**Övningar filhantering Hangman**

Kopiera ditt projekt och lägg det t.ex. på skrivbordet. Eller hämta på Yammer. Vi ska nu göra så ett ord väljs slumpvis ur en textfil istället för att man skriver in det.

Börja med att skapa en mapp som heter t.ex. Bibliotek. I den filen gör du en textfil. På varje rad i filen skriver du ett ord. Orden blir de som man ska gissa på.

Först gör vi en metod som vi ska anropa som väljer ett ord ur filen.

string returnWordSwedish()

{

Random rnd1 = new Random();

string[] allLines = File.ReadAllLines("C:\\Bibliotek\\Swedish.txt");

string rightWord = allLines[rnd1.Next(allLines.Length)];

return rightWord;

}

Förklaring:

Rad 1: Skapar en slumptalsgenerator

Rad 2: Här skapar vi en s.k. array vilket liknar en lista. Till vår array kopplar vi ett File-objekt som med ReadAllLines läser alla rader i filen och lägger det i vår array.

Rad 3: Precis som med **List** kan vi plocka ut enstaka element ur en array med t.ex. **allLines[3]**. Detta hämtar det fjärde elementet (eftersom vi börjar på 0) från vär array. Varje element i vår array är en rad i vår textfil.

Fast istället för att skriva en siffra så slumpar vi fram en med [rnd1.Next(allLines.Length)]; **rnd1** är vår slumptalsgenerator och **Next** Slumpar fram ett tal som max går till talet i parantesen. (allLines.Length)

Detta tal får vi alltså genom att antalet element i vår array (allLines.Length)

Om vi antar att vi har 12 element i vår array skulle vi alltså kunna skriva:

string rightWord = allLines[rnd1.Next(12); Då skulle vi slumpa fram ett tal mellan 1 och 12.

Rad 4: Här returnerar vi den rad som vi valt ut d.v.s. ett ord.

I knappen registrera där vi skriver ordet vi ska gissa på finns raderna:

rightAnswer = textBox1.Text; //Det rätta svaret lägg i en variabel för att minska för varje rätt bokstav.

rightAnswer2 = textBox1.Text; //Det rätta svaret lägg i en variabel som inte minskar. Denna variabel visas om man gissar rätt ord.

textBox1.Clear();

Dessa rader kan du kommentera bort. Skriv istället:

rightAnswer = returnWordSwedish(); - Anropar metoden som returnerar ett slumpvalt ord.

rightAnswer2 = rightAnswer; - Sätter rightAnswer2 till samma som rightAnswer.

Vi går till metoden **returnWordSwedish** som returnerar ett slumpmässigt valt ord. Samma ord läggs i rightAnswer2.

**Ändra gränssnitt**

Ta bort

Testa att köra programmet och gissa på ett ord.