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

* *Finns det några buggar?*

*Om ja: Vad?*

Buggarna som finns är att det inte går att skriva in meningar i gissandet. Ifall man skriver in en mening så kommer spelet bara säga att du har fel men den kommer inte skriva upp meningen eller ta ut orden och ger bara fel. Samma sak ifall man försöker gissa på symboler eller nummer.

* *Kan programmet krascha?*

Ingen markvärd kraschning som är funnen än.

* *Hur avslutas spelet?*

Du väljer ifall du ska spela en gång till eller ifall man vill avsluta. Ifall du väljer alternativet att avsluta så avslutar koden och det går inte att skriva in något nytt.

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

Man fick skriva in ett valfritt ord (multiplayer), en gubbe målades upp från början och ändras under spelets gång.

* *Stötte du på några problem du fastnade på?*
  + *Om ja: Hur löste du dem?*

Hade problem med att fixa min loop att gå tillbaka till början. Fixade det genom att sätta starten tidigare i koden för det fanns en kod inom spelet som hindrade att man skulle gå tillbaka.

* *Var något annat svårt eller utmanande?*

Det var svårt med att få spelet att läsa in bokstäverna och sätta dem på deras plats, fick hjälp av sökande på koder och av andra kamrater som hjälpte mig med att läsa in nya sorters metoder att läsa av alfabetet.

* *Var något lätt?*

Att få spelet läsa av när man får fel och måla upp den hängande gubben.

* *Hade du tillräckligt med förkunskaper?*

Hade väldigt lite med förkunskaper för att kunna skriva koden. Men lärde mig nya saker under kodningens gång.

* + *Om några: Vad saknade du för förkunskaper?*

Hur man läser av bokstäver och använder sig av koden för att använda bokstäver och lägga till dem beroende ifall man får rätt eller fel.

* *Ser du några förbättringar som kan göras?*
  + *Förklara med ord vad som kan förbättras.*

Skulle velat lägga till och fixa så man kan lägga till meningar men det skulle bara sluta med fler text och tar upp väldigt mycket plats i spelet och skulle inte se lika bra ut. Skulle även velat lägga till som planen var från början att man skulle kunna spela mot datorn där det är redan för valda ord.

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

Skulle använt koden “Scanner file\_reader = new Scanner(new File(“”));” som skulle koppla spelet till ett annat dokument där jag kunde lagt in förväg så man spelar mot datorn. Koden skulle plocka ut ett random ord i taget.

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

Skulle velat lägga till olika svårighetsgrader som skulle innebära för mig att det blir svårare ord men även olika antal liv/chanser man har på sig att gissa.

* *Hur fungerar programmet?*

Först blir man välkomnad och man får skriva in en valfri mening som en annan spelare ska spela med. Därefter får den andra spelaren börja gissa på bokstäver. Ifall man får fel så säger den det till dig och målar upp streckgubben. När du får rätt bokstav så blir du bedömd och ordet skrivs upp. När du förlorar eller vinner så frågar spelet ifall du vill köra igen, ifall du vill så blir du tillbakadragen till början och ifall du inte vill så stänger den av.

* *Hur väl har du hållit dig till din planering?*
  + *Har du fått göra om din planering under projektets gång?*
  + *Är ditt nuvarande programflöde likt den planeringen du gjorde i början?*

Har inte hållit mig helt till min planering på grund av att jag inte hade bestämt helt hur jag skulle göra och därmed behövde ändra konstant hur koden skulle vara. Den är därmed inte lik det jag först hade planerat i början.

* *Använder du någon slags kod vi inte gått igenom?*
  + *Isånnafall vad och hur hittade du den?*

Använder mig i koden utav “String mening1 = mening.replaceAll("[A-Z]", "\_ ");” som byter ut “\_” mot de rätta bokstäver man gissar på.

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

* *Min planering är... (motivera)*

Min planering som jag har skrivit är väldigt enkel skriven då jag inte lagt ner så mycket tid på den och samt inte hade en klar bild vid den punkten hur jag skulle göra så det var svårt att planera.

* *Mitt program är av... (motivera)*

Programmet är mellan enkel och en hållbar karaktär då programmet fungerar simpelt som det ska göra men jag har med smågrejer som att man kan gå tillbaka/börja om eller att man ska avsluta spelet.

* *Mitt program kommunicerar med användaren på... (motivera)*

Den kommunicerar på ett tillfredsställande sätt där koden är lite kaxig mot spelaren men samtidigt klar och tydlig vad den vill säga.

* *Mina kommentarer/dokumentation är... (motivera)*

Kommentarerna i min kod är väldigt enkla och välförstådda.

* *Min källkod är... (motivera) (ni kan blanda)*

Koden är inte så lång, tydlig och välstrukturerad. Jag har planerat och ordnat så den är väl fördelad så man ser tydligt och klart vilka delar som tillhör vad och vad det är som sker i koden.

### **Självskattning.**

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

Jag har lagt ner ungefärligt 9 timmar på uppgiften, jag räknar med min tid då jag har sökt upp och letat efter svar och hjälp som kunnat få mig att skriva koden. Det var väldigt mycket tid som las ner på koden som jag inte är helt nöjd med. Spelet fungerar som det ska men känner att jag kunde lagt ner tid på att lägga fler detaljer till spelet som kunde gjort det bättre.

* *Har du lärt dig något under projektets gång?*

Jag har lärt mig användningen av hur man använder alfabetet separat inför kodning.

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

Skulle velat att jag la ner mer tid och fokuserade på saker som kunde gjort min kod bättre istället för att fastna och fixa småsaker som inte gör sån stor skillnad. Skulle velat ha så man kan skriva in meningar och koden ska visa alla bokstäver man fått fel på.

*Henrik Stahl TE17C*