Test game

<!DOCTYPE html>

<html lang="no">

<head>

    <meta charset="UTF-8">

    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

    <title>Klikker Spillet</title>

    <style>

        body {

            font-family: Arial, sans-serif;

            text-align: center;

            background-color: #f2f2f2;

        }

        #score {

            font-size: 2em;

            margin-top: 20px;

        }

        #click-button {

            font-size: 1.5em;

            padding: 20px;

            margin-top: 20px;

            cursor: pointer;

            background-color: #4CAF50;

            color: white;

            border: none;

            border-radius: 10px;

        }

        #upgrade-button {

            font-size: 1.2em;

            padding: 10px;

            margin-top: 20px;

            cursor: pointer;

            background-color: #2196F3;

            color: white;

            border: none;

            border-radius: 10px;

        }

        .button-container {

            margin-top: 20px;

        }

        .shop {

            margin-top: 40px;

            font-size: 1.2em;

        }

        img {

            width: 100px;

            height: 100px;

        }

    </style>

</head>

<body>

    <h1>Velkommen til Klikker-spillet!</h1>

    <p id="score">Poeng: 0</p>

    <!-- Klikk knapp -->

    <button id="click-button">Klikk meg!</button>

    <div class="button-container">

        <button id="upgrade-button">Kjøp Oppgradering: 10 poeng</button>

    </div>

    <div class="shop">

        <h2>Butikk</h2>

        <img src="https://via.placeholder.com/100" alt="Klikk bilde">

        <p>Oppgrader spilleren din!</p>

    </div>

    <script>

        let score = 0;

        let clickPower = 1; // Starter med 1 poeng per klikk

        const scoreElement = document.getElementById("score");

        const clickButton = document.getElementById("click-button");

        const upgradeButton = document.getElementById("upgrade-button");

        // Funksjon for å oppdatere poengsummen

        function updateScore() {

            scoreElement.textContent = "Poeng: " + score;

        }

        // Klikk knappen

        clickButton.addEventListener("click", function() {

            score += clickPower;

            updateScore();

        });

        // Oppgraderingsknappen

        upgradeButton.addEventListener("click", function() {

            if (score >= 10) {

                score -= 10;

                clickPower += 1; // Øk poeng per klikk

                updateScore();

                upgradeButton.textContent = "Kjøp Oppgradering: " + (10 \* (clickPower)) + " poeng";

            } else {

                alert("Du trenger 10 poeng for å kjøpe oppgradering!");

            }

        });

        // Start oppgraderingstekst

        upgradeButton.textContent = "Kjøp Oppgradering: 10 poeng";

    </script>

</body>

</html>