1. Bestämma ett ord
2. Skapa så många understreck det finns i ordet
3. Spelaren gissar en bokstav
   1. Kollar på vilka positioner i ordet bokstaven finns

3.1.1. **RÄTT:**

3.1.2. Byt ut understrecken till bokstaven

3.1.3. **ORDET KLART?**

3.2.1. **JA:**

3.2.2. Byt ut alla \_ till bokstäverna

3.3.1. **NEJ**

**KLASSER (Substantiv som skulle kunna bli klasser):**

* Word
* Guess
* Player
* Game
* Main
* Rules
* Letter
* \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
* Game.cs: Som har antal gissningar,
* Hanterar
* Efter varje gissning skrivs en sammanfattning ut, med ny version av ord och skriva ut vilka bokstäver som var
* Main anropar game.cs för att starta ett spel, start i main
* Player.cs som har ett namn. Playern har antal gissningar eller på spelet
* Enum: Att man bestämmer att ngt har ett visst antal värden, ex veckordagar/årstider och då heter enum seasons som har 4 värden och då kan man använda så att klassen har ett enum för årstider. Om den här dagens årstid är sommar då har man klänning. Kan ha switchsats

**Enum** gissning GUESS och som har antingen letter eller word. Eller ha en boolean. Gissning är binärt, två värden, sant eller falskt. IsWordGuess? Har värde sant om ord annars falskt.

**Program.cs  
Game.cs  
Guess.cs**

**Måste på något sätt hantera/hålla koll på vad som är ordet man ska gissa på och vilka bokstäver som finns i ordet, ex contains, ordet är en string så innehåller ordet den här bokstaven. Men måste också veta hur många bokstäver som inte gissas rätt. Ett fält som är ordet som är fixet, två listor: Rätt bokstäver och felbokstäver, max längd är samma på båda och ingen bokstav kan finnas i båda.**

**Guess.cs** och kunna ha fält:

* typ av gissning som är enumet (datatypen)
* boolean är det korrekt gissnig
* om korrekt gissnig och ord: Vunnit spelet
* om korrekt gissning och bokstav: Alla bokstäver? Spel klart?

1. **Game.cs (Klassen som styr spelet som sedan kopplas från Main.cs):**

* StartGame()
* ChosingWord()
* GameIsOver()

1. **Guess.cs:** 
   1. **Word.cs:**
   2. **Letter.cs**

* GuessIsTheCorrectWord()
* IsTheGuessAWordOrLetter()
* GuessingLetter(): *Anropar till Letter.cs*
* GuessingWord(): *Anropar till Word.cs*

1. **Word.cs**

* NrOfLettersInChosenWord()

1. **Letter.cs:**

* IsANewLetter()
* GetNewLetter()
* WordContainsTheLetter()

1. **Player.cs**

* NrOfGuessesLeft()
* AnyGuessesLeft()
* PlayerIsDead()
* WantsToPlayAgain()

1. **Rules.cs**

* GetNrOfGuessesForPlayer()