Galgje

Functioneel Ontwerp

Jordan Groothuizen en Jeffrey Meijer

0.1

Revisietabel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Jeffrey Meijer | Heeft een nieuwe methode toegevoegd om een willekeurig woord te krijgen. | 08-04-2019 |
| Jordan Groothuizen | Heeft een nieuwe methode toegevoegd om de willekeurige woord in letters op te splitsen en in een array te plaatsen. | 09-04-2019 |
|  |  |  |

Inhoudsopgave

Hoofdstukken

[Behoefteanalyse 4](#_Toc5693541)

# Behoefteanalyse

Alle functies/methodes die nodig zijn:

1. Automatische woorden generator.

* Pakt een woord uit een array van 30 woorden en returned deze

1. Automatische woord splitsen naar letters en in array stoppen.

* Pakt het woord die gereturned was door de vorige functie en splitst deze op in woorden en zet dit in een array.

1. Op het scherm laten zien hoeveel kansen er al zijn gebruikt.

* Laat de hoeveelheid kansen zien die al gebruikt zijn en mocht de speler een foute letter typen, word er weer een kans gebruikt.

1. Als er een goede letter gekozen word, zet deze op de correspondeerde plaats van het woord.

* Zet de letter die de speler typt op de correspondeerde plek.

1. Als de speler het woord wil raden moet hij/zij op een knop drukken, als het woord goed is krijg de speler een felicitatie en de mogelijkheid om een nieuw spel te starten.

* Als de speler op een knop drukt kan hij/zij een woord intypen en mocht deze goed zijn krijgt hij/zij een felicitatie en de mogelijkheid om een nieuw spel te starten.