

Cheatsheet: Fang die Maus (HTML, CSS & JavaScript)

1. HTML-Grundgerüst

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="de">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Fang die Maus</title>
</head>
<body>
  <h1>Fang die Maus</h1>
  <p>Fange die Maus, bevor sie entkommt!</p>
  <p id="level">Level: 1</p>
  <div id="spielfeld">
    <div id="maus" onclick="punkte();"></div>
  </div>
  <p id="punkteAusgabe">Punkte: 0</p>
  <script src="script.js"></script>
</body>
</html>
```

2. CSS (Design & Layout)

```
body {
  font-family: Arial, sans-serif;
  background-color: #222;
  color: white;
  text-align: center;
}
#spielfeld {
  margin: 10px auto;
  height: 500px;
  width: 500px;
  background-color: #050f15;
  border: 1px solid #0b1f2a;
  position: relative;
  cursor: crosshair;
}
#maus {
  position: absolute;
  width: 136px;
  height: 116px;
  background: url('./maus.gif') no-repeat center/contain;
}
```

3. JavaScript (Spielmechanik)

```
function levelLaenge() {
  return Math.floor(7 + 15 * Math.random());
}
```

```

}

let maus = document.getElementById("maus");
let punkteAusgabe = document.getElementById("punkteAusgabe");
let levelAnzeige = document.getElementById("level");
let mausGeschwindigkeit = 1000;
let Punkte = 0;
let Level = 1;
let klicke = 0;
let laevellenge = levellaenge();

function mausBewegen() {
    let maxX = 500 - 116;
    let maxY = 500 - 136;

    maus.style.top = Math.floor(Math.random() * maxX) + "px";
    maus.style.left = Math.floor(Math.random() * maxY) + "px";
    setTimeout(mausBewegen, mausGeschwindigkeit);
}

function punkte() {
    klicke++;
    if (klicke == laevellenge) {
        klicke = 0;
        Level++;
        mausGeschwindigkeit /= (Level / 2);
        laevellenge = levellaenge();
    } else {
        Punkte += 10 * Level;
    }
    punkteAusgabe.textContent = "Punkte: " + Punkte;
    levelAnzeige.textContent = "Level: " + Level;
}

mausBewegen();

```

4. Funktionen erklärt

Funktion

Beschreibung

levellaenge() Bestimmt zufällige Level-Länge (zwischen 7 und 22 Klicks).

mausBewegen() Positioniert die Maus zufällig und ruft sich rekursiv mit Timeout auf.

punkte() Erhöht Punkte, prüft Levelaufstieg, beschleunigt Maus.

Hinweis: Falls das Spiel nicht funktioniert, überprüfe den Pfad zur `maus.gif`!