1. **Namen van variabelen en methoden:**
   * Gebruik beschrijvende namen voor variabelen en methoden om hun doel duidelijk te maken.

Bijvoorbeeld: choice1 in plaats van c1.

1. **opmaak:**
   * Voeg afbeeldingen toe om een beter beeld bij het verhaal te krijgen.
   * Gebruik accolades om blokken code te definiëren en te groeperen.
   * Plaats accolades op een nieuwe regel.
2. **Commentaar:**
   * Voeg commentaar toe om complexe logica uit te leggen, vooral in keuzes die de speler moet maken of moeilijk te begrijpen delen van de code.
3. **Strings casing:**
   * Gebruik dubbele aanhalingstekens voor strings (bijv. "castle").
4. **Voorwaardelijke verklaringen:**
   * Gebruik duidelijke voorwaardelijke verklaringen in plaats van rauwe getallen of strings.
   * Bijvoorbeeld: if (choice == "castle") in plaats van if (choice == "1").
5. **Consistente afsluiting:**
   * Zorg voor een consistente afsluiting van de toepassing, bijvoorbeeld met Console.ReadKey() aan het einde.
6. **Error handling:**
   * Voeg error handling toe voor gebruikersinvoer om uitzonderingen te voorkomen (bijvoorbeeld als de gebruiker iets anders invoert dan verwacht).
7. **Whitespace:**
   * Gebruik witruimte om de code leesbaarder te maken, voeg lege regels toe om logische secties te scheiden.
8. **Kopteksten:**
   * Voeg bovenaan het bestand een opmerking toe met een korte beschrijving van het doel van de code.Bovenkant formulier