toevoegen
- wombat loopt vast tegen een rock (paragraaf 24)
- het gebruik van lijsten (List)
- voor de liefhebbers is er nog een superwombat-opgave in paragraaf 24

Greenfoot workshop

3-de zitting

Vooruitblik voor vandaag:

- Het ant scenario (niet verwisselen met het ants scenario)
- De mier op (15,10) laten beginnen
- Geheime toets “reset”, toets “r” (zie documentatie class Greenfoot)
- Hoe laten we de mier in een vierkant lopen (spiek hier bij de wombat class (NORTH etc, je kunt verschillende methodes overnemen: move(), canMove(), turnleft(), setDirection())
- Wat is een logische expressie?