* Finns det några buggar?
  + Om ja: Vad? nej inga buggar
* Kan programmet krascha?
  + Om ja: Hur? Det kraschar när man ska spela om spelet, när spelaren vill köra få den ett val, 1 eller 2 och om man skriver en bokstav
* Hur avslutas spelet? spelet avslutas genom att välja 2 för att avsluta spelet eller 1 för att spela igen
* Vilka extra nämnvärda funktionaliteter finns i ditt spel? *Exempelvis:*
  + Orden slumpas och läses in från en fil.
  + En gubbe ritas ut med tecken i konsolen. Mitt spel ritar ut hänga gubben i konsolen.
  + Olika svårighetsgrader.
  + Möjlighet till multiplayer.
  + Jag har använt mig utav HangmanConsoleWindow.
* Stötte du på några problem du fastnade på? Inget som inte google kunde lösa
  + Om ja: Hur löste du dem?
* Var något annat svårt eller utmanande?
* Var något lätt? det som var enkelt var att skriva ut gubben och göra boolen som starta om spelet
* Hade du tillräckligt med förkunskaper? Vissa grejer kom jag inte ihåg men jag googlade och gick förbi hindret
  + Om några: Vad saknade du för förkunskaper?
* Ser du några förbättringar som kan göras? jag kan fixa så att den inte kraschar så att man inte kan välja bokstäver när det kommer till att välja spela igen eller inte. jag kan även förbättra min kod genom att lägga till svårighets grader vilket gör programmet roligare och bättre.
  + Förklara med ord vad som kan förbättras.
  + Om du får gissa *(eller vet)*, hur hade man kunnat implementera det i ditt program?
* Är det någon ytterligare funktion du hade velat lägga till men som du saknar kunskaper för att göra?
* Hur fungerar programmet? När man startar programmet får man en text som välkomnar spelaren och säger till en att välja en bokstav sedan får man ett visst antal försök för att gissa sig fram till ordet. Ifall man misslyckas skrivs ordet ut och får två val antingen fortsätta att spela eller avsluta. ifall man vinner grattas personen och sedan får spelaren samma val som man förlorar samtidigt som man förlorar liv ritas ut hänga gubben.
  + Beskriv programflödet enkelt med text, punkfrom eller flödesschema.
* Hur väl har du hållit dig till din planering? Inte så bra vilket jag önska gjorde bättre. jag lade till mycket oi programmet som jag inte hade med i planeringen vilket gjorde det hela lite svårare.
  + Har du fått göra om din planering under projektets gång?
  + Är ditt nuvarande programflöde likt den planeringen du gjore i början?
* Använder du någon slags kod vi inte gått igenom? Nej det har jag inte
  + Isånnafall vad och hur hittade du den?
* Min planering är... (motivera)
  + Enkelt gjord: Den är enkel gjord eftersom jag kan ärligt säga att jag inte la mycket tid på planeringen och körde direkt på att skriva koden
  + Noggrant gjord
  + Noggrant och utförligt gjord
* Mitt program är av... (motivera)
  + Enkel karaktär
  + Hållbar karaktär
  + Komplex karaktär
* Mitt program kommunicerar med användaren på... (motivera)
  + Ett tillfredsställande sätt
  + Ett tydligt och bra sätt: Jag tycker att den är tydlig för att användaren förstår vad man ska göra när jag har visat den till personer som har spelat mitt program
  + Ett professionellt sätt
* Mina kommentarer/dokumentation är... (motivera)
  + Enkelt gjorda : Jag tycker att mina kommentarer ligger emellan enkel och noggrant eftersom jag har kommenterat nästan allting men inte förklarat i detalj hur koden fungerar utan bara vad den gör
  + Noggrant gjorda
  + Noggrant och utförligt gjorda
* Min källkod är... (motivera) *(ni kan blanda)* Jag tror att min källkod är väldig strukturerad och lättläslig eftersom min kod har lagom mellanrum mellan varje ny kodrad vilket gör det mycket enklare att läsa av koden och dessutom så är den lagom kommenterat vilket gör det extra enkelt att förstå. Med detta så är koden väldig kompakt och liten vilket resulterar till att det inte blir långt och stökigt
  + Rörig, ostrukturerad och svårläslig
  + Lång, otydlig och oöverskådlig
  + Tydlig, strukturerad och lättläslig
  + *Egna alternativ.*
* Hur mycket tid la du på uppgiften? Var det tillräckligt för att du blev nöjd med resultatet? Jag blev nöjd med resultatet men jag kan erkänna att det kunde blivit bättre fast jag hann inte med tiden eftersom jag hade mycket annat än programmering så jag kunde inte lägga all min fokus på det.
* Har du lärt dig något under projektets gång? Eftersom jag använda bara kod som jag har lärt mig under lektionstid så har jag inte lärt mig något nytt.
* Nu i efterhand, hade du önskat att du gjort något annorlunda? (Planerat mer/mindre, lagt ned mer tid, varit bättre förberedd, etc.) Jag önskade att jag hade mer tid för hela programmering men desutom att jag själv hade lagt mer tid åt att planera bättre