### **Skriv en planering om ditt spel:**

* *Hur ska händelseförloppet/planering gå till?*

I början av spelet ska den introducera spelet och be om den första spelaren att välja ett ord som spelare 2 ska få gissa på. Spelet börjar med att det ska måla upp en första bild som ska vara där den hänger gubben. Det ska stå med “\_” för varje bokstav som ska gissas på. Du sedan skriver in vilket bokstav du vill gissa på, om man får fel så ska spelet måla in de olika kroppsdelar som tillslut ska bygga upp en streckgubbe, bokstäverna som man har skrivit fel kommer samt skrivas upp så man ser vilka fel man har. Om man får rätt så ska “\_” försvinna och kommer bytas ut med bokstaven man skrev. Man har totalt 5 chanser på sig att gissa rätt annars förlorar man. När man har förlorat eller vunnit ska jag sätta in *boolean* en så att man kan välja att gå tillbaka till starten eller avsluta.

* *Vilka olika variabler och datatyper tänker du använda och till vilket syfte?*
* Scanner för att kunna skriva ut bilder och få programmet att kunna kommunicera med spelaren.
* String för att kunna få spelet att arbeta med bokstäver och även gissningar
* boolean för att kunna starta om spelet eller avsluta
* For och If för att kunna räkna alla gissningar
* *Vilka olika konstrollstrukturer behövs och till vilket syfte?*

Ska använda villkor och metoder för att fixa när man får rätt eller fel så kan den räkna in antal gissningar, vad man gissat på (rätt eller fel) och sen att måla upp gubben.

* *Vilken (om möjlig) funktionalitet kan du skapa metoder av?*

Förhoppningsvis så ska jag kunna fixa så den kan räkna med alla gissningar och använda dem på ett bra sätt och måla upp spelet.

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

De som jag tror och anser kommer behövas är String, boolean och int.

*Henrik Stahl TE17C*