* **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**]
3. **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** и **sunk** извлековме метод **isHit**, **add** и **substract** кој одговара на прашањето дали има погодок во дадена ќелија.
   3. Од условите во методот **sunk** извлековме методи **isLeft**, **isRight isTop**, **isBottom** и **isEdge** кои одговараат на прашањата за позицијата на ќелијата.