

STAPELSECTION | KartenStapel

Eventlistener
ruft Karte nehmen
auf

Leertaste

keyevent

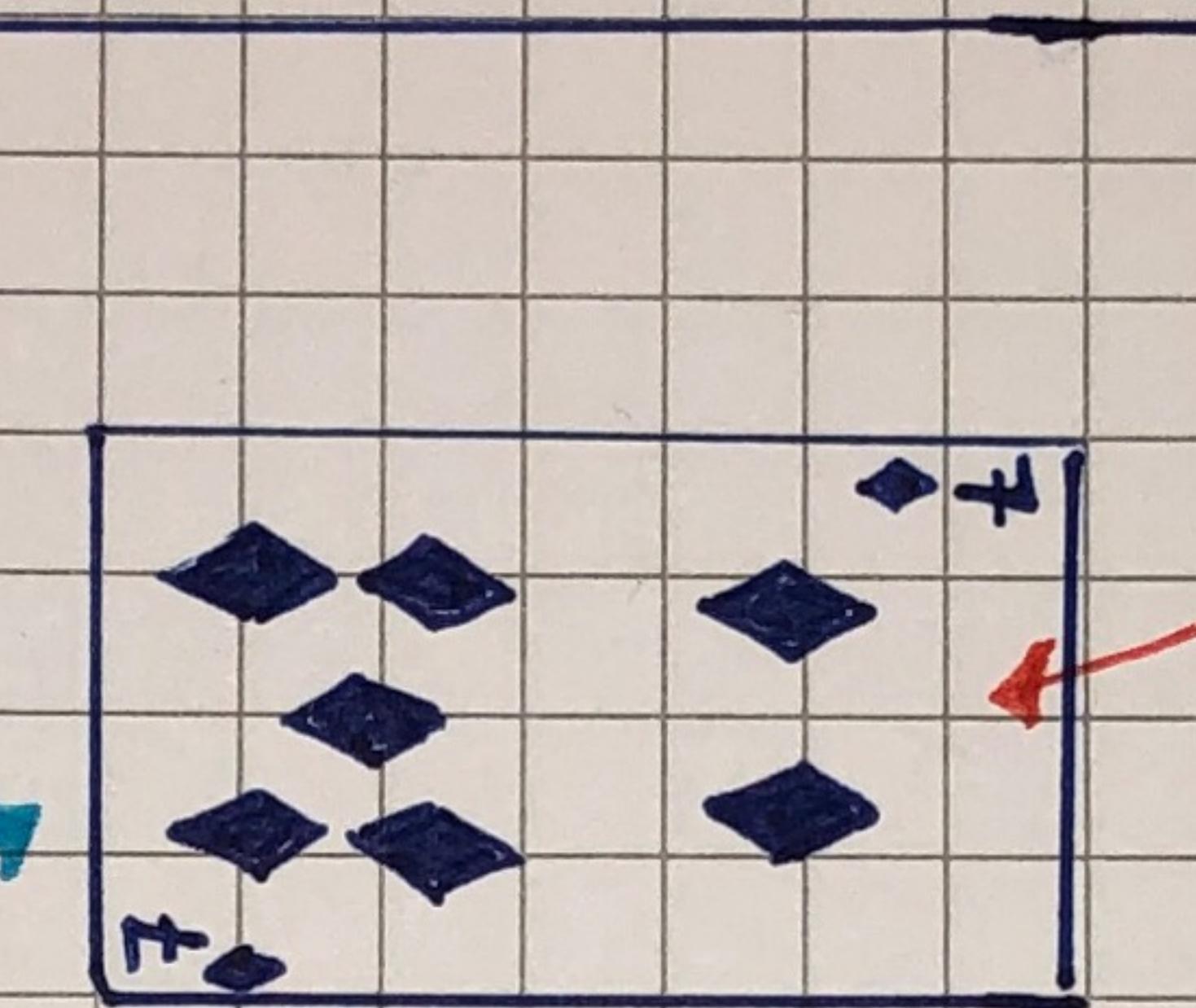
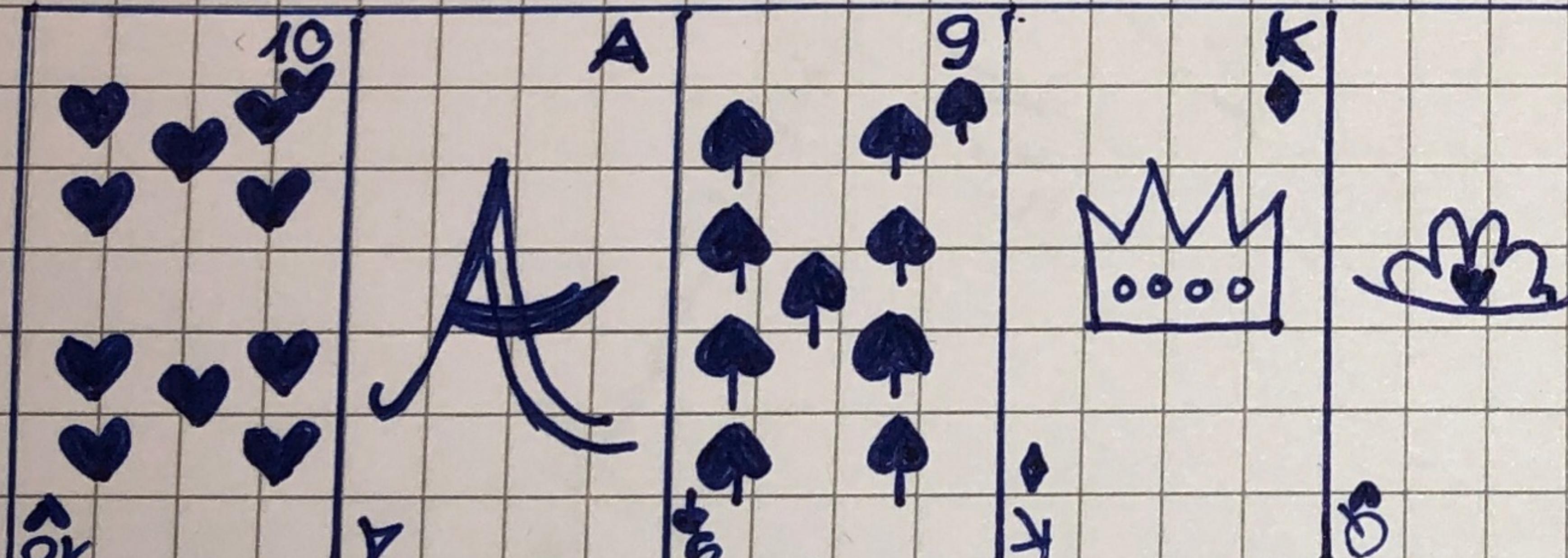
Der Eventlistener
für die Leertaste liest
auf dem back



