Generell kjøring	10		10	0 10 hvis programmet kjører uten å kræsje og vi kan flytte spilleren rundt i labyrinten. Trekk for bugs.							
Generell kode	(			Ingen trekk (0 poeng) for ok forståelig, ryddig kode med gode kommentarer. Mellom 1 og 20 poeng trekk for stygg e							
				-5 Manglende/dårlige kommentarer						,	
				-1 For lange metoder							
				-1 For lange linjer							
				-5 Uleselig kode							
				-3 Dårlige variabel-/metodenavn							
				-1 Dárlig kodegjenbruk							
					-1 Død kode						
					-3 Andre ting						
2 Oversikt/beskri	7	,	7	1 poena per (mer		ig besvarte spørsi	mål (totalt 7)				
3.1 getPosition	7			5 poeng for korre		-					
on gon comen				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							
							· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				
3.2 Step()		3	6	1 bonus poeng hvis hashmap-relatert spørsmål er riktig svart på 6 6 poeng for korrekt implementasjon							
3.3 BugTest				3 poeng for hver implementerte test							
3.4 BDRock	14			1 poeng for konst	•	Ī					
O. I BBI took				1 poeng for getCo							
						I Ing the direction is	EAST or WEST				
			0		-	ing an IllegalMove		ı ndling it and retur	ning false		
						ng the correct posi					
					-	•		- ·	l of)		
				2 point for validating the field (i.e. correct us 1 point for invoking prepareMove()				CO() and motanice	,		
					-	ing the correct val					
			2	2 points for undat		nerate rocks where		ie 'r'			
				2 points for imple			I the read symbol	15 1			
		3		1-3 poeng for eks		t test of push()					
3.5 BDPlayer key	20			2 points for comp		d()					
5.5 DDI layer key	20	<u>'</u>				the position of th	e plaver				
			12	12 points for imp		ng askedGoTo!=					
								owing (i.e. correct	use of instanceof	in all of the follow	dina)
					1 point for the di	oe check is done o		owing (i.e. correct	use of instanceor	in all of the follow	/irig)
					2 points for the r						
					1 point for the bu						
					-	ind and empty cas	o (combined)				
							l (combined)				
					-	ng prepareMove()					
					1 point for resett 1 point for invoki	_					
			6	6 points for tostin	-	st class is impleme	ntod correctly wit	h at least one test			
			0	o points for testin		ere is at least one		i at least one test			
								() are tested			
4.1 AlPlayer		20		6 honus points if	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	of the scenarios			re a random lac-#	on to go to)	
4. I Airiayer		20	ь	6 bonus points if		on to go to)					
			0	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 Fanov Books		10					smart (i.e. goes b	eyona simpiy che	cking NORTH, SC	OIN, EAST, WE	01)
4.2 Fancy Rocks		10		10 bonus points f		ementation creative the map lo	l				
4.3 Pretty images		10	10					on 2.5 fc	ther one but and a	nore than 40	
4.4 Extra maps		15				ne (reasonably bi	y ariu solvable) m	ap, ∠.ɔ ior any fur 	uler one but not n	iore man 10	
				OR 10 bonus poi			rod.				
4504	ш				o if all maps gen	erated can be solv	ved				
4.5 Other extra st		20	10	lyd							
Maks without bor	73		4.0								
Maks with all bonu	us points	120	118								
AIDlesses	Odra Janes Co. 1	W &	and the second	2 S4 - 1	alla and otto		-t		State allera	40	 
		til å se smart ut, plu									
		oå om directionpath							tn er større enn ni	ılı ıar den begynn	e a ga.
		r ikke videre Dett						en.			
Jeg gir deg derfor	8 poeng for AIF	Player. Poengene fa	ar du ikke fordi de	n er smart men fo	rdı du har gjort et	kjempe forsøk i å	tinne path.				
K	15										
Kommentar: Godt	utført oppgave.										
- Sigrid											