rad 6: startposition. Ta bort. Alternativt skicka in en startposition till konstruktorn

rad 10: vad gör unOccupied?

rad 14: levelName bör vara private och inte konstant?

* Further restrict. Make help method in classes private. Göra package protected
* Initilazion av gameMap kan ske i initilaze() metoden istället snarare, och då kan ma skicka in mapwidth och height som parametrar till konstruktorn

rad 25: ta bort printMap då funktionen inte är relevant för vår specifikation

rad 44: initilize. Ta bort this på monster/item

rad 56: ta bort?

rad 81: förtydliga namn? typ makeAMove

rad 82: moveCharacter

rad 132: checkMapElement kan vara privat. Bör tilläggas att monster ska kollas

rad 142: isMapPosOccupied ta bort

rad 154: fight() kan tas bort (alternativt utvecklas)

rad 158: onödig parameter. Kan bara skicka in monstret

* jag tycker ändå att character och monster ska ärva från en gemensam klass, typ creature där vi kan lägga health, strength,

Bör ändå göra kontroll i Position klass att x, y ej negativa

Borde prova att lägga till fler potions som man plockar upp