utvärdering:

* Finns det några buggar?
  + ´Nej det finns inga buggar!
* Kan programmet krascha?
  + Nej
* Hur avslutas spelet?
  + genom att avslöja ordet och fråga om han vill spela igen
* Vilka extra nämnvärda funktionaliteter finns i ditt spel? *Exempelvis:*
  + Orden slumpas och läses in från en fil.
  + du kan gissa på hela ordet på en gång!
  + Olika svårighetsgrader.
  + Möjlighet till multiplayer.
  + Du kan se vilka bokstäver du har gissat på!
* Stötte du på några problem du fastnade på?
  + Det var att jag var tvungen att ha några buffert inputs för den hoppa över raden.
* Var något annat svårt eller utmanande?
  + att göra spelet inte krachar
* Hade du tillräckligt med förkunskaper?
  + att hur man gör för att göra så att den inte kraschar med mismatch, löst genom att kolla på internet!
* Ser du några förbättringar som kan göras?
  + Kanske rita ut själva gubben, mer svårighetsgrader, typ olika språk!
* Är det någon ytterligare funktion du hade velat lägga till men som du saknar kunskaper för att göra?
  + nej
* Hur fungerar programmet?
  + En hälsning
  + multiplayer eller singleplayer ( hoppa förbi dom 2 kommande ifall du väljer singleplayer)
  + skriv ordet du vill din partner skulle gissa på!
  + skriv antal försök din partner ska ha!
  + Ifall singleplayer du ska du välja vilken svårgradshet du vill ha!
  + ordet dyker fram med antal liv kvar!
  + börja gissa
  + Efter varje gissning så kollar ifall rätt!
  + ifall rätt bokstaven/bokstaverna dyker fram
  + ifall fel du förlorar ett liv
  + alla gissningar visas på skärmen
  + ifall gissat på samma sak mer en gång så säger den till och inget liv förloras
  + ifall gissar rätt på ordet då säger du vann och visar hela ordet och hur många försök det tog dig och fråga om du vill köra igen!
  + Ifall förlorar så säger den du förlorar och visar ordet och frågar om du vill köra igen!
* Hur väl har du hållit dig till din planering?
  + jag har hållit mig för det mesta till planeringen, fick dock ändra eftersom jag la till multiplayer!
* Använder du någon slags kod vi inte gått igenom?
  + Isånnafall vad och hur hittade du den?
  + Missmatch e, så att spelet inte kraschar, hitta på internet

Självbedömning:

* Min planering är... (motivera)
  + Noggrant och utförligt gjord eftersom jag beskriver allting som jag gör och hur jag gör det på både pseudokod och programmering kod!
* Mitt program är av... (motivera)
  + Komplex karaktär eftersom jag har många extra funktionaliteter som inte behövs! Exempel så har jag multiplayer eller singleplayer, du kan spela mer en gång, kan ha olika svårighetsgrader, visar dom bokstäverna du har gissat på, kan inte gissa på samma bokstav 2 gånger, kan gissa på hela ordet, kraschar aldrig, visar hur många försök det tog dig!
* Mitt program kommunicerar med användaren på... (motivera)
  + Ett tydligt och bra sätt eftersom den säger till vad du ska göra!
* Mina kommentarer/dokumentation är... (motivera)
  + Noggrant och utförligt gjorda eftersom jag förklara allting så att dom som inte ens kan programmering skulle fatta
* Min källkod är... (motivera) *(ni kan blanda)*
  + den är strukturerad då jag har till exempel, variablerna brevid variabler och arrays brevid Varandra osv.. jag har kommenterar allt typ!

SJälvskattning:

Jag la bra tid på uppgiften men jag kunde ha lagt mindre tid ifall jag planerade mer, eftersom ifall jag hade planerat du skulle jag veta vad jag ska göra vilket skulle göra allting mycket enklare och snabbare.