**Terningkast-Kongen. Stegvis utvikling.**

**0. Last ned filene**

Last ned html- og js-filen og plasser dem i samme mappe.

**1. Legg til poengvisning:**

Rett under <canvas>-elementet i HTML-filen, legg til en paragraf for å vise spillerens poeng.

<p id="score">Poeng: 100</p>

**2. Vis terningverdien i tekstform:**

Legg til en ny paragraf rett under poengvisningen for å vise terningens verdi i tekstform.

<p id="diceValue">Terningen viser: </p>

**3. Legg til en innsats-seksjon:**

Legg til en innsats-seksjon rett under terningverdien hvor spilleren kan velge hvor mange poeng de vil satse.

<label for="bet">Satse poeng:</label>

<input type="number" id="bet" value="10" min="1" max="100">

**4. Legg til en meldings-seksjon:**

Rett under innsats-seksjonen, legg til en ny paragraf for å vise meldingen etter terningkastet.

<p id="txtUt"></p>

**5. Oppdater <script>-elementet:**

Inne i <script>-elementet, legg til følgende variabler og funksjoner:

**a.** Definer variablene:

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

const diceValueElement = document.getElementById('diceValue');

const betInput = document.getElementById('bet');

const messageElement = document.getElementById('txtUt');

let playerScore = 100;

**b.** Oppdater poengvisningen:

function updateScore() {

scoreElement.textContent = 'Poeng: ' + playerScore;

}

**c.** Oppdater maksimumsverdien for innsatsen:

function updateMaxBet() {

betInput.max = playerScore;

}

**d.** Utvid kastterning-funksjonen for å håndtere terningkastet:

function kastterning() {

let kast = parseInt(Math.random() \* 6) + 1;

// Vis terningens verdi

drawDice(kast);

diceValueElement.textContent = 'Terningen viser: ' + kast;

}

**e.** Legg til følgende i kastterning-funksjonen for å håndtere innsatsen:

let betValue = parseInt(betInput.value);

let result = 0;

// Oppdater spillerens poeng basert på terningens verdi

if (kast === 1 || kast === 2) {

playerScore -= betValue;

result = -betValue;

} else if (kast === 5) {

playerScore += betValue;

result = betValue;

} else if (kast === 6) {

playerScore += 2 \* betValue;

result = 2 \* betValue;

}

**f.** Legg til følgende i kastterning-funksjonen for å oppdatere meldingen etter terningkastet:

// Oppdater meldingen

messageElement.textContent = 'Du veddet ' + betValue + ' poeng, fikk en ' + kast + '-er, ' + (result >= 0 ? 'vant' : 'tapte') + ' ' + Math.abs(result) + ' poeng og har nå ' + playerScore + ' poeng.';

**g.** Legg til følgende nederst i kastterning-funksjonen for å oppdatere visningen av spillerens poeng og maks innsats

// Oppdater visningen av spillerens poeng og maks innsats

updateScore();

updateMaxBet();

**6. Kall funksjonene ved oppstart:**

For å sikre at poengene, terningens verdi, og maksimumsverdien for innsatsen vises riktig når siden lastes, legg til følgende kode på slutten av <script>-elementet:

updateScore();

updateMaxBet();

**7. Test nettsiden:**

Lagre HTML-filen og oppdater siden i nettleseren. Nå kan spilleren se deres poeng, velge en innsats, kaste terningen ved å klikke på den, og se meldingen basert på terningens verdi.

**8. Utfordringer (valgfritt):**

* Legg til en melding som sier “Gratulerer, du vant!” når spilleren når 300 poeng, eller “Beklager, du tapte!” hvis poengene blir 0.
* Legg til en “Start på nytt”-knapp for å restarte spillet.