

Generell kjøring	10		10	10 hvis programmet kjører uten å kræsje og vi kan flytte spilleren rundt i labyrinten. Trekk for bugs.	
Generell kode	0			Ingen trekk (0 poeng) for ok forståelig, ryddig kode med gode kommentarer. Mellom 1 og 20 poeng trekk for stygg eller rotete kode, feks:	
				-5 Manglende/dårlige kommentarer	
				-1 For lange metoder	
				-1 For lange linjer	
				-5 Uleselig kode	
				-3 Dårlige variabel-/metodenavn	
				-1 Dårlig kodegjennbruk	
				-1 Død kode	
				-3 Andre ting	
2 Oversikt/beskrivelse	7		7	1 poeng per (mer eller mindre) riktig besvarte spørsmål (totalt 7)	
3.1 getPosition	7		5	5 poeng for korrekt implementasjon	
			2	2 poeng for fornuftige svar til spørsmålene som ikke har med hashmap å gjøre	
		5	4	4 bonus poeng dersom implementert (riktig) med hashmap	
			1	1 bonus poeng hvis hashmap-relatert spørsmål er riktig svart på	
3.2 Step()	6		6	6 poeng for korrekt implementasjon	
3.3 BugTest	9		9	3 poeng for hver implementerte test	
3.4 BDRock	14		1	1 poeng for konstruktør	
			1	1 poeng for getColor()	
			8	8 points in total for ensuring the direction is EAST or WEST	
			1	1 point for throwing an IllegalArgumentException() or handling it and returning false	
			2	2 points for finding the correct position the rock is being pushed to	
			2	2 point for validating the field (i.e. correct use of canGo() and instanceof)	
			1	1 point for invoking prepareMove()	
			1	1 point for returning the correct value	
			2	2 points for updating BDMMap to generate rocks when the read symbol is 'r'	
			2	2 points for implementing a correct test of push()	
		3	3	1-3 poeng for ekstra tester	
3.5 BDPlayer key	20		2	2 points for completing keyPressed()	
			12	12 points for implementing the game logic	
			1	1 point for asking the position of the player	
			1	1 point for verifying askedGoTo != null	
			2	2 points if the type check is done correctly in the following (i.e. correct use of instanceof in all of the following)	
			1	1 point for the diamond case	
			2	2 points for the rock case	
			1	1 point for the bug case	
			1	1 point for the sand and empty case (combined)	
			1	1 point for invoking prepareMove()	
			1	1 point for resetting askedGoTo	
			1	1 point for invoking super.step()	
			6	6 points for testing the game logic	
			4	4 points if the test class is implemented correctly with at least one test	
			1	1 more point if there is at least one additional test	
			1	1 more point if all of the scenarios described in step() are tested	
4.1 AIPlayer	20		6	6 bonus points if the basic features of AIBDPlayer are implemented (e.g. step()) just picks a random location to go to)	
			4	4 bonus points if the direction is chosen 'wisely' (i.e. avoid falling rocks, don't run into a bug etc)	
			2	up to 10 extra bonus points for an AI that is actually smart (i.e. goes beyond simply checking NORTH, SOUTH, EAST, WEST)	
4.2 Fancy Rocks	10		10	10 bonus points for a correct implementation	
4.3 Pretty images	10		10	0-10 bonus points based on how creative the map looks	
4.4 Extra maps	15		5	5 bonus points if there is at least one (reasonably big and solvable) map, 2.5 for any further one but not more than 10	
			OR 10	OR 10 bonus points for any such generator	
			5	5 if all maps generated can be solved	
4.5 Other extra stuff	20		20	Kamera + lyd	
Maks without bonus	73				
Maks with all bonus points	120		128		
AIPlayer fungerer ikke lenge nok til å se smart ut, pluss at den feiler på flere steder med alle andre kart enn det første. Blant annet feiler den på at directionPath ikke alltid er satt til noe. og da gir den en nullpointer Ved å legge inn en forhåndsjekk på om directionpath er null eller ikke vil kartene vises på andre en level1. Og en forhåndssjekk på at størrelsen til directionpath er større enn null lar den begynne å gå. Spiller stopper etter få steg og går ikke videre.. Dette mener jeg er fordi du sjekker om det er en sten ved siden av spiller ikke over posisjonen. Jeg gir deg derfor 8 poeng for AIPlayer. Poengene får du ikke fordi den er smart men fordi du har gjort et kjempe forsøk i å finne path.					
Kommentar: Godt utført oppgave.					
- Sigrid					
PS: Beklaaer for at jeg ikke ga deg nok poeng! Utrolig kult med kamera effekten ò					