Det första jag gjorde var att ändra tiden till en ”select” istället.

Dagen efter Fick jag till så att den räknade ner från 60 när man tryckte på Starta, (men inte hur jag fick den att ändra sig beroende på vilken ”select” man hade!

Jag gjorde också så att när man trycker på ett kort så vänder den sig. Jag gick jag la ID på alla kort i html och försökte först hitta dom via det. Men jag insåg snabbt att jag gav dem olika id beroende vilken bild det var. Så jag valde att försöka hitta dom via ”card-klassen” vilken den inte ville, så jag fick googla lite så insåg jag att jag nog måste använda föräldraelementet istället och lyckades få till det den vägen.

Sen tog jag tag i klockan igen, jag ville få till så att den skulle använda det valet som användaren hade gjort i select, istället för alltid 60. Och först blev det då 0:NaN innan jag förstod att jag behövde konvertera det till heltal. Då fungerade det.

Då tog jag också och la till så att det finns funktioner för att nollställa spelet när man trycker på spela igen. Att den då vänder tillbaka alla kort och nollställer poängen.

Det jag tyckte var svårast var att slumpa dom från arrayen. Så där tog jag hjälp av min käre pappa och även google för att förstå.

Jag tycker det är lite svårt att veta om man ska använda sig av getElementbyId eller querySelector eller querySelectorAll osv. Jag fick prova mig lite fram och när jag stötte på problem fick jag testa ett annat alternativ.

Det jag inte har fått till är att Jag skulle vilja att när man klarat det så ska tiden stanna och det ska någonstans tala om att du har klarat det! Och att om tiden går ut ska den säga ”du klarade det inte, försök igen”. Men där tog jag Jul och ansåg att det kan jag försöka fixa med senare.