* Vilken del av koden (infodel eller strategi) du skrivit.
* Jag skrivit koden i game.js
* Redogör för hur du tänkt kring val av variabler och värdetyper.
* Alla variabler och värdetyper måste visas i render del direkt eller indirekt.

Till exempel, när jag valde värdetyper för variabel playerSelected och variabel computerSelected, använde jag olika typer. För playerSelected, tänkte jag först på typen som passade handleClick och kopplade till button id enkelt. För computerSelected, tänkte jag först på hur slump kördes och sen plockade en rätt egenskap i elementet från weapons array. Och jag träffade ett problem att i this.state måste jag inititera index med ett int värde som brukar vara 0, men i detta fall, ska en weapon visas i början utan ett tomt element. Då lade jag en tomt element till.

* Beskriv vad som varit den mest krävande delen av utvecklingen av din del.
* Funktion handleClick är mest krävande delen, för att den är en kombination av att få spelares val, dators val, att räkna rounds, att visa pöäng för både spelare och dator.
* Ge exempel på vilken del av din kod som du googlat fram, vad du sökt efter och huruvida du har kunnat hålla fast vid din grundtanke eller om du tvingats ändra riktning/tanke under googlingen.
* Efter jag googlade hur kan man passera en variabel från en komponent till andra, bestämde jag att kombinera komponenter med spelare och dators egenskaper, till exempel, val, poäng till game.js.

För att visa emoji i html, googlade jag och hittade en lösning med <span>