

```

let billede; // hentet fra kenney.nl

let state = "intro"

let score = 0;

let timerspilstart = 0;

let timer = 0;

let bolde = []; // vi laver en klasse for boldene som bliver udfyldt senere i koden

function setup() {
  createCanvas(600, 600);
  imageMode(CENTER); // vi sætter x y og i centrum af billede
  billede = loadImage("Assets/ninja.png") //vi fortæller at når vi skriver billede, så er det ninjaen der
  skal hentes ind fra assets
  initGame();
}

function draw() {
  background(220, 200, 300);
  if (state == "intro") {
    introState();
  } else if (state == "game") {
    gameState();
  } else if (state == "gameover") {
    gameoverState();
  }
}

function gameState() {
  for (let boldlook of bolde) {
    boldlook.tegnninja();

    if (dist(boldlook.x, boldlook.y, ninja.x, ninja.y) < 25) {
      boldlook.hits += 1;
      score = score + 1; // kollision med gule bolde
    }
  }
}

bolde = bolde.filter(boldeNohits);

ninja.tegnninja();

text("Din score : " + score, 20, 20);
text(floor((millis()-timerspilstart) / 1000) + " sekunder", 40, 40);

if (score == 15) {
  timer = (floor((millis()-timerspilstart) / 1000));
  state = "gameover";
}

```

```

}

}

function initGame() {

  score = 0;

  bolde = [];

  timerspilstart=millis();

  for (let t = 0; t < 15; t = t + 1) {
    let tempbolde = new Bolde(100, t * 50, random(-2, 2), random(-2, 2), 20);
    tempbolde.size = random(20, 80);
    tempbolde.c = color(255, 255, 0);

    bolde.push(tempbolde); // vi skubber alt dette op i vores boldklasse

  }
}

function boldeNohits(as) { //filter til vores bolde
  if (as.hits == 0) {
    return true;
  } else {
    return false;
  }
}

function introState() { //intro stadie til spillet
  textSize(20)
  text("Velkommen til mit spil. Find og saml 15 oste hurtigst muligt", 50, 100);
  text("Du styrer på piletasterne", 200, 150)
  text("Tryk på space for at begynde", 200, 200);
  if (keyCode == 32) {
    state = "game";
    timer = (floor((millis()-timerspilstart) / 1000));

  }
}

function gameOverState() { // bliver kaldt efter 15 oste
  textSize(30)
  text("Du fik 15 oste på " + timer + " sekunder", 100, 200)
  text("Tryk space for at prøve igen", 100, 300)
  if (keyCode == 32) {
    timer = (floor((millis()-timerspilstart) / 1000));
    initGame();
    state = "game";
  }
}

```

