

Oppgave 3 - Pseudokode

Knapp “Spill av Lyd” trykkes:

Hvis brukeren har gjettet et instrument:

- Trekk tilfeldig nytt instrument og lagre i variabel

- Lagre at brukeren ikke har gjettet det nye instrumentet i “gjettet” variabel

Velg lydfilen til instrumentet som har blitt trukket og sett inn linken i audio elementet.

Spill av audio elementet.

Lagre i variabel at lyden har blitt spilt av, slik at man kan svare.

```
59  btnLyd.onclick = function () {  
60      if (gjettet) {  
61          tilfeldigLydIndeks = Math.floor(Math.random() * instrumentlyd.length);  
62          gjettet = false;  
63      };  
64  
65      lydTilfeldig.src = instrumentlyd[tilfeldigLydIndeks];  
66      lydTilfeldig.play();  
67      spiltLyd = true;  
68  };
```