Planering

vad som ska hända:

1. Ord slumpas och ändras till ”\*\*\*\*\*\*”
2. Du gissar en bokstav i taget.
3. Ett visst antal försök, får inte gissa fel för många gånger.
4. Gissningarna sparas,
5. Gissar du rätt ändras ”\*” till bokstaven
6. Gissar du fel för många gånger förlorar du och då kommer en bild på en hängd gubbe.
7. Gissar du rätt och vinner så är det en bild på en gubbe som överlever.
8. Efter om du vinner eller förlorar får du en fråga om du vill spela om eller inte
9. Skriver du 1 så startas spelet om och ett nytt ord slumpas.
10. Skriver du 2 så stängs spelet av

Hur det ska hända(programmeringsspråk):

1. En arraylist med ord slumpas ut
2. Ordet ändras till ”\*\*\*\*”
3. Du får gissa.
4. While bokstäverna inte är gissade så är dom ”\*”
5. If du gissar rätt så ändras ”\*” till bokstaven i rätt index.
6. If du gissar rätt hela ordet utan att gissa fel ett antal gånger så vinner du.
7. If du gissar fel för många gånger förlorar du.
8. Vinner du eller förlorar du så frågas det om du vill spela om, skriv 1 för ja och 2 för nej
9. If de skrivs 1 är boolean true och börjas om
10. Else boolean false och de stängs av.

Variabler som behövs:

scanner = så jag kan ta in bokstäver du skriver

int = gissningar

array list = en lista med ord man kan gissa på

String = själva ordet

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

variabler som behövs inom hela klassen:

Jag behöver variablerna jag skrev där uppe som ska användas flera gånger.

scanner = så jag kan ta in bokstäver

log = array lista

själva ordet = string

Metoder:

Kommer ha en metod till hela spelet och en metod där den slumpar ord.

**Utvärdering - Hänga gubbe**

* Finns det några buggar?

Svar: Typ, skriver man stora bokstäver även fast det är rätt bokstav så kommer det fortfarande bli fel. Och du kan skriva flera bokstäver, så länge den första bokstaven finns i ordet så kommer det vara rätt.

    Kan programmet krascha?

Svar: inte vad jag vet

* Hur avslutas spelet?

Svar: Den ska kunna avslutas genom att skriva in “2” sen när jag har tid med att utveckla koden

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

Svar: Orden slumpas och läses in från en arraylist.

* Stötte du på några problem du fastnade på?

Svar: Absolut, löste det genom att googla och fråga lärare och kompisar.

* Var något annat svårt eller utmanande?

Svar: Hela uppgiften, tycker att denna uppgiften är den svåraste vi har haft.

* Var något lätt?

Svar: Aadå, att skapa metoder, arraylist, loopar.

* Hade du tillräckligt med förkunskaper?

Svar: Jag skulle säga att nästan, har glömt vissa saker.

* Ser du några förbättringar som kan göras?

Svar: absolut, kan alltid förbättra. Jag kan lägga till flera funktioner till mitt spel, som att man kan välja nivå eller att spelet kan starta om.

* + Om du får gissa *(eller vet)*, hur hade man kunnat implementera det i ditt program?
* Är det någon ytterligare funktion du hade velat lägga till men som du saknar kunskaper för att göra?

Svar: Jag vet faktisk inte, kommer inte på något just nu.

* Hur fungerar programmet?
  + Beskriv programflödet enkelt med text, punkfrom eller flödesschema.
* Hur väl har du hållit dig till din planering?

Svar: inte så bra, har ändrat min planering flera gånger. Skulle säga att koden är ganska lik min planering just nu.

* Använder du någon slags kod vi inte gått igenom?

Svar: Ja

* + Isånnafall vad och hur hittade du den?

Svar: En metod som slumpar ord från min lista.

**Själv bedömning:**

* Min planering är... (motivera)
  + Enkelt gjord
  + X (mitt emellan enkel och noggrant)
  + Noggrant gjord
  + Noggrant och utförligt gjord

Den är inte en super planering tycker jag, det är första gången jag gör en planering så jag vet inte riktigt vad jag ska ha med eller inte, så jag vågar inte sätta så bra.

* Mitt program är av... (motivera)

X Enkel karaktär

* + Hållbar karaktär
  + Komplex karaktär

Förstår inte ens, den är säkert enkel karaktär tror jag.

* Mitt program kommunicerar med användaren på... (motivera)
  + Ett tillfredställande sätt

X Ett tydligt och bra sätt

* + Ett proffessionellt sätt

Tycker att jag har varit tydlig och man förstår, har inte varit otydlig att man inte förstår.

* Mina kommentarer/dokumentation är... (motivera)
  + Enkelt gjorda
  + X (mitt emellan)
  + Noggrant gjorda
  + Noggrant och utförligt gjorda

Har kommenterat alla mina kod, framförallt kod vi inte har gått igenom

* Min källkod är... (motivera) *(ni kan blanda)*
  + Rörig, ostrukturerad och svårläslig

X Lång, otydlig och oöverskådlig

X Tydlig, strukturerad och lättläslig

* + *Egna alternativ.*

Den är både lång och tydlig tycker jag, man kan säkert göra en kortare kod.

**Självskattning.**

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

Svar: Jag har utnyttjat alla lektioner och har kanske lagt 2h hemma också. Är nöjd med uppgiften men kanske inte helt nöjd, kan ha gjort flera saker med mitt program som att välja nivå.

* Har du lärt dig något under projektets gång?

Svar: Ja absolut

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

Svar: Jag skulle ha lagt mer tid på planeringen, lagt mer tid på uppgiften och varit mer förberedd. Om jag gjorde det så tror jag att min kod skulle vara bättre med flera funktioner som kan ge högra betyg.

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