Manglende filer, bilder, OVERVIEW-fil, fiell topin/code, fell format, girent à committépruhe, filer er fell cognisent, annet som giren innéveringen utilistendig, men er relativit let à rate opp. -20			Maks poeng	Dine poeng	Kommentar
Manglende fler, bilder, OVERVIEWEM, fell beginded, fell format, glent a commission subspice, fler or fell organisert, annet som gjør innlevering entilstredigt, men er relativl elt å rette opp 1. Vilulistendig innlevering Programmet kjører ikke Program	Ekstra feil og mangler				
Unlistendig innevering files or feliol organisert, annet so morphic principles, files or feliol organisert, annet so might inneveringen unlistendig, men or relativit let å refte opp i. Programmet kjærer ikke Programmet kjærer ikk	-9	Manglende filer, bilder, OVERVIEW-fil feil			
litier or fell organisent, annet som gijer innlevering mellstendig, men er relistiv leit å rette opp i. Programmet kjærer ikke programmet kræsjer, kjører ikke, eller av andre grunner er essensielt umulig å bruke. Programmet kjærer ikke grunner er essensielt umulig å bruke. 10 General linnlevering Klidererligheter til bilder Social enstaller til bilder Social enstaller til bilder Social enstaller til bilder til bilder Klidererligheter til bilder Social enstaller til					
Unblistendig innlevering					
Utulistendig innlevering Programmet kjører ikke Programmet kjører ikke grunner er essensielt umulig å bruke. Programmet kjører ikke grunner er essensielt umulig å bruke. 10 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8					
Programmet kjører ikke grunner er essensielt umulig å bruke. Generelt innlevering 20	I Ifullstandia inplayering		-20		
Programmet kjører ikke grunner er essensielt umulig å bruke. 1	Oldisteridig irinievering		-20		
Generell innlevering Külderleitigheter til bilder Sovart fornutig på Speramål (1 og 1.7) Beskrevet oppfersel/spillregler Svart fornutig på Speramål (1 og 1.7) 10 10 Generell kode God navngiving av klasser, metoder, variabiler ele. Fornutig pruk av arv og interfaces. Optimal gienbruk av av og og interfaces. Optimal gienbruk av kode ved hjelp av metoder av abstraktik klasser Optimal gienbruk av kode ved hjelp av metoder av abstraktik klasser Optimal bruker anonyme klasser fornutig mate Bruker flobikter på fornutig mate Softener islen riktig med Comparator Optimal bruker anonyme klasser Optimal bruker anonyme klasser Optimal bruker anonyme klasser Optimal bruker islen riktig med Comparator Softener islen riktig med Comparator Trekk for shygg/uleselig kode, dårlig unriabilder Trekk for shygg/uleselig kode, dårlig unriabilder 10	Drogrammat kigrar ikka		10		
Stide/retigheter il bilder 1	Programmet kjører ikke	grunner er essensielt umulig a bruke.	-10	-	
Stide/retigheter il bilder 1					
Stide/retigheter il bilder 1					
Stide/retigheter il bilder 1	0 ": 1 :	00			
A		20			
Beskrevet fell/mangler					
Beskrevet opdrarsel/spillregler 5.4/X 1 qetBestFood Beskrevet opdrarsel/spillregler 5 5 5 Varian formuftig på Sparsmal (1 og 1.7) 10 10 10 Generell kode 55 5 5 6 God navngiving av klasser, metoder, variablere letc. 5 5 6 Formuftig bruk av av og interfaces. 7 7 7 Optimal gjenthruk av av og interfaces. 7 7 7 Optimal gjenthruk av av og interfaces. 7 7 7 God bruk av objektorientelning 7 7 7 Bruker Doserver/Listene på formuftig måte 5 5 5 Bruker Doserver/Listene på formuftig måte 5 5 5 Optional: bruker anonyme klasser 2 2 2 2 0 Optional: bruker almbdu titrykk 2 2 2 0 0 1 4 kommentert at du har endret på testene! Ser ingen selvskrevne tester, men fint at du har endret på testene! 9 2 2 2 <td< td=""><td>Klasseoversikt</td><td></td><td>4</td><td>4</td><td></td></td<>	Klasseoversikt		4	4	
Beskervet oppfarsel/spillregler 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5					
Svart formuftig på Spørsmål (1 og 1.7)	Beskrevet feil/mangler		-5/+X	1	getBestFood
Svart formuftig på Spørsmål (1 og 1.7)					
General Rode					
God navngiving av klasser, metoder, variabler etc.	Svart fornuftig på Spørsmål (1 og 1.7)		10	10	
God navngiving av klasser, metoder, variabler etc.					
