**Vilka buggar har programmet.**

Jag har inte hittat några buggar. men det som eventet kan vara är om du skriver in ett ord som är längre en det gömda/gissning ordet men tror inte det eftersom jag använder equal istället för en egen metod.

**Hur avslutas spelet.**

Spelet avslutas genom att du väljer att inte spela igen. Då skriver datorn ut hej då och kan inte in någon mer input.

**Vad fin det för metoder i mitt program.**

mitt program har kapaciteten att starta om, att välja om du ska spela själv eller med en vän. om du väljer att spela själv kommer du att kunna välja om du vill spela den vanliga versionen eller en 18+ versionen. Skillnaden är orden som slumpas från en array och vad som grafiskt visas upp som gubben som blir hängd. Om du väljer att spela med en vän så kommer hen att skriva in sitt ord i konsolen som sedan används genom hela programmet. jag har inte använt mig av HangmanConsoleWindow för att i multiplayer metoden kommer användaren att skriva in ett ord som ska användas genom hela spelet och då fin det en risk för felstavningar som inte kan korrigeras(borde ha lagt in det).

**Var var mina problem med att bygga programmet.**

Mitt stora problem som var genomgående för hela processen var att jag inte kunde räkna och fick out of bounds.

utmaningen för mig var att göra ett så smart program som möjligt som skulle kunna hantera fel från användaren och inte kräva mer en vad som görs när men spelar IRL. ;ed detta mål tycker jag att jag har nästan nått borde ha lagt till möjlighet att ändra ordet för multiply. Resten var relativt lätt eftersom jag hade följt med på läktarna och fått de förkunskaperna jag behövde. den enda metoden som jag inte kände till sedan innan var toLowerCase som ska göra så att det inte spelar någon roll om bokstäverna är stora eller små. Men fick inte den att fungera jag löste det genoma att lägga till en if sats med ett eller tecken.

**förbättringar till nästa gång**

Som tidigare sagt skulle jag ändra för multiplayer möjlighet att ändra ordet tex genom att ge en av spelarna en kod att använda om man inser att det är en felstavning och då också ge möjlighet att ge tillbaka hp men inte ta bort. 18+ metoden skulle jag ha haft skriva ut förolämpningar genom att använda samma metod som för slopandet av ordet.

Ren kod mesigt hade jag kunnat skriva ett spel som en metod som fick ta in ordet och hantera det då hade jag sluppit att upprepa samma kod i konstruktion. Men hade inte en klar bild av hur jag skulle göra det innan därför gjorde jag inte så. Hade kunnat upprepa koden för att ta slumpa ett ord genom att ta in en array och skicka ut in string. Skulle också kunnat gå in och sända upp bland resterna som är kvar från metoder som jag ev har skrivit två gånger men hann inte.

**händelseförlopp**

du öppnar programmet väljer multi eller singel: if singel skriv in din gissning loppa. If rätt gissning grattis vinst vill du spela igen. fi hp =0 förut vill du spela igen; if nej slut. ehles loop. if single multi = multi en spelare skriver in ett ord som den andra spelaren ska gissa på. Andra spelaren gissar loopa  if rätt gissning grattis vinst vill du spela igen. fi hp =0 förut vill du spela igen; if nej slut.

**ändringar från planeringen**

Jag har inte gjort några större ändringar jag har bara gjort tillägg för att få vissa metoder att fungera behövde jag gör tillägg. men ingen världsomvälvande

använde mig inte av någon kod som vi inte gått igenom