**Skriv en utvärdering om ditt spel:**

**Finns det några buggar?**

Det fanns inte riktigt några buggar men jag hann inte att fixa så man inte kunde gissa med siffror

**Kan programmet krascha?**

Programmet kraschade på mig en gång då jag hade kommit till frågan om jag ville starta om och sen tryckte jag ctrl och z men jag testade igen efter men då kraschade den inte.

**Hur avslutas spelet?**

Om du lyckas att gissa hela ordet rätt så kommer konsolen gratulera dig och om du inte lyckas att gissa hela ordet så kommer den skriva ut det rätta svaret och. Om du vann eller förlorade har du fortfarande chansen att spela om, om du vill så trycker du enter annars skriv nej i konsolen.

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

Jag valde att kunna göra så att man kunde spela om och som extra så la jag till en gubbe som hängs efter vare fel försök.

**Stötte du på några problem du fastnade på?**

När jag skulle skriva kod för att kunna köra om så stötte jag på massor av problem. Jag visste inte vad jag skulle ha koden och hur den skulle skrivas men med lite hjälp lyckades jag att fixa det. Jag skulle skriva while loopen runt om där jag anropade metoden.

**Var något annat svårt eller utmanande?**

Eftersom jag inte la in alla min tid i börjar så hann jag inte med att komma till de svåra delarna. jag ville göra så att man inte kunde gissa på siffror.

**Var något lätt?**

Inget var direkt lätt men det var inget som jag tyckte var svårt heller, det var bara några placering fel som blev svårt att rätta till

**Hade du tillräckligt med förkunskaper?**

Ja det gjorde jag. Jag var inte riktigt bra på att skapa metoder men under detta projekt så lärde jag mig väldigt mycket om det.

**Ser du några förbättringar som kan göras?**

Jag ser massor av förbättringar med mig kod som kunde ha blivit gjorda, jag kunde ha till exempel lagt till multiplayer mode, gjort min kod finare och lättare att förstå osv.

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

Som sagt jag ville lägga till så att man inte kunde gissa på siffror men Are sa att det var lite komplicerat och skulle ta mer än en lektion. Jag hade inte tiden eller kunskapen för att göra detta själv så jag skippade det. Men jag tror att jag skulle kunna göra multiplayer eller svårighetsgrader om jag hade tid eftersom jag har gjort det i tidigare inlämningar.

**Hur fungerar programmet?**

En metod anropas som ska slumpmässigt välja ett av det orden som finns i string arrayen. Ordet skrivs ut i konsolen men med \* istället. Man skriver in en bokstav i konsolen med en scanner om en annan loop ser om svaret contains det gissade ordet. Ifall bokstaven är rätt så skrivs den ut istället för en \* men om gissningen är fel så blir liv en mer. Du kan gissa 8 gånger eftersom liv går upp en gång för varje fel försök och det finns en while loops som säger att man kan gissa så länge liv inte när 8. Om liv blir än mer så printas en hängande gubbe ut och blir mer tydliga för varje fel försök. Det finns ytterligare en lopp som tittar om alla bokstäver är rätta och säger till om du har gissat hela ordet rätt.

**Hur väl har du hållit dig till din planering?**

Jag kom inte långt med min planering så jag hade inte riktigt något att följa.

**Använder du någon slags kod vi inte gått igenom?**

Jag använde mig av arrayer och väldigt många while loopar och en metod.

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

**Min planering är... (motivera)**

väldigt enkel, eftersom jag inte visste hur jag skulle skriva min kod så gjorde jag inte en stor planering. Jag ville skriva en stor del av pseudokod men det passade inte mig.

**Mitt program är av... (motivera)**

Hållbar karaktär. Min kod funkar alltid och kraschar intill aldrig och jag hade även tiden att lägga till spela om funktionen och den hängande gubben.

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

Ett tydligt och bra sätt. Jag har lagt lite tid på vad konsolen ska skriva ut för användarens skull. Jag har gjort tomma rader så att inte allt klumpas ihop och jag har skrivit med tydligt svenska.

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

enkel gjorda. Jag hann inte att lägga många kommentarer men jag tycker att med kommentarerna så ska man grundläggande kunna förstå koden.

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

Lite svårläst enligt mig. Jag kunde ha lagt mer tid på att fixa till min kod så att användaren skulle kunna förstå lättare men jag hade fullt upp med att fixa till andra saker men om jag hade tid så skulle jag ha gjort det.

**Självskattning.**

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

Jag spenderade ca 7 lektioner med min kod och några timmar hemma. Jag var nöjd med vad jag hann att göra men jag var inte nöjd med mig själv, jag tycker jag kunde ha gjort bättre bara om jag la mer tid på uppgiften.

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

Jag lärde mig att använda och anropa metoder och hur det kan underlätta saker mycket.

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

Många saker skulle jag ha gjort om jag kunde ha gjort om det. Jag skulle först och främst planera och skriva pseudokod. sedan skulle jag lägga mer tid på lektionerna.

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