Hänga gubben

Skapa en arraylist med de ord som jag vill ha med i spelet.

# Mainmetod

startar en loop.

loopar medans gissningar är under x

skapar en variabel för antal försök

skapar en variabel för ordet

# Metod spelet

Skapar en scanner

slumpar ord från arrayen

loop tills användaren har gissat antal gånger x

skriver ut om man vinner eller förlorar

skriver ut antal försök

Vill man köra igen eller avsluta spelet?

# Metod för det grafiska

switchcase för själva ascii modellen.

den kollar varje försök och skriver ut delarna av ascii tills försöken är slut.

På sista casen så skrivs det även ut att man har förlorat och antal försök.

Utvärdering

# Problem?

När jag skulle skriva ut ascii arten på hänga gubben så hade jag “slash” vilket inte fungerar då den redan är bestämd eller vad man kallar det och då fick jag ta dubbel vilket skrevs ut helt rätt.

Ett annat problem jag stötte på

# Svårt eller utmanande?

Jag upplevde att uppgiften var passande för oss. Däremot så var det väldigt svårt för mig då jag inte känner att jag har alla grundkunskaper och jag fick kolla på massor av repititionsvideor från spellistan för att få idéer och för att få tillbaka kunskaper jag inte kom ihåg. Det var nästan så att den var för svår men jag lyckades ändå klara den även om den inte blev superbra.

# Var något lätt?

Min lösning på att välja ord var väldigt lätt med min arraylist, dock var detta inte den bästa lösning då man kan ha ett dokument med massor av ord man skulle kunnat länka istället.

Det var lätt att hitta ASCII-art på nätet för det var i princip bara att söka efter ascii-art hangman på google och så hittade jag flera exempel som jag kunde lägga in. Switchcasen på den var också väldigt simpel men det tog tid att lägga in alla delar som skulle skrivas ut.

# Ser du några förbättringar som kan göras?

Det första jag skulle kunnat göra bättre är planeringen. Jag började med den för sent och exprimenterade istället första lektionerna vilket inte ledde mig någonstans annat än att slösa tid som jag istället hade behövt ni slutet för att kunna utveckla spelet mer än vad jag har gjort.

Planeringen var även inte superkomplicerad och därför fick jag inte så mycket hjälp av den senare när jag skulle skriva programmet.

Jag tror det mesta går att förbättras men jag tror att en meny med lite olika val hade fått programmet att se snyggare ut. Sedan de buggar som finns i spelet som jag går igenom i funktionalitet längre ned. Jag skulle kunnat ha en stor ordlista som jag länkade från ett annat dokument istället för att hitta på egna ord.

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

Jag skulle vilja lägga till en bättre meny definitivt. jag skulle möjligen vilja ha möjlighet för två spelare så att en skulle kunna skriva in ett ord. Även språk som engelska/svenska samt svårighetsgrader på språken. Det skulle varit bra om koden skrev ut vilka bokstäver man redan gissat på. Jag skulle dock säga att tiden begränsade där så det var mycket därför jag inte gjorde det.

# Hur fungerar programmet?

Det är fungerande men det finns flera buggar. tex om man klickar på bokstäver när spelet är slut så fortsätter den. Man kan också gissa på samma bokstav efter att den redan varit rätt och man får fel.

# Hur väl har du hållit dig till din planering?

Jag försökte hålla mig till planeringen men jag gjorde om den lite under tiden och det var väldigt svårt att hålla sig till den med tanke på att den var väldigt dålig och simpel. Jag tror däremot inte att jag skulle kunnat göra det för komplicerat då jag inte känner att jag har alla kunskaperna för att kunna göra en utförlig planering. Försökte hålla det simpelt så att jag själv skulle förstå på vilket sätt jag skulle lösa det. Eftersom planeringen var så kort så fick jag inte mycket hjälp av den när jag skulle skriva koden.

# Använder du någon slags kod vi inte gått igenom?

Förrutom ascii-art som jag googlade på så tror jag inte att jag använt någon kod vi inte gått igenom.