programering hangman planering

jag börjar med att lägga in en java.util.Scanner och en java.util.Random för att kunna använda det senare sedan lägger jag in några variabler och objekt som (boolean, string, random, scanner, int) i min main clas

andra steget är att sätta in en while loop för att hålla användaren inne i spelet tills det är avklarat eller användaren har förlorat. jag skriver i while loopen en system.out.println och skriver ett litet meddelande till spelarn. lägger in två char arrays för att välja ett slumpmässigt ord från min string (array) lista och för att hlla koll på hur många gånger han har gissat. sen måste jag göra en int som ska hålla hur många försök man har på sig.

### 

### 

### 

### 

### 

### 

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

* Finns det några buggar?
  + ja t.ex. om du skriver ett helt ord så tar den bara första bokstaven
* Kan programmet krascha?
  + inte vad jag vet om
* Hur avslutas spelet?
  + spelet avslutas med antingen med “to many errors” och “the word is” + ordet. eller om du vinner skriver den ut “congrats you won”

* Vilka extra nämnvärda funktionaliteter finns i ditt spel?
  + Orden slumpas från en lista av några ord.
  + Man får en ledtråd med ordet man slumpas med.
* Stötte du på några problem du fastnade på?

Ja när jag skulle fixa att liven går ner och syns under spelets gång: jag gjorde static variabel så att jag kunde använda den i alla klasser

* Var något annat svårt eller utmanande?

Hur jag skulle att skriva ut rätt ledtråd med rätt ord.

* Var något lätt?

Det var lätt med “welcome” meddelandet I början och helt enkelt att skriva ut allt när det skulle skrivas ut.

* Hade du tillräckligt med förkunskaper?
  + Jag saknade kunskaper om att programmet själv skulle välja ett ord själv
* Ser du några förbättringar som kan göras?
  + Kunnat skriva ut riktiga hänga gubbe med acii art för bättre upplevelse. Kunnat göra olika svårhetsgrader. Det finns alltid nått att förbättra spelar ingen roll hur bra programmet är.
* Är det någon ytterligare funktion du hade velat lägga till men som du saknar kunskaper för att göra?

Att lägga in svårhetsgrader att välja i börjar av programmet

* Hur fungerar programmet?
  + Först skriver den ut mina första comand som “*welcome” .* Den väljer ett random ord från min lista jag har på klassen “hangword” och ersätter alla bokstäver med “-”. skriver ut ledtråd och liv hållare. Användaren skriver bokstäver. Programmet scannar ordet för att hitta denna bokstav och sätter in den på det fönstret den ska vara på. Om du bokstaven inte finns så kommer den ta - 1 på din liv hållare. När liv håller når noll så kommer programmet avslutas eller om du fyller alla fönster på ordet kommer det också avslutas men med ett annat utskrift.
* Hur väl har du hållit dig till din planering?
  + Ändra inget i planeringen för trodde att ni skulle se skillnaden och utvecklingen. Men skulle ändrat om jag visste

jag skulle säga åt den e hyggligt likt men inte exakt

* Använder du någon slags kod vi inte gått igenom?
  + Nä inte vad jag vet om tror vi har gått igenom det mesta

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

* Min planering är... (motivera)
  + Enkelt gjord för att jag skrev bara de basic grejerna
* Mitt program är av... (motivera)
  + Hållbar karaktär för att jag tycker att jag ändå fått in några bättre än basic funktioner
* Mitt program kommunicerar med användaren på... (motivera)
  + Ett tydligt och bra sätt för att programmet berättar ändå vad som man ska gö och uppdaterar under tidens spelgång
* Mina kommentarer/dokumentation är... (motivera)
  + Noggrant gjorda för att jag förklara ändå ganska noggrant vad det olika grejer gör
* Min källkod är... (motivera) *(ni kan blanda)*
  + Tydlig, strukturerad och lättläslig för delar upp det i olika klasser så det är lätt att hitta det olika grupperna istället för att scrolla genom en lång kod

### **Självskattning.**

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

La alla lektioner vi hade på uppgiften och det blev ganska nöjd men kunde blitt bättre

* Har du lärt dig något under projektets gång?

Ja jag har lärt mig hur man kan använda sig av static och hur man väljer random ord från en lista

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

Önskat att jag la mer tid som jag kunde lägga till mer funktioner. Planering var bra för är en person som vill se vad som händer medans jag gör det