เป็นโปรแกรมเก็บส้มจากต้น มีเวลา 30 วินาที ส้ม 1 ลูกมี 4 คะแนน โดยการคลิกไปที่รูปส้ม และส้มจะตกลงมา แล้วจะถูกวนกลับขึ้นไปอยู่บนต้นใหม่ เล่นจนกว่าเวลาจะหมด เมื่อครบ30วินาที โปรแกรมจะ Alert ขึ้นมาว่า คะแนนที่เราเล่นไปมีกี่คะแนน และถูกเก็บไว้ในคะแนนสูงสุดที่มีผู้เล่นทำได้เยอะสุด แต่ถ้ามีคนทำได้เยอะกว่า คะแนนสูงสุดที่เก็บอยู่จะเพิ่มขึ้นไปเลื่อยๆตามที่คลิกไป

โปรแกรมนี้เป็นการฝึกความไวของสายตาและมือ ฝึกการพัฒนาสมองให้รวดเร็วต่อการตอบสนอง

ฟังก์ชันที่ทำให้ส้มตกลงมาเมื่อเราคลิก

if เป็นการเช็คเพื่อไม่ให้ทำงานได้ก่อนกดปุ่ม Play มีการกำหนดตำแหน่งของส้มที่ตกลงมาที่พื้น

function fallDown(orange) {

    if (!(IsPlaying && orange instanceof HTMLElement)) {

        return;

    }

    orange.setAttribute('data-top', orange.style.top);

    orange.style.top = "580px";

    score = score + 4;

    renderScore();

    hideFallenOrange(orange);

}

ส้มที่ตกลงมาถึงจุดที่กำหนด

function hideFallenOrange(orange) {

    setTimeout(function () {

        orange.style.display = 'none';

        restoreFallenOrange(orange);

    }, 600);

}

จะถูกให้กลับมาอยู่ที่เดิม

function restoreFallenOrange(orange) {

    orange.style.top = orange.getAttribute('data-top');

    setTimeout(function () {

        orange.style.display = 'inline-block';

    }, 600);

}

ฟังก์ชั่นเมื่อเริ่มเกม เมื่อฟังก์ชันถูกทำงาน เวลาจะถูกนับถอยหลังทุกๆ 1 วิ

function startGame() {

    //disable the button to make it unclickable

    btnStart.disabled = "disabled";

    IsPlaying = true;

    renderScore();

    timer = setInterval(countDown, 1000);

}

ฟังก์ชันนับถอยหลังของเวลาเมื่อเราเริ่มเกม time = time -1  
และเมื่อ time = 0 ให้เครียเวลา

function countDown() {

    time = time - 1;

    timeBoard.innerText = time;

    if (time == 0) {

        //clear interval the timer refrence

        clearInterval(timer);

        //call end game

        endGame();

    }

}

ฟังก์ชันเกมจบ เมื่อเกมจบโปรแกรมจะถูก Alert และ set เวลาให้กลับไปเป็นเหมือนเดิมตอนเริ่มเกม

function endGame() {

    IsPlaying = false;

    alert("Your score is " + score);

    //reset score and time for next game.

    score = 0;

    time = 30;

    //enable the button to make it clickable

    btnStart.removeAttribute('disabled');

}