**Planering**

Skriv upp händelseförloppet i steg med pseudokod, diagram eller bilder.

Startsida med figur och logga

Ord Generator

Figur med antal positioner, hur många bokstäver det finns i ordet.

Gissa en bokstav

Rätt gissade bokstäver visas.

Fel gissning på bokstäver ger ett eller flera streck i ”Hänga gubbe”-figuren.

Bild med ”Lyckat resultat” och en fråga om fortsättning vid rätt ord

Hängd gubbe och en fråga om Du vill göra ett nytt försök vid misslyckande

Gör en kort skriftlig plan.

Göra plan med händelseförlopp, se ovan.

Bestämma olika variabler, datatyper, kontrollfunktioner och metoder, se nedan.

Skriva koden i Java.

Kontrollera efter hand med ett spelfönster öppet.

Rätta buggar efterhand.

Implementera och provköra spelet.

Göra förbättringar.

Skriva utvärdering och lämna in arbetet.

Vilka olika variabler och datatyper tänker du använda och till vilket syfte? (ArrayList, String, Scanner, etc)

Int Används till antal felaktiga försök och för att gå igenom en lista

String Används till ordet som ska gissas och till att jämföra en char array med en

String

ArrayList Används till den inlästa listan av ord

Char Används till bokstaven som gissas och som val i menyer

Boolean Används till om bokstaven som gissats finns i ordet som ska gissas

Vilka olika kontrollstrukturer behövs och till vilket syfte? (Loopar, villkor, metoder, switch, etc)

Switch Används till att välja vilka figurer som skall skrivas ut och i menyer för att ändra

inställningar med mera

Forloop Används t.ex. till att byta ut streck mot bokstäver eller att göra en String från en

char array

While Används till att fråga användaren om bokstav och för själva spelet

If Används t.ex för att jämföra det gissade ordet med det ordet som ska gissas

Vilken (om möjlig) funktionalitet kan du skapa metoder av?

Spelet

Skriva ut loggan

Skriva ut figuren

Vilka variabler behöver (om nödvändigt) vara åtkomliga inom hela klassen?

Ordet

Ord bitarna som visas för användaren

antal felgissningar

**Utvärdering**

Några buggar har funnits, men har rättats till efter att jag har provkört. Vanligast har varit att kommandon ha kommit i fel ordning.

Nej men om användaren skriver in samma färg på bakgrund och bokstäver, blir skärmen enfärgad och användaren ser inte hur hen skall komma vidare.

Användaren kan välja att avsluta spelet när rätt ord är gissat eller när användaren har gissat tillräckligt många gånger.

Orden slumpas och läses in från en fil. Man kan lägga in en egen fil samt välja vilken fil som skall läsas in.

En gubbe ritas ut med tecken i Hangman konsolen.

Olika svårighetsgrader kan väljas genom att fil med olika svåra ord väljs, samt genom att man har olika antal liv.

Möjlighet till multiplayer finns i form av att man kan skriva in ett ord manuellt.

Jag har använt mig utav Hangman Console Window.

Färgval för bakgrund och text. Jag har lagt till det på slutet.

**Problem?**

Jag hade problem med att Hangman Window var för smalt. Jag löste det genom att modifiera den filen

**Svårt eller utmanande?**

Det var inget jättesvårt.

**Var något lätt?**

Det var lätt att hitta ASCII-art

**Hade du tillräckligt med förkunskaper?**

Jag hade tillräckliga förkunskaper förutom att jag inte visste hur man läser data från filer. Jag lärde mig att skriva och läsa till fil under projektet.

**Ser du några förbättringar som kan göras?**

Nu styr svårighetsgrad hur många misslyckade försök man har på sig. Man skulle kunna styra längden på orden så att lätt innebär kort ord och svårt innebär långa ord.

Man hade kunnat lösa det genom att styra (sortera resultatet) av slump-ords-väljaren

**Är det någon ytterligare funktion du hade velat lägga till men som du saknar kunskaper för att göra?**

Jag hade velat lägga till en funktionalitet att kunna spara resultatet av ett spel i en fil. Då skulle man också kunna ha statistik på bästa resultat och medelresultat

**Hur fungerar programmet?**

Jag tycker att programmet funkar bra om man inte försöker få det att bli svåranvänt med mening.

**Hur väl har du hållit dig till din planering?**

Jag har fått göra om min planering något under projektets gång. Jag har till exempel lagt till färgvalet.

Mitt nuvarande program-flöde är ganska likt den ursprungliga planeringen

**Använder du någon slags kod vi inte gått igenom?**

Jag har använt BufferedReader som jag hittade på [StackOverflow.com](https://stackoverflow.com) dit hittade jag genom att googla.