* ***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.*

*Jag kommer även ha en string för alla strecken som kommer skrivas ut när man gissar ett ord eller bokstav fel.*

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

*Ska även ha boolean för att den är mycket mer generell än en string. En boolean kan ha “Ja” och“Nej” frågor vilket gör den mycket mer generell än en string som inte kan ha det.*

* ***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 ord. Alltså om man skriver fel bokstav/ord går den tillbaka och frågar om en ny bokstav/ord.

Metoder kommer jag använda för att få den att göra något ifall man gissar ett bokstav rätt eller om man gissar hela ordet rätt.

Jag kommer även använda switchar eller något liknande för att fråga om man vill köra lätt eller svårt. Tex om man vill välja ett eget ord eller få ett slumpat, 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. Jag kommer även ha en metod som frågar om man vill spela igen om man både vinner eller förlorar.

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

Den viktigaste variabeln som kommer behöva vara åtkomlig inom hela klassen är ordet som man gissar på. Så att under hela koden kan man nå det ordet. Sen är det alltid bra och kunna nå alla sina variabler då det underlättar när man kodar då man inte behöver skriva upp en ny variabel varje gång.