God navngiving av klasser, metoder, variabler etc.	Generell kode	55			
variabler etc. 5 5 Formuftig bruk av arv og interfaces. 7 7 Optimal gjenbruk av kode ved hjelp av metoder og abstrakte klasser 7 7 God bruk av objektorientering 7 7 Bruker Observer/Listener på formuftig måte 5 5 Bruker Observer/Listener på formuftig måte 5 5 Bruker Observer/Listener på formuftig måte 5 5 måte 5 5 5 Optional: bruker anonyme klasser 2 2 2 Optional: bruker lambda uttrykk 2 2 2 Du har brukt comparator, men ikke sortert listen strenger listen riktig med Comparator 5 2 Du har brukt comparator, men ikke sortert listen Ser ingen selvskrevne tester, men fint at du har endret på testenel Ser ingen selvskrevne tester, men fint at du har endret på testenel Gode tester 10 4 kommentert at du har endret på testenel Trekk for stygg/ulsselig kode, dårlig untakshåndering, etc 10 0 0 Grafikk 18 10 0 0 0 Grafikk 2 2 2 <	God navngiving av klasser, metoder,				
Formufig bruk av av og interfaces. 7			5	5	
Optimal gjenbruk av kode ved hjelp av metoder og abstrakte klasser 7 7 7					
Metoder og abstrakte klasser F					
God bruk av objektorientering Fruker fabrikker på fornuftig måte Fruker fabrikker på fornuftig måte Fruker fabrikker på fornuftig mate Fruker Observer/Listener på fornuftig mate Fruker Observer/Listener på fornuftig mate Fruker Observer/Listener på fornuftig mate Fruker fabrikker på fornuftig met om på fabrikker på fornuftig met om på fabrikker på fornuftig med Comparator Fruker fabrikker lambda uttrykk Fruker fabrikker lambda uttrykk Fruker fabrikker lambda uttrykk Fruker fabrikker mer næringsrik mat Fruker for spår på fabrikker mer næringsrik mat Fruker for spår på fabrikker fabrigg ing objekt for mye roper de "I'm fat" og eks: Akselererer vekk fra farlige ting eks: Akselererer vek			7	7	
Bruker fabrikker på fornuftig måte 5 5 5					
Bruker Observer/Listener på fornuftig måte					
Mate			5	5	
Optional: bruker anonyme klasser 2 2 Optional: bruker lambda uttrykk 2 2 Sorderer listen riktig med Comparator 5 2 Du har brukt comparator, men ikke sortert listen Gode tester 10 4 Ser ingen selvskrevne tester, men fint at du har kommentert at du har endret på testene! Trekk for stygg/uleselig kode, dårlig unntakshåndtering, etc -10 0 Grafikk 18			-	_	
Optional: bruker lambda uttrykk 2					
Sorterer listen riktig med Comparator 5					
Ser ingen selvskrevne tester, men fint at du har kommentert at du har endret på testene! Trekk for stygg/uleselig kode, dårlig unntakshåndtering, etc					
Code tester	Sorterer listen riktig med Comparator		5	2	
Trekk for stygg/uleselig kode, dårlig unntakshåndtering, etc -10 0 Grafikk 18 Stagt inn bilder 2 2 2 2 2 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 9 2 10 2					
unntakshandtering, etc -10 0 Grafikk 18 Secondary of the proper of the			10	4	kommentert at du har endret på testene!
Carafikk					
Lagt inn bilder 2 2 Snudd bilder riktig vei 2 2 Lagt inn egne bilder 2 2 Animasjon 2 0 Fin grafikk når programmet kjøres 2 2 Fornuftig bruk av hjelpeklasser 2 2 Hacks/bugs/unødvendige workarounds -3 0 Annet gøy (energy bar, kittens, explosions) 9 2 Oppførsel 27 Energy bar eks: Går mot mat 3 3 eks: Akselererer mot mat 2 2 eks: Foretrekker mer næringsrik mat 4 4 eks: Rømmer fra farlige ting 3 3 eks: Akselererer vekk fra farlige ting 2 2 Hvis de har spist for mye roper de "I'm fat" og	unntakshåndtering, etc		-10	0	
