**Utvärdering**

**Spelet:**

* **Finns det några buggar?**

Nej, inte vad jag hittar

* **Kan programmet krascha?**

Nej, jag har inte lyckats få programmet att crasha.

* **Hur avslutas spelet?**

Spelet avslutas när rundan är klar och spelaren får frågon om den vill spela igen, om nej stängs programmet med hcw(hangman console window).close

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

Jag har använt mig utav HangmanConsoleWindow.

En steckgubbe ritas ut i consolen och uppdateras varje gång du förlorar ett liv.

Man kan välja om man ska välja eget ord eller få slumpat.

Ordet slumpas ifrån en ord lista.

Visar vilka fel ord och bokstäver man har gissat på.

Man kan välja att spela igen.

* **Stötte du på några problem du fastnade på?**

Fel listan(listan på ord / eller bokstäver man har gissat fel på) visades upp även fast den var tom, la till en kontroll grej så den inte la till en tom ruta ifall man inte gissa på något och visa inte lista ifall .size var 0.

* **Var något lätt?**

Skriva ut hangman gubbe var ganska lätt.

* **Hade du tillräckligt med förkunskaper?**

Ja det tycker jag.

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

Grafik kunde se finare ut men då hade jag behövde måla upp bilder i ett fönster och jag vet inte hur man gör det.

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

Jag kunde lagt till så man kunde lägga till egna ord i ord listan och det sparas till nästa gång man spelar. Man kunde implementera det genom att ha listan i en txt fil men vet inte hur man ändrar en txt fil från java.

* **Hur fungerar programmet?**

Börjar med att skriva intro meddelandet och frågar om användaren vill välja eget ord eller slumpat, ifall eget så får användaren skriva in sitt ord annars väljs ett slumpat ord. Sen får användaren gissa, ifall användaren gissar på en bokstav så kollas ifall bokstaven finns med i ordet ifall ja så ser man att man har gissat bokstaven rätt annars så förlorar man ett liv. Ifall användaren gissar på ett ord så kollar man ifall ordet stämmer ifall ja så vinner man annars förlorar man ett liv. Efter man har gissat på en bokstav kollas ifall man har tagit alla bokstäver ifall ja så vinner man annars fortsätter spelet. Efter varje gissning kollas hur många liv man har kvar, ifall det är 0 så förlorar man annars fortsätter spelet. Ifall man har vunnit så frågar spelet ifall man vill spela igen ifall ja så börjar spelet om igen annars stängs det av, samma sak händer man förlorar.

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

Jag har följt planering ganska bra, jag ändrade vissa grejer när jag såg att man kunde göra på ett lättare sätt.

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

Jag använde try, catch som vi inte har gått igenom så mycket men annars inte. Jag lärde mig den här genom att googla på det.

**Självbedömning:**

* Min planering är... (motivera)

Nogrant gjord eftersom jag tänkte genom planen och gjorde en flowchart och ändrade när jag såg något som inte passade

* Mitt program är av... (motivera)

Hållbar karaktär eftersom den fungerar bra och är lätt att använda.

* Mitt program kommunicerar med användaren på... (motivera)

Ett proffentiellt sätt eftersom det är tydligt vad man ska göra och den säger till om du gör nått fel

* Mina kommentarer/dokumentation är... (motivera)

Noggrant gjorda eftersom man förstår ganska lätt vad allt gör.

* Min källkod är... (motivera) *(ni kan blanda)*

Min källkod är ganska lätt att förstå men funktioner ligger inte i ordning så det kan vara lite svårt att följa.

**Självskattning.**

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

Runt 8 timmar sammanlagt jag tycker det var tillräckligt eftersom jag hade gott om tid att kolla vad som funka och inte och jag hade tid att lägga in tydliga kommentarer

* Har du lärt dig något under projektets gång?

Jag lärde mig hur man använda try, catch och hur man planerar ett programmerings projekt.

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

Kanske planerat lite mer men annars gick projektet ganska bra.