Plan for spill:

Figur som følger etter musen og skal unngå å bli truffet av noe poeng telles etter tid overlevd.

Seudokode:

HTML: en figur «div», og flere «hinder div» for å ha mer enn en hindring.

Css: Farger. Animasjoner og tydelige poeng sum

JS:

Sett figur-div til musepeker posisjonen via css-en

Hinder-div får tilfeldig posisjon og beveger seg i en retning ved intervaller i stedet for animasjon forandring i css

Hvis musepeker er innenfor x og y aksen til hinder, stopp spillet.

Legg til timer for poeng, start timer i begynnelsen ta det minus nye tiden, forkjellen på disse tidene er poengsummen