**Gui:**  
Das Programm besteht aus zwei Fenstern: dem **Main Window** und dem **Score Window**. Im Hauptfenster gibt es ein Eingabefeld für den Text, den der Benutzer schreibt. Im Score Window wird das Ergebnis angezeigt. Es gibt Buttons und Lists mit Einstellungen des Texts.

**Textausgabe:**  
Das Programm muss eine zufällige Texterstellung (Random Text) bieten. Es gibt die Möglichkeit, die Sprache zu wählen, und der Benutzer kann auch Punktuation, Zeilenumbrüche und/oder Symbole aktivieren. Die Textausgabe soll nicht immer gleich sein, um Abwechslung zu bieten.

**Datenbank:**  
Für die Textausgabe wird eine SQL-Datenbank benötigt, in der eine Tabelle mit verschiedenen Texten gespeichert ist. Diese Texte werden zur Generierung des zufälligen Textes verwendet.

**Eingabefeld und Fehlerbehandlung:**  
Im Eingabefeld kann der Benutzer den Text eingeben. Fehlerhafte Eingaben werden in Rot markiert, damit der Benutzer sie leicht erkennen kann. Fehlerhafte Eingaben werden nicht in Berechnung des Scores verwendet.

**Wortanzahl und Sprache:**  
Neben der Sprachwahl gibt es auch die Möglichkeit, die Anzahl der Wörter im Text zu wählen.

**Ende und Ergebnis:**  
Wenn der Benutzer den "End"-Button drückt, ESC klickt oder den gesamten Text eingibt, öffnet sich ein neues Fenster mit dem Ergebnis und dem letzten Rekord. Für dieses Ergebnis wird eine SQL-Datenbank erstellt.

**Rekordverwaltung:**  
Jederzeit kann der Benutzer den Rekord auf 0 zurücksetzen.

**ScoreMenu:**  
Im ScoreMenu werden die folgenden Werte angezeigt:

* Symbole pro Minute (SPM)
* Die vergangene Zeit
* Anzahl der richtigen Eingaben
* Anzahl der falschen Eingaben