Choose-your-own-adventure rapport

Sondre, Malin og Kristoffer

**Planlegging**

Vi brukte et flytskjema for å planlegge hvordan valgene ville påvirke historien. Historien ble skrevet ned på et dokument som senere ble kopiert inn i koden.

**Fremgang**

Først ble valgene kodet inn for å senere legge til teksten. Når alt av tekst var lagt til endret vi utfallet av et valg sånn at det skulle ende føre til en turbasert kamp med nissen. Etter dette la vi til utseende til nettsiden med CSS.