Pseudokode:

const obj array = blåseinstrument og lyd

onload : tegnelementer()

funksjon tegnElementer():

henter data fra obj array, skriver og tegner som DOM elementer i html ved hjelp av createElement

nyttelement som bilde

setter nyttelement.id = tall

Setter nyttelement.value = lyd directory

nyttelement.onclick kjører funksjon gjett(this.id)

Oppretter en knapp til slutt som kjører en funksjon onclick: spillTilfeldigLyd

funksjon getrndinteger(fra,till):

returnerer en tilfeldig tall med fra og til parameter

funksjon spillLyd(lyd directory):

spiller lyd fra parameteren

funksjon spillTilfeldigLyd():

hvis ikke valgt tilfeldi tall:

tilfeldigtall fra 0 til lengden til obj array, med getrndinteger()

tilfeldig tall som global variabel lagres, spiller dermed lyd fra obj array med det tallet

spiller lyd med det lagrede tilfeldige tallet: spillLyd()

funksjon gjett(id)

spill lyd med id

bruker id parameter for å sjekke om den er lik tilfeldigtall lagret som global variabel

Hvis id == tifleldigtall ovenfor:

spill lyd riktig: spillLyd(riktig.mp3)

Hvis antall forsøk

kjører funksjon lagreHighschore()

ellers

global variabel forsøk += 1

spill lyd feil: spillLyd(feil.mp3)

funksjon lagreHighschore(score):

hvis localstorage.museum == undefined

lag localstorage = blank array

ellers

hent localstorage til en variabel array, pusher score inn i variabel

setter localstorage lik nyvariabel

hvis score er samme:

skriv det

hvis score er ny

skriv det

ellers

skriv

Hvis score.lengde er over 10, slett den siste tall