

Kodeanalysetask

Analyse av koden til Aleksander Graasvold – oppvarmingstask 1

Skrevet av: [Bendik Buran](#), [Christopher Ballovarre](#), [Sigurd Lien Myhre](#)

Som det skrives i kommentarene kunne randomNumber2 startet på 1 og gått opp til 4 ved hjelp av `Math.floor(Math.random() * 4 + 1)`; i stedet for 0 og opp til 3, det ville vært enklere å lese med tanke på at bildenavnene startet på 1 og går opp til 4.

Man kunne potensielt sett navngitt randomNumber variablene på en annen måte som beskriver bedre hva de brukes til. Det er ikke et problem når koden er så liten som den er nå, men i større prosjekter ville disse variabelnavnene kunne føre til utydelighet.

Jevnt over ryddig kode som har gode variabelnavn, god struktur med riktig indentering av linjer. Gode løsninger for problemer.