Frederiks Wordle Kravspecifikation:

Github: https://github.com/FrederikSthenHansen/SpecialisterneWordle.git

**Tekniske krav:**

1. Appen skal vælge en tilfældig løsning fra Data’en i ”possible\_words.txt”. Løsningen opstilles som enten en string eller char[] (eller begge dele) estimeres til 3 timers arbejde

* 1. (optional) Appen skal huske alle tidligere løsninger i denne session[[1]](#footnote-1) for at hver spilgang kan være unik. Estimeres til 2 timers arbejde

2. Appen skal kunne holde et char[] der udgør det korrekte svar, samt et char[] der udgør brugerens gæt, samt et enum?[] til angivelse af farver. Estimeres til <1 times arbejde

3. Appen skal acceptere skriftligt input og verificere at inputtet er et engelsk ord på 5 bogstaver uden tal eller specialkarakterer. Gættet indsendes ved tryk på en knap på GUI. Estimeres til 1 dag, men usikkert, da GUI er kompliceret

4. Appen skal fremvise alle brugerens gæt i en 6x5 tabel med cellerne farvelagt ud fra spillets regler, og information fra back-end. Estimeres til 1 dag, men usikkert, da GUI er kompliceret

5. Appen skal have et victory/failure state der kan nulstille spillet (men optionally huske det under hele sessionens varrighed). Start af ny spilgang sker ved tryk på en knap på GUI. Estimeres til 1 dag, men usikkert da GUI er kompliceret.

**Hurtig beskrivelse af processen ved indsendelse af gæt: Estimeres til 1-2 dag(e)**

Først checkes om gættet matcher løsningen 100% (ja= hele arrayet grønt, informer bruger om sejr).

Gættet nedbrydes herefter skal nedbrydes fra string til char[]

Hvert bogstav fra et teknisk godkendt gæt skal evalueres i forhold til løsningsordet der ligeledes er et Char[]

For hver char (x) skal evalueres:

1. om x findes i løsningens Char[] (ja= gul, nej= grå)
2. Hvis gul, om gættets placering af Char i char[] matcher placeringen af char i løsnings char[] (ja=grøn)

Når evaluering af gættet et komplet opdateres tabellen med gættet i de korrekte farver vha værdier fra enum[].

Når ordet er gættet eller de 6 gæt er brugt uden held, informeres brugeren om sejr/nederlag og en knap til start af ny spilgang dukker frem eller kan klikkes på.

**Foreslået Løsningsformat:**

2d Unity spil med C# scripts. Denne løsning muliggør bedre grafisk opsætning af spillet.

**Front end:** unity 2d scene med game objects

**Back end:** Et Gæt-Processor C# klasse i som script med en gruppe hjælpeklasser til at løse de enkelte logiske opgaver under evalueringen af gættet, ud fra SOLID princippet.

**Begrundelse for skift af teknologi:** Undersøgende udvikling viste at MVC arkitekturen havde flere ukendte faktorer end først antaget, der komplicerede implementering unødigt. Unity er som game-engine lettere at lave spil-GUI i, og back-end logikken kan stadig være meget af det samme som i MVC, med nogle småændringer.

Mockup:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| G | U | E | S | S |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

\*Input 5 letter word here\*

Click here to

Submit guess

Game rules and instruction here:

Type 5 letter word, no numbers, no special chars

6 guesses

Green field= right letter right place

Yellow field= right letter wrong place

Grey= Wrong letter wrong Place.

Wordle mocu

1. Med session menes der fra appen startes til den lukkes. [↑](#footnote-ref-1)