**Jesper tar denna del (klart)**

rad 181: ta bort getXp från krav på att ha klarat level eftersom detta återställs varje gång man når en ny level (Ska fixa/Paulina)

Orginalet

rad 6: ta bort startPos

rad 10: ta bort unOccupied

rad 14: gör till private

rad 16: skicka in Position istället för yPos, xPos. Skicka in mapWidth och mapHeight som parametrar och initialisera gameMap i konstruktorn istället.

rad 21: lägg in koden från initialize() och ta bort initialize()

rad 25: diskussionsfråga: ska vi ha kvar printMap() (och run)?

rad 56: hitta ett bättre namn till run()?

rad 47+49: bort med this

rad 50: dubblett, ta bort

rad 68 ta bort checkElement (ligger i moveCharacter())

rad 76: byt namn (t.ex. checkMoveInput())

rad 77: ta bort equalsIgnoreCase. Lägg ihop till en return statement

rad 83: byt namn (t.ex. checkIfCharacterHasPotion())

rad 124: göra get metoderna package protected (alternativt göra variablerna package protected och ta bort getMetoderna ? Är det lagligt?)

rad 132: gör checkMapElement() private + döp om metoden

rad 132: lägg till att man kollar om man stöter på ett monster i checkMapElement() (allvarligt fel)

rad 149: anropa takeItem() om monster dör

rad 155: ta bort metoden, alternativt gör om metoden så att den tar emot Creature instanser (som character och Monster ärver av) så att vi kan ha en fight metod snarare än två stycken som gör i princip samma sak

rad 174: ta bort metoden

rad 181: ta bort getXp från krav på att ha klarat level eftersom detta återställs varje gång man når en ny level

rad 184: byt namn på setOnMap() (t.ex. placeMapElementOnPosition(), eller dylikt)