

# Dokumentation för Fruit Spin Game

## Funktionalitet

Fruit Spin Game är ett enkelt spelautomatspel där spelare virtuellt snurrar hjul för att avslöja frukter. Varje frukt har ett motsvarande poängvärde, och spelare samlar poäng för varje snurr. Här är en uppdelning av spelet:

**Spelstart:** Spelet laddas med en titel ("Fruit Spin Game"), tre tomma frukt lådor, en poänglista som visar värdet av varje frukt, en "Spin"-knapp och en totalt poängvisning.

**Spinnande:** Att klicka på "Spin"-knappen utlöser följande åtgärder:

En snurrande ljudeffekt spelas.

De föregående frukterna (om några) rensas från frukt lådorna.

Tre slumpmässiga frukter väljs från en pool av emojis som representerar olika frukter (jordgubbe, druvor, ananas, apelsin, vattenmelon, banan och krona).

De valda frukterna visas i frukt lådorna.

Poäng tilldelas baserat på de valda frukterna och visas i ett resultatmeddelande.

Totalt antal poäng uppdateras och visas.

**Poängsättning:** Varje frukt har ett fördefinierat poängvärde. Dessutom fungerar en Krons symbol som en bonus och ger ett högre poängvärde. Det totala antalet poäng som tjänats på varje snurr visas i ett meddelandeformat (t.ex., "+ 20 poäng").

**Spela igen:** Spelare kan kontinuerligt snurra genom att klicka på "Spin"-knappen upprepade gånger.

## Koduppdelning

Spelet är byggt med tre kärntechnologier: HTML, JavaScript och CSS. Här är en uppdelning av den tillhandahållna koden:

### HTML (index.html):

Definierar den grundläggande strukturen på webbsidan, inklusive titeln, layoutenheter (behållare, fruktlådor, poänglista, knapp och textvisningar).

Länkar till den externa CSS-filen (styles.css) och JavaScript-filen (script.js).

JavaScript (script.js):

Använder händelselyssnaren DOMContentLoaded för att se till att koden utförs endast efter att HTML-innehållet är fullständigt laddat.

Definierar flera funktioner:

spin(): Denna funktion hanterar den centrala spellogiken när "Spin"-knappen klickas. Den rensar tidigare frukter, väljer tre slumpmässiga frukter, visar dem, beräknar poäng baserat på valet, uppdaterar totalt antal poäng och visar resultaten.

checkResult(selectedFruits): Denna funktion tar en array av valda frukter och beräknar totalt antal poäng och ett motsvarande vinstmeddelande baserat på fruktvärdena.

Binder en klickhändelselyssnare till "Spin"-knappen, vilket utlöser funktionen spin() när den klickas.

CSS (styles.css):

Definierar den övergripande stilen på spelet, inklusive bakgrundsfärg, typsnitt, marginaler, stoppning och layoutegenskaper för olika element (behållare, frukt lådor, poänglista, knapp, textvisningar).

Ytterligare anteckningar

Koden antar närvaron av en ljudfil (assets/audio/spin\_sound.ogg) som innehåller den snurrande ljudeffekten.

Du kan anpassa spelet ytterligare genom att:

Lägg till fler frukttyper med olika poängvärden.

Implementera ytterligare vinstvillkor (t.ex. matcha tre av samma slag).

Inkludera visuella effekter för vinnande snurr.

I denna dokumentation ger jag en översikt över Fruit Spin Games funktionalitet och den underliggande koden.