Programmering planering

Spel huved spel

\*StartPage ska innehålla till största del dialog. Där användaren får nödvändig information om spelet tex. Att hen har 10 liv. I startpegs ska även användaren välja om hen ska spela själv eller med en kompis denna information kommer att sparas i form av en boolean när detta har bestämts kommer boolean sickas vidare till konstruktion som innehåller spelet. Möjligheten att stara om spelet kommer att finas i Startpage för att den inte av någon anledning ska störa spelet.

\*Game ska innehålla själva spelet. Game kommer att ta in en boolean som ska avgöra varifrån den ska hämta ordet. Alternativ ett är att motståndaren får skriva in att ord i jauks komandotolk som öppnas och stängs efter ordet har skrivits in. Alternativ två är att användaren frågas om hen vill spela 18+ eller vanligt (informationen kommer att sparas som en boolean). Broende på vad anvendaren väljer kommer ordet att hämtas från olika arryer. Samt att det kommer att komma upp lite komentarer under spelet gång. Alla alternativen kommer att skötas av metoder orden kommer att lagras som en String. Sedan kommer metoden Gess att gissa att köras i en lopp för att kunna avgöra om spelaren har förlorat eller inte(kommer behöva använda någon form av boolean för att kunna avgöra om spelaren gissade rätt eller fel. Där efter göra matematiska beräkningar.). Där efter vinst eller förlorar kommentar. Sedan kommer den att gå tillbaka till startPege.

\*metod för rättning. Kommer att ta in stringen som är det gömda ordet. Till att börja med kommer den att ta in en gissning från användaren. Dena gisnig ska sena köras geom. InpotWrong , om den är sann så kommer den att köras genom char eller Sting. Efter det kommer den antigen att jämföras om en char mot ordet eller om ordet är en matchning. Om charen söknigen kommer tillbaka med ett index inanför ordets längs kommer en ”-” att bytas ut mot bokstaven och så kommer en Int att plussas med ett för att hålla kol på om alla bokstäver har gissats på om Intens väde når sitngen läng in 10 fel gissningar ha men vunnit och returens sant eller om gissa ord retuneras sant. Anars så kommer det att returneras falskt.

\*mitod 18+ kommer att vara en annan gubbe som blir hängd. Kommer att komma upp lite kommentarer under spelets gång som kommer att vara lagrad på en arrye. Samt en ord lista som är annorlunda. Puls att du kommer kunna att gissa på en bokstav som du redan har gissat på(det kommer att komma upp en kommentar).

Tidssparande metoder.

\*InpotWrong kommer att användas på all input som programmet ska taemot. InpotWrong ska taemot en string och retunerar en boolean. I metoden kommer Stringen att jämföras mot en arry med svenska alfabetet. Som den inte hittar en matchning för ett täkent kommer den att skicka tillbaka falskt. Endast om den hittar en matchning för att input kommer den att sicka tillbaka sant.

\*metod för att bestämma om en String är längre en karaktär returnera sant eller falskt.

\*metod för att bestämma om en char finns i en string. Metoden kommer att ta in en char i form av sting och en string. Returnerar index på charens eventuelle matchning. Om metoden inte hittar någon matchning returnerare den längden på ordet plus ett.

\*metod för att bestämma om användaren gissade på hela ordet. Kommer att ta in två stringar. Om det matchar returneras sann om inte returneras falskt.