<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

    <meta charset="UTF-8">

    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

    <title>Mana\_spele</title>

</head>

<body>

    <canvas id="mansZimejums" width=300 height=300 style="border: 3px solid"> </canvas>

    <script>

        const mansZimejums = document.getElementById("mansZimejums");

        const ctx = mansZimejums.getContext("2d");

        let zirgs\_x = 0;

        let zirgs\_y = 0;

        let zirgaAtt = new Image();

        zirgaAtt.src = "data:image/jpeg;base64,";

        let siens\_x = 0;

        let siens\_y = 0;

        let sienaAtt = new Image();

        sienaAtt.src = "data:image/jpeg;base64,";

        const zirgsWidth = 50;

        const zirgsHeight = 50;

        const siensWidth = 30;

        const siensHeight = 30;

        function MyKeyDownHandler(MyEvent) {

            if (MyEvent.keyCode == 37 && zirgs\_x > 0) {

                zirgs\_x = zirgs\_x - 10;

            }

            if (MyEvent.keyCode == 39 && zirgs\_x + zirgsWidth < mansZimejums.width) {

                zirgs\_x = zirgs\_x + 10;

            }

        }

        addEventListener("keydown", MyKeyDownHandler);

        function Laukums() {

            zirgs\_y = mansZimejums.height - zirgsHeight;

            ctx.clearRect(0, 0, mansZimejums.width, mansZimejums.height);

             ctx.fillStyle= "black";

             ctx.font = "20px Arial";

             ctx.fillText("Score: " + score, 0, 20);

             zirgs\_y = myCanvas.height - zirgaAtt.height;

             ctx.drawImage(zirgaAtt, zirgs\_x, zirgs\_y, zirgsWidth, zirgsHeight);

            siens\_y = siens\_y + 3;

            if (siens\_y > mansZimejums.height) {

                siens\_y = 0;

                siens\_x = Math.random() \* (mansZimejums.width - rasaWidth);

            }

            ctx.drawImage(sienaAtt, siens\_x, siens\_y, siensWidth, siensHeight);

            if (ImagesTouching(bug\_x, bug\_y, BugImg, melon\_x, melon\_y, MelonImg)) {

               score= score + 1;

               melon\_x= -MelonImg.width;

               }

        }

        setInterval(Laukums, 25);

    </script>

</body>

</html>