Fra halvor, trygve og jonas:

Vurdering av koden til Lars Magnus Opheim. Dato:19.10.22.

3 punkter som er bra med koden og hvorfor det er bra:

1. Koden er komprimert svært godt. Den er også veldig ryddig, og oversiktlig.

2. Viser at han har kompetanse over nivået som er forventet.

3. Bruker mange smarte funksjoner.

4. Viser stor kreativitet i de ulike funksjonene.

3 punkter ved koden som kan/bør forbedres og hvorfor det bør forbedres (evt. andre kommentarer du mener er til nytte):

1. Vi har ikke nok kunnskap til å tilføye noe mer på Lars sitt verk

Kommentarer jeg ga til dem

Negativt:

litt unødvendige variabler som treeoneclick og treetwoclick. du kunne byttet ut disse med en som heter treedamage kanskje eller hadde kanskje ikke trengt en variabel til dette i det hele tatt

litt forskjell på innrykk i koden her og der. men ikkenoe big deal

jeg hadde latt alle variabler være på toppen av dokumentet istedenfor å ha mange av dem der og så deklarere flere variabler lenger nede. gjør det bare littegranne vanskeligere å lese koden

positivt:

kult å gjemme sverdknappen etter at man har kjøpt sverd

bra å kommentere hvordan funksjoner funker. som dere gjorde i addbuilding2()

brukt en effektiv måte å spawne monster på (dere er veldig nære å få de til å være klikkbare forresten)

fra marius

### 3 punkter som er bra med koden og hvorfor det er bra:

1. Koden er delt opp i et eget javascript dokument, som gjør det lettere å få oversikt på koden.
2. koden bruker avansert javascript, og funksjonene er ryddige. Det er også brukt innrykk der det er fornuftig å gjøre dette
3. Navngivningen er veldig fornuftig.

### 3 punkter ved koden som kan/bør forbedres og hvorfor det bør forbedres (evt. andre kommentarer du mener er til nytte):

1. Du bør vurdere å ha større skille mellom de forskjellige blokkene med kode. Kan også være kjekt med en kommentar over hver nye funksjon for å forklare hva funksjonens funksjon er og hva den skal gjøre for brukeren.
2. Vurder om monstrene dukker opp for ofte. Brukeren rekker ikke å grave opp nok ressurser til å fullføre byen før man dør.
3. Finner ikke en tredje ting å kommentere på ^^/

Kommentarer jeg ga til marius

### 3 punkter som er bra med koden og hvorfor det er bra:

1. flink til å kommentere så lett å skjønne hva ting gjør og hører til
2. lagd funksjoner til kode som skal brukes mye så det ikke er så mye kode som gjentas
3. har lagd variabler til ting som prisen til bygningene så man lett kan redigere priser og er enkelt å skjønne hva man regner seg fram til

### 3 punkter ved koden som kan/bør forbedres og hvorfor det bør forbedres (evt. andre kommentarer du mener er til nytte):

1. i generate monsters så lager du et array men det ser ikke ut som at du bruker det til noe. Så er unødvendig å ha det med
2. litt forskjell på innrykk her og der
3. monstrene kan bare skade deg hvis du skader dem så man kan bare ignorere dem uten konsekvenser

fra martin

til martin

negativt: når man klikker på tree 3 oppdatererr ikke infobaren seg. dette er fordi du har definert getwood3 to ganger og den ene av de ikke virker ordentlig

du har lagd en monsterdiv til hvert monster men det trenger du ikke. du kan legge til alle sammen i en div. da slipper du at den ene blir veldig store og på feil sted

for å gjøre monstrene klikkbare må du definere monster variabelen etter at de har spawnet dem. så du må spawne de først og så definere variabel og så sette onclick

positivt: har lagd variabler for prisene på ting.

pene ryddige funksjoner for trærne og gruve

laget egen funksjon items. gjør det veldig ryddig inni de andre funksjonene som må oppdatere dette