

PingPong

```
function setup() {
  createCanvas(600, 400);
}
//Variabler for sirkelen
var xpos = 200;
var ypos = 300;
//Variabler som bestemmer farten til sirkelen
var xfart = 2;
var yfart = 2;

//Variabler for venstre rekkert
var yVenstreRekkert = 150;
var xVenstreRekkert = 0;

//Variabler for venstre rekkert
var yHøyreRekkert = 150;
var xHøyreRekkert = 590;

//Variabler som setter poeng
var venstrepoeng = 0;
var høyrepoeng = 0;

function draw() {
  background(54, 76, 81);

  //Gjør sånn at man kan ikke bevege rekkerten utenfor boksen ovenfor
  if (yVenstreRekkert < 0) {
    yVenstreRekkert = 0;
  }

  if (yHøyreRekkert < 0) {
    yHøyreRekkert = 0;
  }
  //Gjør sånn at man kan ikke bevege rekkerten utenfor boksen nedenfor
  if (yVenstreRekkert > 295) {
    yVenstreRekkert = 295;
  }

  if (yHøyreRekkert > 295) {
    yHøyreRekkert = 295;
  }
  //Om man trykker på W, så går venstre rekkerten oppover
  if (keyIsDown(87)) {
    yVenstreRekkert -= 7;
  }
}
```

```

//Om man trykker på S, så går venstre rekkerten nedover
if (keyIsDown(83)) {
    yVenstreRekkert += 7;
}
//Om man trykker på Pil Opp, så går høyre rekkerten oppover
if (keyIsDown(UP_ARROW)) {
    yHøyreRekkert -= 7;
}
//Om man trykker på Pil Ned, så går høyre rekkerten nedover
if (keyIsDown(DOWN_ARROW)) {
    yHøyreRekkert += 7;
}
//Tegner venstre rekkert
rect(xVenstreRekkert, yVenstreRekkert, 10, 100);

//Tegner høyre rekkert
rect(xHøyreRekkert, yHøyreRekkert, 10, 100);

//Tegner sirkelen og gjør sånn at den kan sprette og bevege seg
circle(xpos, ypos, 25);
xpos = xpos + xfart;
ypos = ypos + yfart;

//Om sirkelen treffer venstre rekkert, så spretter sirkelen av og bytter retning
if (
    xpos < width - 570 &&
    ypos > yVenstreRekkert &&
    ypos < yVenstreRekkert + 100
) {
    xfart = -xfart;
    //Hver gang sirkelen treffer en venstre rekkert ganges farten med 1.1;
    xfart = xfart * 1.1;
    yfart = yfart * 1.1;
}
//Om sirkelen treffer høyre rekkert, så spretter sirkelen av og bytter retning
if (xpos > width - 30 && ypos > yHøyreRekkert && ypos < yHøyreRekkert +
100) {
    xfart = -xfart;
    //Hver gang sirkelen treffer en høyre rekkert ganges farten med 1.1;
    xfart = xfart * 1.1;
    yfart = yfart * 1.1;
}
//Hvis sirkelen treffer taket så spretter den og bytter retning
if (ypos > height - 12) {
    yfart = -yfart;
}
//Hvis sirkelen treffer bunnen så spretter den og bytter retning

```

```
if (ypos < 12) {  
    yfart = -yfart;  
}
```

//Om sirkelen går utenfor canvas på venstreside, så gir får HøyreSide spiller ett poeng og farten blir stilt tilbake

```
if (xpos < -5) {  
    høyrepoeng = høyrepoeng + 1;  
    xpos = 200;  
    xfart = 2;  
    yfart = 2;  
}
```

//Om sirkelen går utenfor canvas på høyreside, så gir får venstre siden spiller ett poeng og farten blir stilt tilbake

```
if (xpos > 625) {  
    venstrepoeng = venstrepoeng + 1;  
    xpos = 200;  
    xfart = 2;  
    yfart = 2;  
}
```

```
textSize(40);  
text(" " + venstrepoeng, width / 2 - 200, 50);  
textSize(40);  
text(" " + høyrepoeng, width / 2 - 100, 50);
```

//Om venste poeng er 10, så kommer det opp tekst som sier at P1 vinner

```
if (venstrepoeng === 10) {  
    background(0);  
    textSize(50);  
    fill(255);  
    text("P1 Vinner", width / 2 - 70, 200);  
}
```

//Om høyrepeng er 10, så kommer det opp tekst som sier at P2 vinner

```
if (høyrepoeng === 10) {  
    background(0);  
    textSize(50);  
    fill(255);  
    text("P2 Vinner", width / 2 - 70, 200);  
}  
}
```