

	Maks	Bonus	Score	Forslag til poengsetting	Kommentar
Generelt	10		10	10 hvis programmet kjører uten å kræsje og vi kan flytte spilleren rundt i labyrinten. Trekk for bugs.	For et fantastisk feel-good spill med perfekt kombinasjon av grafikk og lyd. Brukte litt flere forsøk på å runde lv2 enn det jeg har lyst til å innrømme..
Generelle trekk	0			Ingen trekk (0 poeng) for ok forståelig, ryddig kode med gode kommentarer. Mellom 1 og 20 poeng trekk for stygg eller rotete kode, feks: -5 Manglende/dårlige kommentarer -1 For lange metoder -1 For lange linjer -5 Uleselig kode -3 Dårlige variabel-/metodenavn -1 Dårlig kodegjennbruk -1 Død kode -3 Andre ting	
2 Oversikt/beskrivelse	7		7	1 poeng per (mer eller mindre) riktig besvarte spørsmål (totalt 7)	
3.1 BDMAP: getPosition()	7		5	5 poeng for korrekt implementasjon 2 poeng for fornuftige svar til spørsmålene som ikke har med hashmap å gjøre 4 bonus poeng dersom implementert (riktig) med hashmap 1 bonus poeng hvis hashmap-relatert spørsmål er riktig svart på	Grundig besvart
3.2 BDMAP: step()	6		6	6 poeng for korrekt implementasjon	
3.3 BugTest	9		9	3 poeng for hver implementerte test	
3.4 BDRock	14		1	1 poeng for konstruktør 1 poeng for getColor()	
			1	8 points in total for push(), of which 1 point for ensuring the direction is EAST or WEST 1 point for throwing an IllegalMoveException() or handling it and returning false 2 points for finding the correct position the rock is being pushed to 2 point for validating the field (i.e. correct use of canGo() and instanceof) 1 point for invoking prepareMove()	
			1	1 point for returning the correct value (Burde returnere false hvis prepareMove kaster en exception)	
			2	2 points for updating BDMAP to generate rocks when the read symbol is 'r'	
			2	2 points for implementing a correct test of push()	
		3	3	1-3 poeng for ekstra tester	
3.5 BDPlayer: keyPressed(), step()	20		2	2 points for completing keyPressed() 12 points for implementing step(), of which 1 point for asking the position of the player 1 point for verifying askedGoTo != null 2 points if the type check is done correctly in the following (i.e. correct use of instanceof in all of the following) 1 point for the diamond case 2 points for the rock case 1 point for the bug case 1 point for the sand and empty case (combined) 1 point for invoking prepareMove() 1 point for resetting askedGoTo 1 point for invoking super.step() 6 points for testing, of which 4 points if the test class is implemented correctly with at least one test 1 more point if there is at least one additional test 1 more point if all of the scenarios described in step() are tested (bug, rock, diamon, sand, empty)	
4.1 AIPlayer	20		6	6 bonus points if the basic features of AIBDPlayer are implemented (e.g. step() just picks a random location 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) 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 Fancy Rocks	10		10	10 bonus points for a correct implementation	
4.3 Pretty images	10		10	0-10 bonus points based on how creative the map looks	
4.4 Extra maps	15		5	5 bonus points if there is at least one (reasonably big and solvable) map, 2.5 for any further one but not more than 10 0 OR 10 bonus points for a map generator, 5 if all maps generated can be solved	
4.5 Other extra stuff	20		20		
Points	73		73		Bakgrunnslyd og event-lyd i tillegg til flere nye typer felter.
Bonus points	47		59		
Total score	120		132	Jeg er imponert! Kult at du har implementert nøkler og gates osv, det gjorde spillet litt mer interessant. Du har god kodelstil og grundige besvarelser på teorispørsmålene.	