window.addEventListener("load", start);

let points = 0;

let timeLeft = 31;

let lives = 3;

function start() {

    console.log("start");

    //addings positions and movements

    document.querySelector("#a\_container1").classList.add("falling1");

    document.querySelector("#a\_container2").classList.add("falling1");

    document.querySelector("#a\_container1").classList.add("position1");

    document.querySelector("#a\_container2").classList.add("position2");

    //adding eventListeners (clicks)

    document.querySelector("#a\_container1").addEventListener("click", clickGoodApple);

    document.querySelector("#a\_container2").addEventListener("click", clickBadApple);

    showTime();

}

function clickGoodApple() {

    console.log("clickGoodApple");

    document.querySelector("#a\_container1").classList.add("paused");

    document.querySelector("#a\_sprite1").classList.toggle("scaled");

    points++;

    document.querySelector("#points").textContent = points;

    document.querySelector("#a\_sprite1").addEventListener("animationend", restart1);

}

function clickBadApple(){

    console.log("clickBadApple");

    document.querySelector("#a\_container2").classList.add("paused");

    //subtractlife();

    document.querySelector("#a\_sprite2").classList.toggle("glow");

    document.querySelector("#a\_sprite2").addEventListener("animationend", restart2);

}

function restart1 () {

    console.log("restart1");

    document.querySelector("#a\_container1").classList="";

    document.querySelector("#a\_sprite1").classList="";

    //to jump a frame

    document.querySelector("#a\_container1").offsetHeight;

    //another random number

    let rndNumber2 = Math.floor(Math.random() \* 4) + 1;

    console.log("Randomly created number" + rndNumber2)

    document.querySelector("#a\_container1").classList.add("falling" + rndNumber2);

    // random number

    let rndNumber = Math.floor(Math.random() \* 8) + 1;

    console.log("Randomly created number" + rndNumber);

    document.querySelector("#a\_container1").classList.add("position" + rndNumber);

}

function restart2 () {

    console.log("restart2");

    document.querySelector("#a\_container2").classList="";

    document.querySelector("#a\_sprite2").classList="";

    document.querySelector("#a\_sprite2").classList="";

    //to jump a frame

    document.querySelector("#a\_container2").offsetHeight;

    //another random number

    let rndNumber2 = Math.floor(Math.random() \* 4) + 1;

    console.log("Randomly created number" + rndNumber2);

    document.querySelector("#a\_container2").classList.add("falling2");

    // random number

    let rndNumber = Math.floor(Math.random() \* 8) + 1;

    console.log("Randomly created number" + rndNumber);

    document.querySelector("#a\_container2").classList.add("position" + rndNumber);

}

function showTime () {

    console.log("ShowTime");

    if (timeLeft >= 0) {

        timeLeft--;

        document.querySelector("#timeLeft").textContent = timeLeft;

        startTimer();

    } else {

        gameOver();

    }

}

function startTimer() {

    console.log("startTimer");

    if (timeLeft === 0) {

        gameOver ();

    } else {

        setTimeout(showTime, 1000);

    }

}

function gameOver(){

    console.log("gameOver");

    document.querySelector("#a\_container1").classList="";

    document.querySelector("#a\_container2").classList="";

    document.querySelector("#a\_container1").removeEventListener("click", clickGoodApple);

    document.querySelector("#a\_container2").removeEventListener("click", clickBadApple);

    document.querySelector("#a\_sprite1").removeEventListener("animationend", restart1);

    document.querySelector("#a\_sprite2").removeEventListener("animationend", restart2);

}

function subtractlife() {

    console.log("subtractlife")

    lives--;

    if (lives >= 1) {

        document.querySelector("heart" + lives).classList.remove("#heart\_");

    }

    else (lives = 0) {

        gameOver();

    }