

	Maks	Bonus	Score	Forslag til poengsetting	Kommentar
Generelt	10		10	10 hvis programmet kjører uten å kræsje og vi kan flytte spilleren rundt i labyrinten. Trekk for bugs.	
Generelle trekk	0			Ingen trekk (0 poeng) for ok forståelig, ryddig kode med gode kommentarer. Mellom 1 og 20 poeng trekk for stygg eller rotete kode, feks: -5 Manglende/dårlige kommentarer -1 For lange metoder -1 For lange linjer -5 Uleselig kode -3 Dårlige variabel-/metodenavn -1 Dårlig kodegjennbruk -1 Død kode -3 Andre ting	
2 Oversikt/beskrivelse	7		7	1 poeng per (mer eller mindre) riktig besvarte spørsmål (totalt 7)	Grundig besvarelse. Kunne også nevnt at abstrakte klasser ikke kan instansieres (lages objekter av).
3.1 BDMAP: getPosition()	7		5	5 poeng for korrekt implementasjon	
		5	2	2 poeng for fornuftige svar til spørsmålene som ikke har med hashmap å gjøre	
			0	4 bonus poeng dersom implementert (riktig) med hashmap	
			1	1 bonus poeng hvis hashmap-relatert spørsmål er riktig svart på	
3.2 BDMAP: step()	6		6	6 poeng for korrekt implementasjon	Gode tester!
3.3 BugTest	9		9	3 poeng for hver implementerte test	
3.4 BDRock	14		1	1 poeng for konstruktør	
			1	1 poeng for getColor()	Bra at du ikke laster inn bildene for hver gang getColor() kalles.
				8 points in total for push(), of which	
			1	1 point for ensuring the direction is EAST or WEST	
			1	1 point for throwing an IllegalMoveException() or handling it and returning false	
			2	2 points for finding the correct position the rock is being pushed to	
			2	2 point for validating the field (i.e. correct use of canGo() and instanceof)	
			1	1 point for invoking prepareMove()	
			1	1 point for returning the correct value (Burde returnere false hvis prepareMove kaster en exception)	
			2	2 points for updating BDMAP to generate rocks when the read symbol is 'r'	
			2	2 points for implementing a correct test of push()	
		3	1	1-3 poeng for ekstra tester	En ekstra test relatert til rocks
3.5 BDPlayer: keyPressed(), step()	20		2	2 points for completing keyPressed()	Her kunne du også ha lastet inn bildene kun én gang, som i getColor() i BDRock
				12 points for implementing step(), of which	
			1	1 point for asking the position of the player	
			1	1 point for verifying askedGoTo != null	
			2	2 points if the type check is done correctly in the following (i.e. correct use of instanceof in all of the following)	
			1	1 point for the diamond case	
			2	2 points for the rock case	
			1	1 point for the bug case	
			1	1 point for the sand and empty case (combined)	
			1	1 point for invoking prepareMove()	
			1	1 point for resetting askedGoTo	
			1	1 point for invoking super.step()	
				6 points for testing, of which	
			4	4 points if the test class is implemented correctly with at least one test	
			1	1 more point if there is at least one additional test	
		0		1 more point if all of the scenarios described in step() are tested (bug, rock, diamon, sand, empty)	Diamant og vanlig bevegelse mangler
4.1 AIPlayer		20	0	6 bonus points if the basic features of AIBDPlayer are implemented (e.g. step() just picks a random location to go to)	
			0	4 bonus points if the direction is chosen 'wisely' (i.e. avoid falling rocks, don't run into a bug etc)	
			0	up to 10 extra bonus points for an AI that is actually smart (i.e. goes beyond simply checking NORTH, SOUTH, EAST, WEST)	
4.2 Fancy Rocks	10		0	10 bonus points for a correct implementation	
4.3 Pretty images	10		10	0-10 bonus points based on how creative the map looks	
4.4 Extra maps		15	0	5 bonus points if there is at least one (reasonably big and solvable) map, 2.5 for any further one but not more than 10	
			0	OR 10 bonus points for a map generator, 5 if all maps generated can be solved	
4.5 Other extra stuff		20	0		
Points	73		72		
Bonus points	47		12		
Total score	120		84	Her var det mye bra! God kodelstil og gode tester. For å nå helt opp burde du ha gjort flere av ekstraoppgavene.	

Brukernavn yap006
 Rettet av Kristian
kro050@student.uib.no