```
┌─────────────────────────────────┐          ┌──────────────────────────┐
│ Quizelement                     │          │ Programm                 │
├─────────────────────────────────┤          ├──────────────────────────┤
│ string Question                 │          │ score : int              │
│ string[] Answers                │          │ PlayerName : string      │
│ ~~xxx~~    ~~xxx~~               │          │ PlayerInput : string     │
├─────────────────────────────────┤          ├──────────────────────────┤
│ bool IsAnswerCorrect(int ~~xx~~)│          │ receivePlayerInput() ~~xx~~│
│ void show()                     │          │ increaseScore(bool)      │
└─────────────────────────────────┘          └──────────────────────────┘

Answer[] ──┐
           │
           ▼
┌──────────────────┐
│ Answer           │
├──────────────────┤
│ text : String    │
│ truth : bool     │
└──────────────────┘
```

listWithAllQuestionsAndAnswers: Quizelemt
player: Player
→ **Main** →

Main

- Mit Konsole nach Namen fragen
- player.name = Konsoleneingabe
- Game
→ ●

Game

- Konsolenausgabe über Frage was der Spieler machen will und anzeige des Scores mit player.score
- Console.ReadLine
- mode:string
- CreationOfQuestionsAndAnswers
- quiz: Quizelement

(decision)
- quiz.show
  - Konsolenausgabe und frage welche Antwort richtig ist
  - Console.Readline und oarsen in integer
  - userInput: int
  - Game
- CreateOwnQuestion
  - Game
- Konsolenausgabe mit Verabschiedung des Spielers und anzeige des Scores
  - ●

CreationOfQuestionsAndAnswers

- quiz: Quizelement
- In quiz.question wird die Frage gespeichert
- quiz.answer Array erstellen
- Stellen im Array mit Antwortmöglichkeiten (text) und deren Warheit befüllen
- quiz in listithAllQuestionsAndAnswers einfügen
- [Wenn noch Antworten erstellt werden müssen]
- GetRandomQuestion
- questionToDisplay: Quizelement

GetRandomQuestion

_ListWithAllQuestionsAndAnswers: Quizelement

- rnd:Random → rnd.Next → randomNumber:int → randomQuestion:Quizelement = _listWithAllQuestionsAndAnswers[randomNumber]

CreateOwnQuestion

- newQuiz: Quizelement
- finalTruth:bool
- Konsole fragt nach der Frage des Spielers
- Console.readLine
- newQuiz.question
- Konsole fragt nach der Anzahl der Antworten
- Console.readLine und parse in int
- amountOfAnswers:int
- newQuiz.answer = new Answer[amountOfAnswer]
- i:int = 0
- [i < amountOfAnswers]
- Konsole fragt nach einer Antwort
- Console.ReadLine
- userAnswer:string
- Konsole fragt ob Antwort richtig ist
- Console.ReadLine
- userAnswerTruth: string
- [userAnswer = yes]
- finalTruth = false
- finalTruth = true
- new.Quiz.answers[i] text = userAnswer truth = finalTruth
- newQuiz in listWithAllQuestionsAndAnswers hinzufügen
- ●