**Mainwindow.cpp**

De code van loadbutton en deletebutton is grotendeels gelijk, deze functies zouden dus samengevoegd kunnen worden. Als er een boolean wordt meegegeven aan de nieuwe functie, zou er gekozen kunnen worden tussen het laden of verwijderen van een map.

Regel 25

*}*

*else{*

moet op de volgende manier;

} else {

**Map.cpp**

in loadMap() worden eventuele fouten niet afgevangen. Als een verkeerd teken ingelezen wordt, zal de map niet goed worden getekend.

*Qt::GlobalColor Map::getColorById(int id){*

*Qt::GlobalColor bColor;*

*switch (id) {*

*case 0:*

*bColor = Qt::white;*

*break;*

*case 1:*

*bColor = Qt::red;*

*break;*

*case 2:*

*bColor = Qt::green;*

*break;*

*case 3:*

*bColor = Qt::blue;*

*break;*

*default:*

*break;*

*}*

*return bColor;*

*}*

Volgens de syntax regels op de wiki moet een switch aan het volgende model voldoen;

switch(x) {

case 1:

doStuff();

break;

case 2:

doOtherStuff();

break;

}

Regel 19

*table->setColumnWidth(i,(table->width()/20)-2);*

magic values. Correctie waarden?