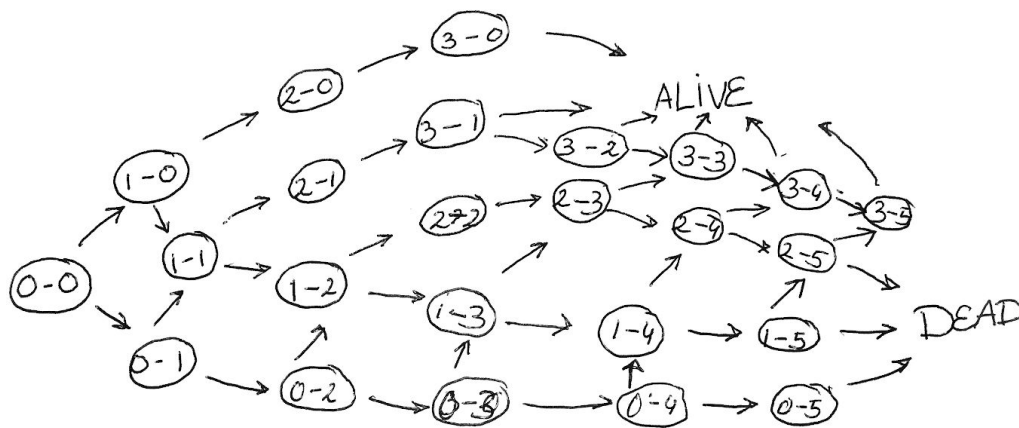


2. Finite State Machine & Testing

Voor deze opdracht heb ik gekozen om een Finite State Machine & Testing van het Spel Hangman te bouwen.

Voor dit spel is het ontwerp gebaseerd op het scoresysteem van het spelen van het spel en de lengte van de gekozen woord.



Figuur: Voorbeeld ontwerp van het spel met woord coffee .

Het begint bij state 00 (0 goed, 0 fout). Als de speler de juiste letter raad, dan gaat die naar state 10 (1 goed, 0 fout), anders naar state 01(0 goed en 1 fout). En zo gaat het verder van de ene 'state' naar de andere 'state' op basis van het goed of fout raden van de letters tot dat die bij ALIVE (de speler wint het spel) of DEAD (de speler verliest).

***UPDATE**

Voor elke node is het mogelijk om meer dan 2 verbindingen vanuit een node te maken. Voor implementatie heb ik hetzelfde ontwerp gebruikt met de aanpassing dat elke node een verbinding heeft met zichzelf, om te demonstreren dat een node meer dan 2 verbindingen heeft.

<https://www.youtube.com/watch?v=Bld3644bIAo> - Bronnen voor junit testing

***UPDATE**

Er is ook gekozen om een simulatie van de loterij te bouwen.

Een gebruiker kan een loterij nummer invullen van 1 - 10 die bestaat uit 3 unieke getallen. De loterij nummer wordt gegenereerd en die bepaalt of de gebruiker de loterij heeft gewonnen of niet. Deze loterij nummer wordt bepaald op basis van een kans. Uiteindelijk wordt als output gegeven of de gebruiker de loterij heeft gewonnen of niet.