* **Agent** – Refactoring

1. **Rename Variable** – Атрибутите кои имаат недоволно описни имиња ги преименувавме. [**m -> map**] [**g -> grid**]
2. **Remove Method** – Методот **Agent** никаде не се користи затоа го отстранивме.
3. **Consolidate Duplicate Conditional Fragments** – Во методот **nextShoot** кога има само една жешка точка, ги ги споивме резултатите од условите во еден. Ова се однесува на поставувањето на позицијата.
4. **Remove Control Flag** – Во методот **nextShoot** ја отстранивме привремената променлива **empty** и ја заменуваме со ***break*** клаузула.
5. **Replace Magic Number with Symbolic Constant** – Наместо да проверуваме дали ќелијата во мрежата е 0, подобро е да провериме дали нема брод на соодветното место.
6. **Replace Temp with Query**
   1. Во методот **nextShoot** ги отстранивме привремените променливи **checki, checkj** и **refs.**
   2. Во методот **placeShips** ги отстрануваме променливите **x, y** и **o.**
7. **Remove Unused Code** – Кодот кој не се користеше го отстранивме.
8. **Separate Query from Modifier** 
   1. Методот **placeShips** и менува и враќа резултат. Затоа од него издвоивме ***query*** со име **getGrid**.
   2. Методот **nextShot** и ги поставува атрибути и оперира над нив, па затоа ги изолиравме, во сетери **setMap** и **setAttackGrid.**
   3. Методите **setSunk** исто така се раздвојуваат од кверијата.
9. **Remove Parametar** – мапата и мрежата кои се проследуваат на **nextShot** веќе не се користат, затоа, ги отстрануваме.
10. **Hide Method** – Методот **placeShips** го криеме бидејќи веќе не се повикува надвор од самата класа.