

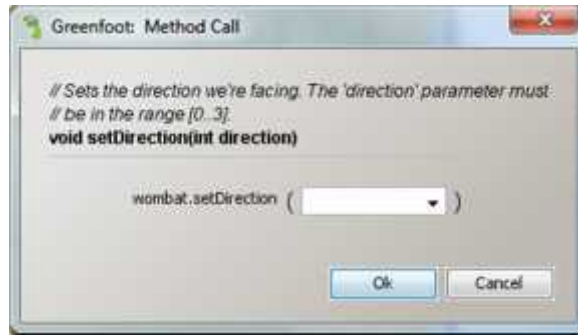
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

1. Ανοίξτε το σενάριο στο οποίο εργαστήκατε στο φύλλο εργασίας 2
2. Εφόσον έχουμε τοποθετήσει μερικά αντικείμενα στον κόσμο, μπορούμε να αλληλοεπιδράσουμε με αυτά. Κάνοντας δεξί κλικ πάνω στο αντικείμενο wombat θα εμφανιστεί το μενού του αντικείμενου (εικόνα 1) το οποίο μας δείχνει ποιες ενέργειες μπορεί να εκτελέσει.
3. Καλέστε την μέθοδο `canMove()` στο αντικείμενο `Wombat`. Επιστρέφει πάντα την τιμή `True` ή υπάρχουν περιπτώσεις που επιστρέφει την τιμή `False`;



Εικόνα 1

4. Καλέστε την μέθοδο `move()` στο αντικείμενο `wombat`. Τι κάνει; Δοκιμάστε μερικές φορές.
5. Καλέστε την μέθοδο `turnleft()`. Τοποθετήστε δυο `wombat` μέσα στον κόσμο και τοποθετήστε το ένα απέναντι στο άλλο.
6. Δημιουργώντας ένα νέο αντικείμενο `wombat`, η μέθοδος `getLeavesEaten` πάντα θα επιστρέφει την τιμή 0. Μπορείτε να δημιουργήσετε μια κατάσταση στην οποία η επιστροφή της τιμής δεν θα είναι 0. (δηλαδή το `wombat` να φάει μερικά φύλλα)
7. Καλέστε την μέθοδο `setDirection(int direction)` δώστε μια τιμή στην παράμετρο και παρατηρήστε τι συμβαίνει. Ποιος αριθμός ανταποκρίνεται σε κάθε κατεύθυνση.



Εικόνα 1

8. Τι συμβαίνει όταν πληκτρολογείτε ένα αριθμό μεγαλύτερο του 3. Τι συμβαίνει αν πληκτρολογείτε μια λέξη ή έναν δεκαδικό αριθμό;
9. Τοποθετήστε ένα wombat και έναν κάποια φύλλα μέσα στον κόσμο. Έπειτα καλέστε την μέθοδο act() σε ένα wombat μερικές φορές. Τι κάνει αυτή η μέθοδος; Πως διαφέρει από την μέθοδο move. (δοκιμάστε διάφορες καταστάσεις για παράδειγμα, το wombat να στέκεται πάνω σε ένα φύλλο ή στην άκρη του κόσμου.
10. Ποια είναι η διαφορά μεταξύ του να πατήσεις το κουμπί act και να καλέσεις την μέθοδο act();
11. Αποθηκεύστε το σενάριο