* ***Hur ska händelseförloppet gå till?***
  + ***Skriv upp händelseförloppet i steg med pseudokod, diagram eller bilder.***

Maila Tomas <https://www.draw.io/#G1JgNGkmlMQDW5ZdLQ_z-OD8InK_dRvHIn>

* ***Vilka olika variabler och datatyper tänker du använda och till vilket syfte? (ArrayList, String, Scanner, etc)***

*Jag tänker använda ArrayList för att ha en mäng olika ord i spelet.*

*Jag kommer även ha en ArrayList för alla bokstäver man gissat på så spelet vet om man redan har gissat på en bokstav.*

*String ska jag använda för och kunna välja ett ord som då blir det hemliga ordet man ska gissa på.*

*Int kommer jag använda om jag tex vill ha ett index.*

*Ska även ha boolean för att programmet ska se ifall det är rätt/fel bokstav som man gissat på.*

* ***Vilka olika konstrollstrukturer behövs och till vilket syfte? (Loopar, villkor, metoder, switch, etc)***

Till mitt spel behöver jag loopar för att kunna få spelet och fortsätta även när man skrivit fel bokstav, alltså att om man gissar rättfel bokstav men ordet inte är färdigt går den tillbaks och frågar om en ny bokstav.

Metoder kommer jag använda för att ifall man gisar hela ordet rätt ska den gå in en ny metod som skriver ut att man vunnit, samma ifall man förlorar.

Jag kommer även använda switchar eller något liknande för att fråga om man vill köra lätt eller svårt. tex eller om jag inte gör det så frågar den kanske om man vill köra easy, medium, hard.

* ***Vilken (om möjlig) funktionalitet kan du skapa metoder av?***

Jag kommer förmodligen ha väldigt många metoder i mitt spel, men några metoder som jag kan komma på nu är en metod som anropas om man tex vinner så skriv det ut “Grattis du vann” samt en metod som anropas om man förlorar.

* ***Vilka variabler behöver (om nödvändigt) vara åtkomliga inom hela klassen?***

Den viktigaste variablen som är bra att ha utanför all kod är det hemliga ordet då hela koden måste ha tillång till den så de vet under hela spelets gång vilket de hemliga ordet är. Samma med hur många liv man har så att ifall liv blir = 0 förlorar man.