Skriv en utvärdering om ditt spel:

* Finns det några buggar?
  + Nej, det borde inte finnas några buggar!
* Kan programmet krascha?
  + Jag har inte kunnat krascha spelet än men du kan försöka och se.
* Hur avslutas spelet?

Genom antingen du gissar rätt på ordet eller så förlorar du genom dina 11 försök.

* Vilka extra nämnvärda funktionaliteter finns i ditt spel? *Exempelvis:*

Som att jag har använt konsolen för att jag skulle lägga in gubben men det blev för svårt för mig.

* + Orden slumpas och läses in från en fil.

Nej jag har gjort så att du måste spela multiplayer bara. Eftersom det finns alltid 2 pers som kör hängagubbe på tavlan.

* + En gubbe ritas ut med tecken i konsolen.

Nej det var för svårt för mig att klara om du kanske gav mig 1-2 veckor till.

* + Olika svårighetsgrader.

Det är multiplayer så du bestämmer hur svårt och långt ordet ska vara.

* + Möjlighet till multiplayer.

Absolut

* + Jag har använt mig utav HangmanConsoleWindow.

Ja, det har jag

* Stötte du på några problem du fastnade på?

Absolut

* + Om ja: Hur löste du dem?

Jag löste problem jag stötte på var att jag fråga vår goda vän Are.

* Var något annat svårt eller utmanande?

Hela detta var svårt. Jag hade problem med att det skulle gömma ditt ord.

* Var något lätt?

Kanske alla ints och chars. Och Console.println

* Hade du tillräckligt med förkunskaper?

Ja, Men jag har inte varit så aktiv så jag kan inte allt.

* + Om några: Vad saknade du för förkunskaper?

Att lägga in gubben när man gissar fel.

* Ser du några förbättringar som kan göras?

Absolut

* + Förklara med ord vad som kan förbättras.

Jag kan förbättra att kanske min kod blir kortare och att jag lägger till små detaljer.

* + Om du får gissa *(eller vet)*, hur hade man kunnat implementera det i ditt program?

Med hjälp från Are.

* Är det någon ytterligare funktion du hade velat lägga till men som du saknar kunskaper för att göra?

Gubben som hänger.

* Hur fungerar programmet?

Som hängagubbe ska göra.

* + Beskriv programflödet enkelt med text, punkfrom eller flödesschema.

1. Du ska skriva in ett ord din vän ska gissa på.
2. Sedan kommer datorn sätta in den i databasen.
3. Sedan kommer den skriva ut att du ska gissa på en bokstav.
4. Sedan tar den gissade bokstaven och ser om det är den bokstaven som finns i ordet eller inte.
5. Sedan om du har rätt kommer den lägga till din bokstav i ordet och skriva hur många gånger den uppkommer i ordet.
6. Om du har fel så kommer datorn att ta bort ett liv av dig.
7. Och om du gissar fel på alla dina 11 gissningar så kommer du förlora och spelet kommer sluta.
8. Men om du gissar rätt på allt så vann du!

* Hur väl har du hållit dig till din planering?

Verkligen inte

* + Har du fått göra om din planering under projektets gång?

Ja, Det har gett mig huvudvärk.

* + Är ditt nuvarande programflöde likt den planeringen du gjore i början?

Jag vill tro det.

* Använder du någon slags kod vi inte gått igenom?

Ja.

* + Isånnafall vad och hur hittade du den?

Internet/ Youtube

Självbedömning: *(Om inget av alternativen passar in kan du i värsta fall lägga till ett eget alternativ)*

* Min planering är... (motivera)
  + Noggrant gjord

Eftersom min kod är inte bara jag som har gjort den jag har tagit lite kod från internet.

* Mitt program är av... (motivera)
  + Enkel karaktär

Eftersom jag har haft lite tid på mig och jag är inte så duktig på detta.

* Mitt program kommunicerar med användaren på... (motivera)
  + Ett tydligt och bra sätt

Mitt program gör så du förstår vad datorn har gjort.

* Mina kommentarer/dokumentation är... (motivera)
  + Enkelt gjorda

Jag gjorde de från början och ändra medans jag ändra min kod.

* Min källkod är... (motivera) *(ni kan blanda)*
  + *Egna alternativ.*

Jag har ingen anning hur min kod är källkod ska bli dömd så jag skriver bara att den e lång men man förstår. Såklart man kan göra den kortare men jag kunde inte.

Självskattning.

* Hur mycket tid la du på uppgiften? Var det tillräckligt för att du blev nöjd med resultatet?’

Jag har lagt ganska mycket tid på detta och jag blev faktiskt jättenöjd för den nivån jag ligger på.

* Har du lärt dig något under projektets gång?

Consloe.Println. Jag hade ingen anning att detta ens fanns.

* Nu i efterhand, hade du önskat att du gjort något annorlunda? (Planerat mer/mindre, lagt ned mer tid, varit bättre förberedd, etc.)

Att jag planera och hade lagt mer tid på planeringen så när man gör koden så kan man göra exakt som sin planering.

* *(Valfritt) Något du vill tillägga eller något du kommit till insikt med under uppgiftens gång?*

Jag att utan Are denna koden skulle inte vara där den är nu.