**main method**

starta loop.

fråga vilket spel man vill köra( 1. 2. 3. 4. 5. ) hangman = 1..

hämta hangman method.

**hangman** **method**

fråga om man ska köra själv eller med någon annan.

starta loop.

1. fråga om man vill skriva in ett eget ord eller använda ett som redans finns.
   1. tar den egna stringen och delar upp den till en arrayList, hämtar spel method och skickar med array.
   2. tar ett ord slumpmässigt och gör det till en arrayList, hämtar spel method och skickar med array.
2. skriver (fan va ensam du är), tar ett ord slumpmässigt och gör det till en arrayList, hämtar spel method och skickar med array.

**hangman\_play method**

skapa en variabel(antal försök). int.

skapa en variabel(antal rätt). int.

skapa en variabel(antal fel). int.

skapa en arrayList(rätt bokstäver). arrayList

skapar arrayList(utskrivning). arrayList

startar loop.

lägg till en på (försök).

hämtar målning method och skickar med (antal fel).

hämtar type method och skickar med (rätt bokstäver) och (arrayList) och (utskrivning).

frågar efter en bokstav.

kollar igenom arraylist.

1. lägg till en på (rätt), lägg till på (rätt bokstäver).
2. lägg till en på (fel).

**hangman\_paint method**

kollar antal fel som skickas med och målar efter det.

0 = (\_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_)

 |

 |

1 = (\_ \_ \_ \_ \_ \_ | \_ \_ \_ \_ \_ \_)

osv.

**hangman\_type method** (något har koll på index och byter (\_) mot (rätt bokstav))

jämför (rätt bokstäver) med arrayList.

1. lägger till (\_) i (utskrivning).
2. lägger till (rätt bokstav) i (utskrivning).

skriver ut (utskrivning).