Lagt inn bilder 2 2 Snudd bilder riktig vei 2 2 Lagt inn egne bilder 2 2 Animasjon 2 0 Fin grafikk når programmet kjøres 2 2 Fornuftig bruk av hjelpeklasser 2 2 Hacks/bugs/unødvendige workarounds -3 0 Annet gøy (energy bar, kittens, explosions) 9 2 Oppførsel 27 Energy bar eks: Går mot mat 3 3 eks: Akselererer mot mat 2 2 eks: Foretrekker mer næringsrik mat 4 4 eks: Rømmer fra farlige ting 3 3 eks: Akselererer vekk fra farlige ting 2 2 Hvis de har spist for mye roper de "I'm fat" og					
Snudd bilder riktig vei	Grafikk	18			
Lagt inn egne bilder 2 2 Animasjon 2 0 Fin grafikk når programmet kjøres 2 2 Fornuftig bruk av hjelpeklasser 2 2 Hacks/bugs/unødvendige workarounds -3 0 Annet gøy (energy bar, kittens, explosions) 9 2 Energy bar Energy bar eks: Går mot mat 3 3 eks: Akselererer mot mat 2 2 eks: Spiser mat 3 3 eks: Foretrekker mer næringsrik mat 4 4 eks: Rømmer fra farlige ting 3 3 eks: Akselererer vekk fra farlige ting 2 2 Hvis de har spist for mye roper de "I'm fat" og	Lagt inn bilder		2	2	
Animasjon	Snudd bilder riktig vei		2	2	
Animasjon	Lagt inn egne bilder		2	2	
Fin grafikk når programmet kjøres 2 2 Fornuftig bruk av hjelpeklasser 2 2 Hacks/bugs/unødvendige workarounds -3 0 Annet gøy (energy bar, kittens, explosions) 9 2 Oppførsel 27 Energy bar eks: Går mot mat 3 3 eks: Akselererer mot mat 2 2 eks: Foretrekker mer næringsrik mat 4 4 eks: Rømmer fra farlige ting 3 3 eks: Akselererer vekk fra farlige ting 2 2 Hvis de har spist for mye roper de "I'm fat" og			2	0	
Fornuftig bruk av hjelpeklasser					
Hacks/bugs/unødvendige workarounds					
Annet gøy (energy bar, kittens, explosions) 9 2 Coppførsel eks: Går mot mat eks: Akselererer mot mat eks: Spiser mat eks: Foretrekker mer næringsrik mat eks: Rømmer fra farlige ting eks: Akselererer vekk fra farlige ting eks: Akselererer vekk fra farlige ting Hvis de har spist for mye roper de "I'm fat" og					
Sex			-0	<u> </u>	Energy bar
Oppførsel 27 eks: Går mot mat 3 3 eks: Akselererer mot mat 2 2 eks: Spiser mat 3 3 eks: Foretrekker mer næringsrik mat 4 4 eks: Rømmer fra farlige ting 3 3 eks: Akselererer vekk fra farlige ting 2 2 Hvis de har spist for mye roper de "I'm fat" og			٥	2	Lileigy bai
eks: Går mot mat 3 3 3 eks: Akselerer mot mat 2 2 eks: Spiser mat 3 3 eks: Foretrekker mer næringsrik mat 4 4 eks: Rømmer fra farlige ting 3 3 eks: Akselererer vekk fra farlige ting 2 2 Hvis de har spist for mye roper de "I'm fat" og	explusions)		y		
eks: Går mot mat 3 3 3 eks: Akselerer mot mat 2 2 eks: Spiser mat 3 3 eks: Foretrekker mer næringsrik mat 4 4 eks: Rømmer fra farlige ting 3 3 eks: Akselererer vekk fra farlige ting 2 2 Hvis de har spist for mye roper de "I'm fat" og	Oppfered	07			
eks: Akselerer mot mat 2 2 eks: Spiser mat 3 3 eks: Foretrekker mer næringsrik mat 4 4 eks: Rømmer fra farlige ting 3 3 eks: Akselererer vekk fra farlige ting 2 2 Hvis de har spist for mye roper de "I'm fat" og		21	^	2	
eks: Spiser mat 3 3 eks: Foretrekker mer næringsrik mat 4 4 eks: Rømmer fra farlige ting 3 3 eks: Akselererer vekk fra farlige ting 2 2 Hvis de har spist for mye roper de "I'm fat" og					
eks: Foretrekker mer næringsrik mat 4 4 eks: Rømmer fra farlige ting 3 3 eks: Akselererer vekk fra farlige ting 2 2 Hvis de har spist for mye roper de "I'm fat" og					
eks: Rømmer fra farlige ting eks: Akselererer vekk fra farlige ting eks: Akselererer vekk fra farlige ting thvis de har spist for mye roper de "I'm fat" og					
eks: Akselererer vekk fra farlige ting 2 2 Hvis de har spist for mye roper de "I'm fat" og					
Hvis de har spist for mye roper de "I'm fat" og					
	eks: Akselererer vekk fra farlige ting		2	2	
eks: Annet/ekstra kul oppførsel/kreativt 10 4 blir saktere, og "I'm dying hvis spist for lite				_	
	eks: Annet/ekstra kul oppførsel/kreativt		10	4	blir saktere, og "I'm dying hvis spist for lite

Sum **120** 100

Brukernavn: xun007 Rettet av: Ragnhild