# Kode evaluering

**Eksempeltemaer:** kodestruktur, koderyddighet, variabelnavn, funksjonsnavn, koderepetisjon osv.

## **Mal vurdering**

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

1. Veldig oversiktlig kode som er lett å skjønne seg på. forståelige variabelnavn og en fin kodestruktur. liker at du har globale variabler samlet på ett sted mens variablene som tilhører samme funksjon er samlet sammen. – Tomas Bakken
2. Kult at du utfordrer deg selv med å gjøre alle ekstra oppgavene. Veldig ryddig og strukturert kode, veldig lett for andre p forstå. Definerer hva de forskjellige kodene er med å bruke kommentarer. – Shane
3. Forståelig kode. Gjort det enkelt å navigere seg gjennom med detaljerte kommentarer. Bra bruk av Array, som gjør at du slipper å lage unødvendige funksjoner for flere elementer. Disable/ Enable elements med tre, mine, bygning låst når monster kommer på skjermen, effektivt satt sammen med pointer event under en funksjon. – Jonathan Christensen

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

1. Jeg skulle ønske jeg kunne se på Loggen at monstrene droppet gold, og hvor mye? Og at jeg kunne sett hvor mye HP vært monster har igjen etter tatt dmg. – Tomas Bakken
2. Dårlig siden av koden er 1. Spille er for vanskelig, umulig å vinne – Shane
3. Små pirking, hatt en kommentar for å fortelle hvor health bar var, siden alt annet var kommentert på, så lette jeg også etter det. Fant til slutt med health tick, men måtte se det gjennom koden. – Jonathan Christensen

### Kommentarer til andre.

#### Kommentar til Shane:

Ryddig og oversiktlig kode. Strukturert med konsistent innrykk. Kunne valgt å samle variabler nærmere funksjoner hvor det er relevant med mindre det gir mening at de skal være globale. Slik at det er lettere å endre på variabler, se på relevante variable o.l. når det trengs uten å måtte lete.

#### Kommentar til Tomas:

Ryddig kode med at dere deler opp koden i seksjoner, hvor variabler kommer først etterfulgt av funksjoner. Dere tar godt i bruk CamelCase slik at variabel navn blir lett å lese og de gir mening ift til hva de representerer. En ting kan være annerledes er at i stedet for å deklarere variabler på samme sted, blir de deklarert der de er relevante. Kodestrukturen kunne også hatt litt bedre organisering mtp indentering slik at det blir lettere å se hvor krøll-parenteser åpnes og lukkes og hva de inneholder.