* **InfluenceMap** – Refactoring

1. **Remove Variable** – Променливата **maxHotspot** не се користи никаде.
2. **Rename Variable** – Променливите кои имаа несоодветни (недоволно описни) имиња ги преименувавме: [**maxVal -> maxValue**][**turns -> numberOfTurns**][**hit -> hitValue**] [**coords -> hotspotValue**]
3. **Rename Method** – Методите кои имаа несоодветни (недоволно описни) имиња ги преименувавме: **getVal -> getValue getMaxHotspotVal -> getHotspotValue**
4. **Replace Magic Number with Symbolic Constant –** Со примената на ова правило ги добивме литералите како **missValue.**
5. **Consolidate Conditional Expression –** Во методот **setDeadends** сите услови имаа иста цел, па затоа ги споивме во еден услов.
6. **Decompose Conditional** –
   1. Од условите во методите **getMaxHotspot**, **getNumberOfHotspots**, **getHotspots** и **getIntHotspots** извлековме метод **isHotspot** кој одговара на прашањето дали некоја ќелија е жешка точка.
   2. Од условите во методите **hit, miss** и **sunk** извлековме метод **isHit** и **isMiss** кои одговараат на прашањето дали има погодок или промашување во дадена ќелија.
   3. Од условите во методот **sunk** и **setDeadends** извлековме методи **isLeft**, **isRight isTop**, **isBottom** и **isEdge** кои одговараат на прашањата за позицијата на ќелијата.
   4. Условот во **setDeadends** го издвоивме во нов метод **isDeadend**
7. **Extract Method**
   1. Од методите **hit, miss** и **sunk** ги извлековме методите: **miss, hitt, add, substract, compareTo, equals, isOdd, isEven, left, right, above** **below, getWidth** и **getHeight**
   2. Од условите во методот **miss** произлегоа методите **propagateMissLeft, propagateMissRight, propagateMissUp, propagateMissDown.**
8. **Extract Variable –** Од модулите каде се користи вредноста -5 ја извлековме променливата **missValue**
9. **Encapsulate Field –** Полето **coOrds** го енкапсулиравме
10. **Extract Class –** Бидејќи постојано се оперира со поединечна вредност од матрицата на вредности издвојуваме класа **InfluenceCell**.
11. **Move Method –** Методите кои оперираат над вредноста на дадена ќелија ги преместуваме во **InfluenceCell** тоа се: **isHit, isMiss, isHotspot, miss, hit, add, substract, compareTo, equals, isOdd, isEven.**
12. **Move Field –** Атрибитите кои се потребни за методите соодветно ги префрливме во **InfluenceCell.** А тоа се: **missValue, hitValue** и **hotspotValue**
13. **Duplicate Observed Data –** Бидејќи **hotspotValue** е потребно да се користи од **InfluenceCell,** а се пресметува од страна на **InfluenceMap** и зависи од секоја ќелија, ја дуплираме вредноста на полето и обезбедуваме **Observer** шаблон за да се задржи конзистентноста на оваа вредност.
14. **HideMethod –** **get, isLeft, isRight, isTop, isBottom, isEdge, propagateMissLeft, propagateMissRight, propagateMissUp, propagateMissDown, setDeadends, above, below, let, right, computeHotspotValue, isEven, isOdd**
15. **Remove Control Flat –** Во методот **setDeadends** променливаите **done** и **Dave** ги отстрануваме бидејќи се користат како знаменце.
16. **Replace Temp with Query –** Во методот **getIntHotspots** ја отстранивме привремената променлива **hsNum** со query.
17. **Replace Exception with Test –** Во методите **hit** и **sunk** ги заменивме исклучоците со проверки.
18. **Separate Query from Modifier**
19. **Consolidate Conditional Expression** 
    1. Во методот **setDeadends** сите услови имаа иста цел, па затоа ги споивме во еден услов.
    2. Во методот **sunk** исто така се споија условите кои ги делеа ќелиите на централни и на оние кои се на рабови.
    3. Во методот **addMap** споивме два услова кои резултираа со ист код.