Plan for spill:

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

Seudokode:

En figur som følger etter musepekeren, dette er altså spilleren sin figur.

Hinder faller tilfeldig ned fra toppen av skjermen.

Hvis figuren til spilleren treffer hinderet, stopp spillet.

Poeng blir gitt etter hvor lenge du har spilt.