Pseudo Code  
  
  
  
  
Player initializen  
Obstakels initializen  
Array aanmaken voor de obstakels  
speed initializen  
score initializen  
Background muziek initializen  
Muziek laten spelen  
  
Player laten spawnen in het midden van de stage  
  
Obstakels creëren  
  
Als er op spatie word gedrukt:  
player springt  
sound effect word afgespeeld  
  
Als de obstacles allemaal gebruikt zijn:  
restart de array  
  
maak obstakels:  
obstakel.x en ruimte tussen de obstakels  
obstakel.y ?+random \* stageheight-200  
  
  
Als er een frame in word gegaan:  
als player height lager is dan stage height  
 game over  
score word geupdate