Mouseevent

Kartenweg

Karten sortieren



ABLAGESECTION

! eventlistener für
• Kartenspielen / auf Karten
entfernen

SORTIERBUTTON | BUTTONSECTION

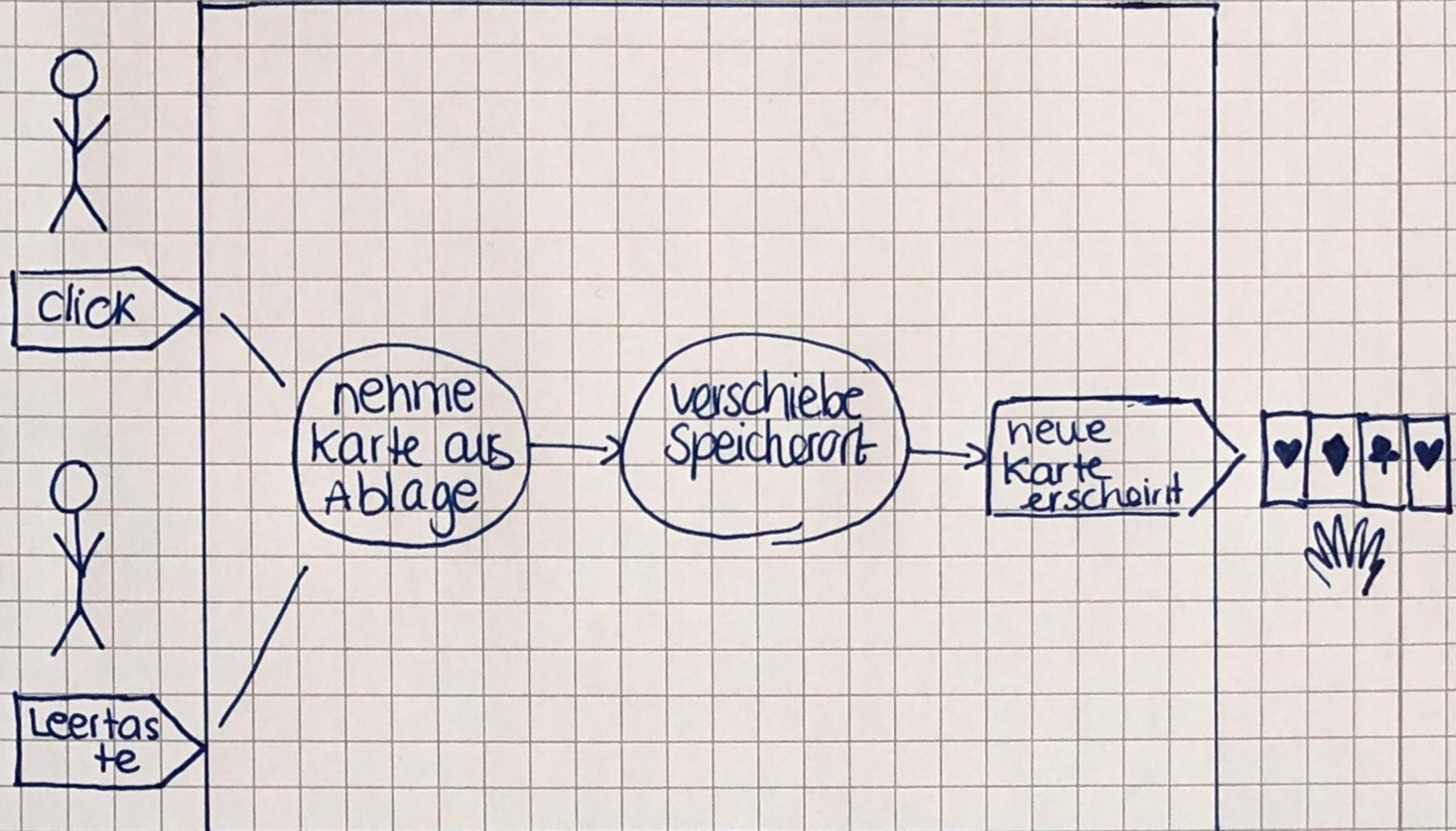
eventlistener
ruft KartenSortieren auf

HANDSECTION

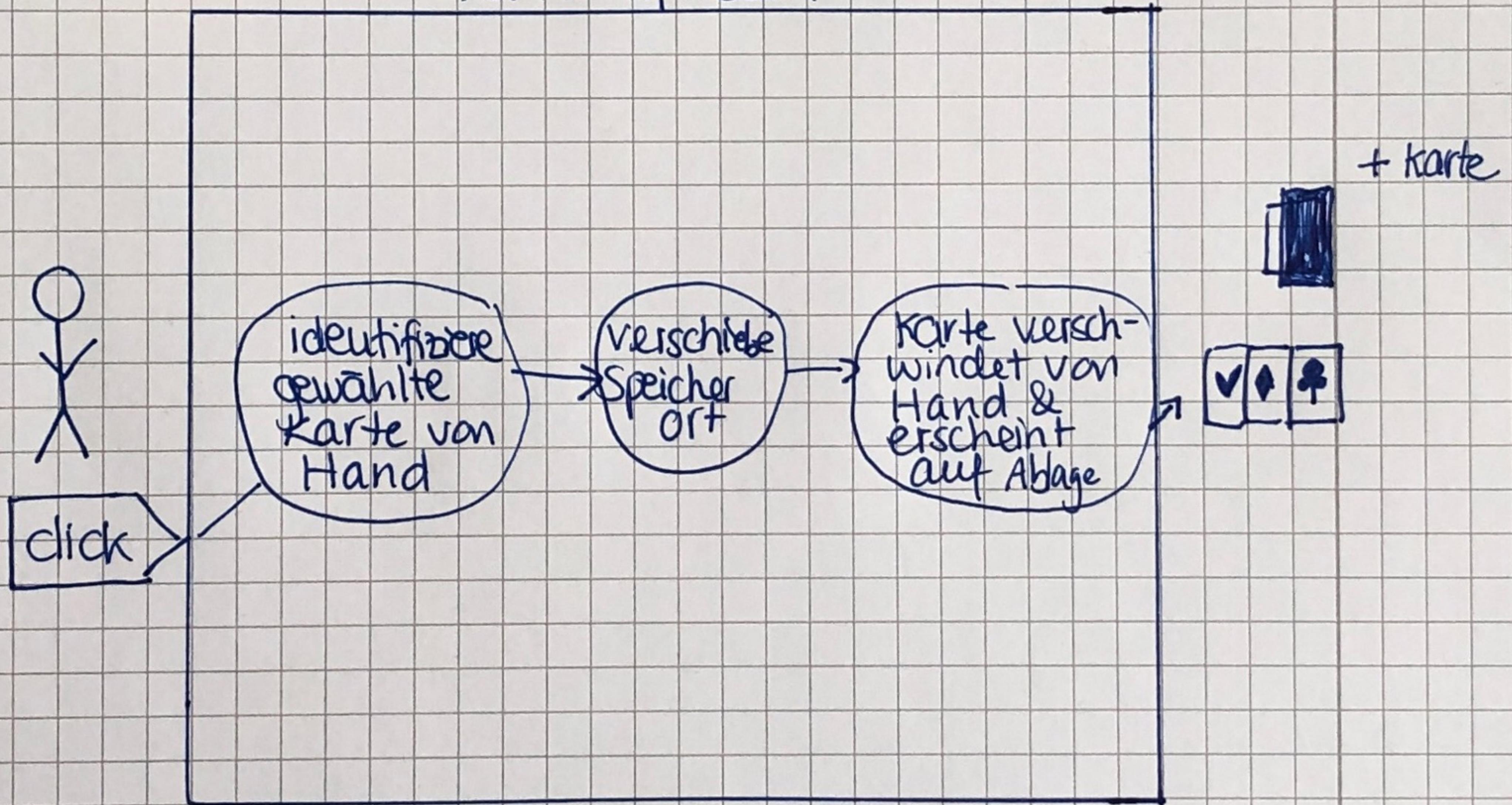
eventlistener
ruft KarteSpielen
auf

eventListener liegen
auf den einzeln
Karten

Karte nehmen



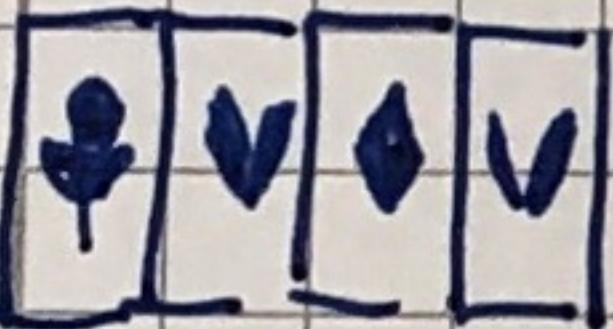
Karte spielen



Karten sortieren



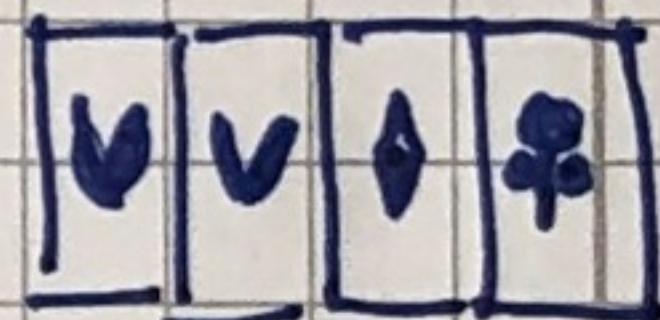
Click auf
Button

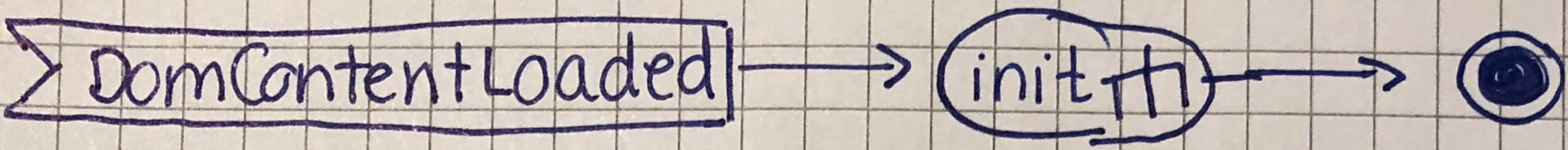


Handkarten
sortieren

alte Hand
Läschen &
neue
generieren

Hand
Karten
erscheinen
sortiert





init



| | | |
