Planering

vad som ska hända:

1. Spelaren välkomnas
2. fråga dyker upp om han vill spela multi eller singleplayer
   1. om han väljer multi då får han skriva in ordet och antal liv. (hoppa över 3)
   2. om han väljer single player då fortsätt till 3
3. Ord slumpas fram
4. Ordet blir till en mängd understreck
5. personen börjar gissa på bokstäver
6. varje gissning sparas
7. om bokstaven finns så säger jag rätt
   1. så många streck ändras till den bokstaven personen gissade på i den rätta positionen.
8. om inte så säger jag fel
   1. ett streck för hänga gubbe skrivs fram och ett liv försvinner
9. om personen gissar rätt på hela ordet
   1. skriver grattis och frågar om han vill spela igen
      1. om ja
         1. spelet börjar om
      2. om nej
         1. en hejdå text dyker fram
10. om hans försök tar slut
    1. skriver tyvärr och frågar om han vill spela igen
       1. om ja
          1. spelet börjar om
       2. om nej
          1. en hejdå text dyker fra

Hur det ska hända(programmeringsspråk):

1. välkomnas och en switch case kommer fram och frågar ifall du vill spela multi eller single player
   1. om multiplayer då ska du skriva in antal liv och ordet. (läs från 4)
   2. om single player då fortsätt läsa från 3
2. fråga dyker upp om vilken svårighetsgrad du vill spela på med hjälp av en switch case
3. ord slumpas fram med hjälp av en array lista som randomizer ut ord
4. en for-loop ändrar ordet till understreck och sparar det i en ny string (behåller det riktiga ordet i en annan string)
5. personen börjar gissa med hjälp av input.nextline
6. en while loop kolla om han har rätt genom att jämföra och se om bokstaven han skrev finns med i ordet med hjälp av metoden indexOf
   1. om den finns så ändras en understreck till den bokstaven och bokstaven personen gissade på sparas i en array lista “logg” som är som en log som sparar alla gissningar och persone får gissa igen.
   2. om den inte finns så skrivs det ut att du gissa fel och gissningen sparas i array listan “logg” och personen får gissa igen och ett liv försvinner.
      1. och ett liv försvinner.
7. om personen gissar rätt:
   1. då avlsutas spelet och föklarar att du vann och och hur många försök det tog, sen frågar jag om personen vill spela igen med hjälp av sysop
      1. om personen vill spela igen så blir boolean true och spelet startar om
      2. om inte då blir boolean false och spelet avslutas och en hejdå text kommer fram sysop
8. om personen gissar fel:
   1. då avlsutas spelet och en text med föklaring på att du förlora dyker up och sen frågar jag om persone vill spela igen med hjälp av sysop
      1. om personen vill spela igen så blir boolean true och spelet startar om
      2. om inte då blir boolean false och spelet avslutas och en hejdå text kommer fram sysop

variabler som behövs:

scanner = så jag kan ta in bokstäver

antal liv = int

log = array lista

ord = array lista

själva ordet = string

streck ordet = string(själva ordet men när det ändras till -----)

variabler som behövs inom hela klassen:

jag behöver dom här variablerna inom hela klassen för att dom användes mer än en gång.

scanner = så jag kan ta in bokstäver

log = array lista

själva ordet = string

metoder:

1. välkomnas och en switch case kommer fram och frågar ifall du vill spela multi eller single player
2. ord slumpas fram med hjälp av en array lista som randomizer ut ord

1. om personen gissar rätt:
   1. då avlsutas spelet och föklarar att du vann och sen frågar jag om personen vill spela igen med hjälp av sysop
      1. om personen vill spela igen så blir boolean true och spelet startar om
      2. om inte då blir boolean false och spelet avslutas och en hejdå text kommer fram sysop

1. om personen gissar fel:
   1. då avlsutas spelet och en text med föklaring på att du förlorar och sen frågar jag om persone vill spela igen med hjälp av sysop
      1. om personen vill spela igen så blir boolean true och spelet startar om
      2. om inte då blir boolean false och spelet avslutas och en hejdå text kommer fram sysop
2. En for-loop ändrar ordet till understreck och sparar det i en ny string (behåller det riktiga ordet i en annan string)
3. En while loop, kolla om han har rätt genom att jämföra och se om bokstaven han skrev finns med i ordet med hjälp av metoden indexOf