**colisense**

If (player collide whit object)

If (objectgroter dan player)

Game over

If (player groter dan object)

Player word groter

If (objectcollide whit object)

Kleinste object verdwijnt

Geroste object wordt groter

**Player movement**

If (key ingedrukt)

Beweeg

**EnemyAI**

Math random

If (random getal <1)

Ga links

If (random getal <2)

Ga rechts

If (random getal <3)

Ga ophoog

If (random getal <4)

Ga naar bende

**Camera zoom**

Player groten = camera size

**Spawning**

Random x en y tussen 0-200

Plaats het object op de gerandomde plek