**NB: Gælder kun for GUI version 3.1.2 og lavere - Fejlen er fikset med version 3.1.3**

I forbindelse med brug af udleveret GUI er følgende metoder lige nu lidt misvisende.

fields[0].removeAllCars();

***removeAllCars()*** metoden fjerner ikke alle biler fra det field den køres på, det der sker er alle biler på det felt bliver sat som non-visible, men ikke fjernet. Det medfører at den udfordring man kan stå med, er at alle biler dukker op på alle felter selvom man skulle tro de var væk.

For at komme udover dette problem er et simplificeret eksempel på hvordan det kan gøres nedenunder i kodeeksemplet. Det er ikke fuldt detaljeret og ikke adskilt som i skal gøre, men det giver en generel idé til hvad der skal til.

fields[1].setCar(gui\_Player, true);

setCar(player, visible) virker efter hensigten, bare vær opmærksomme på at “true” betyder bilen er synlig på feltet, false så vises bilen ikke.

[hasCar](https://diplomit-dtu.github.io/doc/gui_fields/GUI_Field.html#hasCar-gui_fields.GUI_Player-)(player) virker slet ikke i nuværende form, eftersom removeAllCars() ikke fjerner Car objekterne fra feltet, så vil denne være true lige så snart en spiller har været på feltet bare én gang.

Nedenstående illustrerer fremgangsmåden.

public void main(String[] args) {

GUI gui = new GUI();

GUI\_Player[] guiPlayers = new GUI\_Player[1];

int[] carPositions = new int[1];

int playerId = 0;

int currentPosition = 30; // spillerens position, her brugt felt med index 30

carPositions[0] = currentPosition;

guiPlayers[0] = new GUI\_Player("Spiller 1", 1500);

GUI\_Field from = gui.getFields()[currentPosition];

from.removeAllCars();

for (int i = 0; i < carPositions.length; i++) {

if (guiPlayers[i] != null && carPositions[i] == currentPosition && i != playerId) {

from.setCar(guiPlayers[i], true);

}

}

GUI\_Field to = gui.getFields()[fieldNumber];

to.setCar(guiPlayers[playerId], true);

carPositions[playerId] = fieldNumber;

}