

- Vad har du gjort för att bidra till programmets utveckling?

Först föreslog jag namnet på spelet, “*Quizson*”, som är inspirerat av slutet på alla gruppmedlemmars efternamn. Min huvudsakliga insats i projektet var att hantera validering av användarinmatningar och implementera felhantering. Dessutom deltog jag i den inledande planeringen av spelet och i organiseringen av frågorna efter kategorier.

- Vilken kod har du specifikt arbetat med?

Jag arbetade främst i klassen ValideraInput.java, där jag skapade en metod som:

- Tar emot en Scanner, ett minimum- och maximumvärde samt ett meddelande som ska visas för användaren.
- Kontrollerar användarens inmatning med ett try/catch-block för att hantera fel när användaren anger ogiltiga data, antingen för att det inte är ett nummer eller för att det ligger utanför det tillåtna intervallet.
- Inuti try-blocket verifierar metoden om numret ligger inom intervallet med ett if/else-block. Om numret inte uppfyller kriterierna visas ett felmeddelande och användaren uppmanas att försöka igen.
- catch-blocket fångar specifikt undantag av typen InputMismatchException, som uppstår när användaren anger något som inte är ett nummer, och hanterar det så att programmet inte kraschar.
- Allt detta körs i en loop som upprepas tills användaren anger ett giltigt nummer inom intervallet.

Metoden integrerades i alla delar av programmet där användaren ska mata in data, vilket säkerställer att alla inmatningar är korrekta innan spelets flöde fortsätter.

- Nämn en utmaning som du stötte på medan du skapade din kod. Förklara hur du löste problemet.

En av de största utmaningarna var att hantera användarinmatning korrekt och säkerställa att inga fel uppstod vid inmatning av datatyper utanför intervallet eller felaktiga. En annan utmaning var att hantera Scanner över flera klasser, vilket initialt orsakade konflikter vid läsning från System.in

vid olika tidpunkter i programmet. Dessutom hade vi många problem med att använda Git och GitHub från början, vilket ledde till betydande frustration under hela projektet.

För validering av indata implementerade jag en metod med en loop och ett try/catch-block som fortsätter att fråga användaren efter giltig indata tills den uppfyller kriterierna. För att hantera skannern skapade vi en enda instans i huvudmetoden och skickade den som en parameter till alla metoder som behövde läsa indata, vilket undvek konflikter och centraliserade dataläsningen. Vi fick hjälp av Tom med Git och GitHub, men vi behövde fortfarande bättre förstå hur det fungerar och koordinera våra ansträngningar för att undvika misstag. Kommunikation mellan oss var avgörande för detta.

- Har du missat några arbetsdagar? Isåfall, hur många och varför?
Jag har inte missat några arbetsdagar under projektets gång.