Dokumentasjon spillinnlevering 03.04.2020

**Spillet inneholder:**

1. En firkant som beveger seg etter brukerinput på et canvas
2. Funksjonell hale som følger etter hodet i sann snake-style, der lengden er basert på hvor mange epler den har spist
3. Halen, og hodet, resettes til start om hodet befinner seg på samme posisjon som en av halene, eller hodet går utenfor canvaset
4. Et scoreboard som oppdateres hver gang punkt tre inntreffer, med dato og score
5. Lekt med posisjonering av scoreboardet
6. Bakgrunn som dekker hele skjermen
7. Informasjon om hvordan man spiller spillet

**Pseudokode for funksjonen som oppdaterer slangen etter hvert intervall**

*Denne funksjonen oppdaterer slangens retning og posisjon utifra brukerens input det forrige intervallet.*

If slangens pos er utenfor canvaset:

Sett alle egenskapene til slangen lik startegenskapene, *altså reset*

For i=0, i<lengden av slangens hale, i++:

If hale er på samme plass som hodet:

Sett alle egenskapene til slangen lik startegenskapene

For i=lengde av slangens hale, i > 0, i--:

Hales posisjon = neste hales posisjon, *flytter altså alle halene nærmere hodet, siden den har flyttet seg først*

If retning = mot høyre: Sett egenskap til slange lik høyre

If retning = mot venstre: Sett egenskap til slange lik venstre

If retning = opp: Sett egenskap til slange lik opp

If retning = mot ned: Sett egenskap til slange lik ned

*Dette gjøres for å hindre flere inputs som kræsjer mellom intervallene*

Hodets posisjon legges til farten

**Flytdiagram:**

