

Introduksjon

Denne oppgaven henter ideer fra utvikling av web-applikasjoner med bibliotek som [React](#) og [Mithril](#), der elementer i spillet lages som individuelle komponenter. Komponentene ligner på objektorientert programmering, men bruker teknikken "closures".

Oppgaven er *kun* javascript, men det lønner seg å ha kjennskap til HTML og CSS.

Konsepter i bruk i oppgaven

- [Variabler](#)
- [Objekter](#)
- [Funksjoner](#)
- [Closures](#), funksjoner som husker konteksten de ble laget i.
- [HTML-elementer](#) via javascript
- [CSS-stil](#) via javascript
- `onclick`
- `setInterval`

Løsning

[Her er en full løsning av oppgaven.](#)

Lisens: [CC BY-SA 4.0](#)