Hänga gubbe utvärdering

* Finns det några buggar?
  + Om ja: Vad?

De finns en bugg som jag känner till, Om man skriver med mellanrum när man ska välja svårighetsgrad, språk så tar programmet in det först ordet och tar som input och sedan går det vidare i programmet och tar nästa ord som input.

* Kan programmet krascha?

Nej, inte vad jag vet. Om spelaren skulle skriva in fel input exempelvis en bokstav när det ska vara en siffra så kör programmet try catch och programmet kraschar inte.

* Hur avslutas spelet?

När spelaren antingen har gissat rätt eller fel 9 gånger så får spelaren välja om han vill spela igen eller avsluta. Om spelare väljer att avsluta så bryts den yttre while loopen i programmet och det avslutats

* Vilka extra nämnvärda funktionaliteter finns i ditt spel?
  + Olika språk
  + Olika svårighetsgrader.
  + Möjlighet till att spela som två spelare
  + Man kan välja ett eget ord
  + Man kan gissa på hela ordet
* Stötte du på några problem du fastnade på?
  + Det största problemet jag stötte på var hur man bara kunde ta in en int och ingen bokstav eller ord utan att programmet kraschar. Jag löste problemet genom att införa try, catch.
* Var något annat svårt eller utmanande?

Nej

* Var något lätt?

Det mesta var lätt då vi gått igenom mycket i exempelvis gissa talet.

* Hade du tillräckligt med förkunskaper?

Jag hade kunskaper i mycket av det som behövdes men jag hade inte lärt mig hur man tex läser in ord från en textfil.

* Ser du några förbättringar som kan göras?

Man borde kunna gå tillbaka i menyn.

Läsa in orden från en textfil, Öka antalet ord som spelaren kan gissa på.

* Är det någon ytterligare funktion du hade velat lägga till men som du saknar kunskaper för att göra?

Nej

* Hur fungerar programmet?
  + Beskriv programflödet enkelt med text, punkfrom eller flödesschema.

Programmet startar med en while loop runt allting så man kan starta om. Därefter får väljer spelaren typen av spel, ensam eller som två spelare. Sedan väljer spelaren språk och svårighetsgrad. Ett ord slumpas från en array med orden från det språket, svårighetsgraden som är vald. Nu får spelaren försöka gissa på ordet genom att antigen gissa på bokstäver eller på hela ordet. De gissade bokstäverna sparas i en arraylist som skrivs ut så spelaren ser vilka bokstäver som han har gissat på. När rätt bokstav blir gissat tas den bokstaven bort från en arraylist med orden som chars. När denna arraylisten är tom så vinner spelaren. Om spelaren däremot skulle gissa fel 9 gånger så förlorare spelaren. När spelaren har vunnit eller förlorat så finns möjligheten att spela igen eller att avsluta. Om spelaren väljer att avsluta så bryts den yttre while loopen.

* Hur väl har du hållit dig till din planering?

I grunden så är programmet i princip som planering. Det jag inte hade med i planeringen var några metoder som jag satte in för att minska raderna kod.

* + Har du fått göra om din planering under projektets gång?

Nej

* + Är ditt nuvarande programflöde likt den planeringen du gjorde i början?

Programflödet är ungefär samma, jag har för det mesta bara lagt till ett par metod.

* Använder du någon slags kod vi inte gått igenom?
  + Isånnafall vad och hur hittade du den?

Try, catch: Hittade koden när jag googlade hur man gjorde så att programmet inte skulle krascha om det var fel input. Hittade de på sidan stack overflow.

Jag gjorde även en till klass med det grafiska som jag sedan gjorde till ett objekt. Detta hittade jag också när jag googlade.

### **Självbedömning: *(Om inget av alternativen passar in kan du i värsta fall lägga till ett eget alternativ)***

* Min planering är... (motivera)
  + Noggrant gjord

Min planering är noggrann gjord men saknar mycket av variablerna som jag använde och även några metoder.

* Mitt program är av... (motivera)
  + Komplex karaktär

Jag skulle säga att programmet är komplext då jag har lagt till exempelvis olika språk, svårighetsgrader och så kan man skriva in vilken input som helst utan att programmet kraschar.

* Mitt program kommunicerar med användaren på... (motivera)
* Ett professionellt sätt

Programmet kommunicerar bra och beskriver alltid vad spelaren ska skriva in om den skriver in fel, exempelvis om spelaren skriver in en bokstav när det ska vara en siffra som input så skriver programmet att spelaren måste skriva in en siffra. Det som skulle kunna förbättras är hur snyggt det ser ut.

* Mina kommentarer/dokumentation är... (motivera)
  + Noggrant och utförligt gjorda

Jag har i princip kommenterat allting som behöver förklaras och har javadocs på alla metoder så man enkelt kan se vad alla gör.

* Min källkod är... (motivera) *(ni kan blanda)*
  + Tydlig, ganska strukturerad

Jag tycker min kod är tydlig och strukturerad. Jag använde mig av många metoder vilket gör det lättare att förstå. Jag borde ha delat upp min gissa metod i flera delar då den ser rörig ut och kan vara svårt att förstå.

### **Självskattning.**

* Hur mycket tid la du på uppgiften? Var det tillräckligt för att du blev nöjd med resultatet?

Jag la alla lektioner på uppgiften och ca 1 timma per vecka hemma på uppgiften.

* Har du lärt dig något under projektets gång?

Jag har lärt mig hur man ska strukturera koden bättre med mer metoder.

* Nu i efterhand, hade du önskat att du gjort något annorlunda?

Jag borde ha gjort programmet med HangmanConsoleWindow för att det är mer användarvänligt och snyggare.