|  |  |
| --- | --- |
| UC-navn | Start spill |
| Aktør | Bruker |
| Kort beskrivelse | Use Casen lar brukeren starte hangman-spillet |
| Hovedflyt | Brukeren har startet programmet, og trykker på knapp det står «Nytt spill» på. Programmet velger randomly et ord fra array det hentet inn på starten av programmet, og viser antall bokstaver som er i ordet med understreker. Bruker kan deretter gå videre til Use Case input bokstav |

|  |  |
| --- | --- |
| UC-navn | Input bokstav |
| Aktør | Bruker |
| Kort beskrivelse | Use Casen lar brukeren bruke tastaturet til å skrive inn bokstaver i spillet |
| Hovedflyt | Spillet har valgt et ord, og viser understreker for hvert ord. Brukeren kan trykke på tastaturet sitt for å gjette bokstaver. Om bokstaven brukeren trykket på er rett, vil den dukke opp på alle understrekene som har den bokstaven. Om bokstaven er feil, vil en strek på hangmannen bli tegnet opp, vises i en boks med feil bokstaver, og spillet registrerer ikke den bokstaven lengre. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC-navn | Mute |
| Aktør | Bruker |
| Kort beskrivelse | Use Casen lar brukeren skru av/på lyd i spillet |
| Hovedflyt | Brukeren kan trykke på knappen, og programmet vil skru av bakgrunnsmusikk, og det vil ikke komme lyd når du vinner eller taper. |

|  |  |
| --- | --- |
| UC-navn | Skriv inn ord |
| Aktør | Bruker |
| Kort beskrivelse | Use Casen lar brukeren skrive inn nye ord som kan brukes av spillet |
| Hovedflyt | Brukeren skriver inn et ord i en markert tekstboks, og trykker på knappen «Lagre ord». Programmet leser ordet fra tekstboksen, og lagrer det i en ekstern tekstfil «ordliste.txt». Programmet leser så inn tekstfilen, og lagrer alle ordene i et array spillet bruker for å velge ord. |