Inkvisitionens utvärdering

**Uppfyller kraven i uppgiften:** Japp. Du har lagt till time limit, trap door, locked doors och characters.

**Informativa utskrifter:** Lite utskrifter att titta närmare på:

* Mellanslag innan inmatning av namn (i början) och i "So, you need help?Remember to 'look' for items."
* Se till att "Exits:" (och ”Items:”?) skrivs ut bara om det finns några.

"You are trying to sneak away from the haunted house!

Exits:"

* "You now carry the item..." i stället för "...an item named..."?
* Det borde stå vad spöket och spelaren väljer, i stället för nummer.

Spelkoncepten förklaras inte, men det kan man väl knappast kräva.

**Enkel inmatning:** Svårt att förstå vad sifferkommandona i hjälputskriften gör, men som sagt…

**Vettiga namn:**

* Handler betyder något helt annat i programmering. ItemCollection vore nog ett bättre namn.
* w, ce, sp, g uppskattas *inte*.
* processCommand 🡪 runCommand?
* itemExists 🡪 hasItem?

**Kommentarer:**

* I dokumentationen till Player.setHealth står det fel parameternamn.
* Både "Haunted house of Zuul" och "Spooky house of Zuul" används I kommentarerna.
* <null> blir till en tom sträng i dokumentationen. Ex: "the command word is .", "the second word is ."

**Lämplig uppdelning i klasser:** GAAAAAAAAAAAAAAH. Klassdiagrammet är *fullständigt* oöverblickbart. Den största anledningen är att du helt enkelt har på tok för många klasser. Tanken med att ha t.ex. enskilda Player, World och ScreenPrinter-klasser är visserligen bra, men implementationen eller användningen av dessa lämnar stora tvivel. Anledningen till att du har två olika ScreenPrinter-objekt verkar helt enkelt vara att du har ett CommandExecuter-objekt i vissa klasser, men inte i andra. En av dem är dessutom något så hemskt som ett publikt fält. Något annat som är ett publikt fält är World.player, vilket bidrar starkt till coupling. I båda dessa fall ska wrapper-metoder användas i stället.

**Lämplig uppdelning i metoder:**

* Quit-kommandot är separerat från CommandExecuter.processCommand.
* En separat metod för Parser.getPlayerName.
* CommandExecuter.goRoom är helt oöverskådlig. firstEntry och triesEasyWay är t.ex. separata metoder, men inte minispelet.

**Temporära variabler:** wantToQuit ska *inte* vara en instansvariabel.

*I övrigt inga kommentarer.*