Main metod

Static Array SvenskaOrd

Static Array EngelskaOrd

Static ArrayList med det valda ordet som chars

Static ArrayList med de gissade charsen

Static Int antalfelgissningar

Static String ord, ordet som är valt

While true loop{

1. Typ av spel Metoden

2. If, singleplayer är valt så

1. Välj språk Metod

2. svårhetsgrad metod

3. Slumpar ord Metod

3. Else,

1. Välj eget ord Metod

while(true){

4. Gissa Metod

5. if, ArrayListen rätta ordet med chars är tom

1.Gratulerar spelaren

2.break

6.if, antal gissningar=antalet för att förlora

1. Skriver ut att spelaren har förlorat
2. Skriver ut det rätta ordet
3. break

}

7. Metod spela igen

if ,spelaren inte vill spela igen

skriv ut, tack för att du spelat

break

}

Typ av spel metod

1. Välkomnar spelaren

2. Skriver ut reglerna

3. Frågar om spelaren vill köra ensam eller som två spelare

4. Switch Case

5. Return , Antingen om det ska vara ensamt eller som två spelare

Svårighetsgrad metod

1. frågar spelaren vilken svårighetsgrad som den ska spela på

2. scanner

3. swithcase

4. return svårhetsgraden

Välj Språk metod

En metod som tar reda på vilket språk som spelet ska spelas på.

1. Frågar spelaren om vilket språk den vill köra med, antingen svenska eller engelska
2. Switch Case
3. Return, Antingen om det ska vara på engelska eller svenska

Slumpa ord metod

Slumpar ord utifrån vilket språk som är valt

1. If sats som kollar om det svenska språket är valt
2. kollar vilken svårighetsgrad som är vald

Slumpar ett ord från Arrayen Svenska ord

1. else sats som körs om engelska är valt

1. Slumpar ett ord från Arrayen Engelska ord

3. Return, ordet

Välj eget ord metod

En metod som aktiveras om det är två spelare som spelar mot varandra, gör så att en spelare får välja ett ord själv.

1. Frågar vilket ord det ska vara
2. Scanner som tar in ett ord

3. Frågar om användaren är säker att det ska vara ordet

4. Gör en stor mängd med println så att den andra spelaren inte kan se ordet

return ord

Gissa metod

Denna metoden är gjord för gissningen

1. Skriver ut metoden grafiska, Skriver ut Arraylisten med gissade bokstäver

2. Tar in gissade bokstaven med scanner

3. if, bokstaven redan finns i Arraylisten med bokstäver

1. Printa error

2. break

4. if, bokstaven finns med i det rätta ordet

1. Tar bort bokstaven från arraylisten med rätt ord
2. break

5. lägg till bokstaven till Arraylisten

6. Antal felGissningar ++

Grafiska metoden

Denna metoden skriver ut det grafiska i form av ASCII

1. Metoden tar in numret med fel gissningar

2. switchcase med allt grafiskt

Spela igen metod

1. Frågar om spelaren vill spela igen

2. switch case , ja nej

3. return, inputen