	Maks	Bonus	Score	Forslag til poengsetting							
Generell kjøring	10		10	10 hvis programmet kjører uten å kræsje og vi kan flytte spilleren rundt i labyrinten. Trekk for bugs.							
Generell kode	0			Ingen trekk (0 po	(0 poeng) for ok forståelig, ryddig kode med gode kommentare				g 20 poeng trekk	for stygg eller rot	ete kode, feks:
				-5 Manglende/dårlige kommentarer			er				
					-1 For lange met	oder					
					-1 For lange linje	r					
					-5 Uleselig kode						
					-3 Dårlige variab	el-/metodenavn					
					-1 Dårlig kodegje	nbruk					
					-1 Død kode						
					-3 Andre ting						
2 Oversikt/beskri	7		7	1 poeng per (me	eller mindre) rikt	ig besvarte spørsi	mål (totalt 7)				
3.1 getPosition	7		5	5 poeng for korre	kt implementasjo	n					
			2	2 poeng for fornuftige svar til spørsmålene som ikke har med hashmap å gjøre							
		5		4 bonus poeng dersom implementert (riktig) med hashmap							
						tert spørsmål er ri	ktig svart på				
3.2 Step()	6	.		6 poeng for korre							
3.3 BugTest	9			3 poeng for hver		st					
3.4 BDRock	14			1 poeng for kons							
				1 poeng for getC							
			8	8 points in total f		ng the direction is					
						-		ndling it and return	ing false		
						ng the correct posi					
					•			Go() and instance	of)		
						ng prepareMove()					
						ing the correct val					
						nerate rocks where	n the read symbol	is 'r'			
				2 points for imple		t test of push()					
		3	1 1-3 poeng for ekstra			10					
3.5 BDPlayer key	20			2 points for comp							
			12	12 points for imp		the position of th					
						ng askedGoTo !=			6:4	f :!! -f # f-!!	
					1 point for the dia			owing (i.e. correct	use of instanceo	i ili ali oi trie ioliov	virig)
					2 points for the re						
					1 point for the bu						
						nd and empty cas	e (combined)				
						ng prepareMove()					
					1 point for resetti						
					1 point for invoki						
			4	6 points for testing		st class is impleme	ented correctly wit	h at least one test			
			1			ere is at least one					
					-	I of the scenarios) are tested			
4.1 AlPlayer		20		6 bonus points if	-		•	.g. step() just pick	s a random locat	ion to go to)	
,								s, don't run into a l			
								eyond simply ched		OUTH, EAST, WE	ST)
4.2 Fancy Rocks		10		10 bonus points	for a correct imple	ementation					
4.3 Pretty images	3	10	7	0-10 bonus point	s based on how o	reative the map lo	ooks				
4.4 Extra maps		15	5	5 bonus points if	there is at least o	ne (reasonably bi	g and solvable) m	ap, 2.5 for any fur	ther one but not r	more than 10	
				OR 10 bonus poi	10 for any such o	generator					
					5 if all maps gen	erated can be solv	ved				
4.5 Other extra s	tuff	20	10								
Maks without bor	73										
Maks with all bon	us points	120	96								
		i den samme kode									
		dir) istedefor og de	n kan brukes for l	pegge. Verdt og n	evne at da burde	du ha et exceptior	n kast dersom reti	ng ikke er EAST e	ller WEST		
Eller er det mye b	ora kode her! Bra	jobbet.									
-Sigrid											