

Först och främst började jag att skissa på ett papper vilka html taggar jag behöver ha med. Jag bestämde där och då att jag inte tänkte hårdkoda 100 stycken divar som representerar husen, utan jag skapade en wrapper för denna samt hårdkodade knappar för att starta och resetta spelet.

Därefter tänkte jag att jag börjar med att identifiera dessa divar i js-filen main.js samt skapade alla hus-divar dynamiskt i en for loop. Jag tänkte därefter att jag skapar en House-klass och skapar dessa objekt så att jag enkelt kunde ha åtkomst för att se om husen var smittade. Här näst började jag med att låta skapa en loop som skulle gå igenom husen. När jag slumpat fram "x och y"-koordinater för vilket hus skulle besökas så tänkte jag att jag måste söka bland alla objekt (som nu fanns i en array) och därefter kolla om det objektet är smittat. Är det inte smittat, då ska jag sätta variabeln i objektet som smittat. När loopen har gått igenom så att jag har 100 zombies (dvs alla hus smittade), ska den avbrytas och med hjälp av variabler som håller koll på antal rundor så tänkte jag att gör en uträkning på hur många hus som hittats per runda i snitt. Den statistiken la jag i en array som presenteras när alla rundor är klara. Därefter printar jag ut dom på sidan. Reset-knappen tar hand om och rensar arrayen, statsen på sidan och gör husen gröna igen.