Ta bort fight() som aldrig används!

7. checkInput säger inte vilken input, funkar väl relativt för detta fall, men om vi hade haft ett mer välbyggt system hade vi behövt döpa om den.

isMovePossible samma, kollar bara väggarna längst ut, nu har vi iofs inga hinder av något annat slag så…

checkMapElement saknar monster, kollar därmed inte alla mapElement

43. nej, borde vi lägga till det

44. nej, men de flesta är väldigt tydliga.

49. några, vi borde justera några som mer är påminnelser.

50. nej.