Oppgave 3 a:

Pseudokode for kunnskapstester:

1. Program starter opp
2. Program skriver ut alle instrumenter i funksjonen start
3. Tømmer boksene svar og resultat
4. Sorterer instrumentene i tilfeldig rekkefølge
5. kjører funksjonen lagerTilfeldig for å finne et instrument som ikke er brukt enda
   1. Trekker ut et tilfeldig tall og går gjennom de tallelene den har brukt før, er tallet brukt før skal det trekkes ut et nytt tall.
   2. Hvis det er like mange utrekte som det er instrumenter skal den sette at ferdig\_2 er sann for at den skal avslutte.
   3. Setter kilden til instrumentLyd som indexen til det tilfeldige tallet
6. For hvert instrument skal det lages en div med bilde og navn inne i, diven har atributten onclick for at den skal registrere om den blir trykket på.
7. hvis ferdig\_2 er sann skal programmet hoppe over til funksjonen ferdig (se punkt 10), hvis ikke skal den vente på bruker
8. Når bruker har skrivd inn navn og trykket på knappen
   1. Navn blir umulig å endre på
   2. Instrumentlyden vil også spilles av
9. Når bruker trykker på div
   1. Den vil sjekke hvilken div som ble trykket på.
   2. Er det den riktige som det tilfeldige tallet blir den godkjent og start vil kjøres igjen(punkt 2) og lyd riktig spilles av
   3. Hvis ikke vil boksen riste og man vil få flere feil, feilLyd vil også spilles av
10. Når ferdig
    1. Tømme boksene svar og spørsmål
    2. Skriver ut svar basert på antall feil
    3. Kjører funksjonen lagrePoeng og hentePoeng
    4. Setter feil til 0

Oppgave 3 C

|  |  |
| --- | --- |
| Kan sette inn navn | Funker |
| Kan starte spill | Funker |
| Alle instrumentene kommer opp | Funker |
| Bruker kan spille av tilfeldig lyd | Funker |
| De kan trykkes på | Funker |
| Lyd blir spilt av basert på rigtig/galt | Funker |
| Teller antall feil | Funker |
| Er ferdig når alle lydene er gjettet | Funker |
| Lagrer og viser highscore | Funker |
| Den er dynamisk | Ja kan bli problematisk når det er flere enn 10, da de kan bli litt små |