|----------------|---|--------|
| KartenSpeicher | : | String |
| KartenMixed | : | String |
| Karten Hand | : | String |
| Karten Stapel | : | String |
| Karten Ablage | : | String |

Karten prompt



[else]

SpielGeneration
-karten in

[KartenTotal < 1 || KartenTotal > 31]

location.reload



spielGeneration

Karten : number

document.addEventListener
("keydown", tastechecken)

"keydown"

KartenSpeicher : string[]
füllen
img. src

tastechecken

kartenMischen

KartenHand = KartenMixed.slice (0, _karten)

KartenAblage = KartenMixed.slice (_karten, (_karten + 1))

KartenStapel = KartenMixed.slice (_karten + 1),
Kartenmixed.length

SpielAbschnitt "stapel"

SpielAbschnitt "ablage"

SpielAbschnitt "sortieren"

SpielAbschnitt "hand"

spielAbschnitt

art : string

section : HTMLElement
document.createElement("section")

Section.id=_art

appendChild(section)

"ablage"

1 Karte in img
+ section
Karte erstellen

"Stapel"

Karturücke in img
+ section
Karte erstellen

"sortieren"

createElement
Button

document.addEventListener
("click" Karten sortieren
in

"hand"

i : number
[i < handkarten.length]

passendes
Kartenimage +
section
Karte erstellen

"default"



Karte Erstellen

```
-src : string  
-section : HTMLElement
```

```
HTMLImageElement  
document.createElement("img")
```

```
karte.src = -src
```

karte.classList.add
-src.substring
um Eigenschaften aus
src auszuschneiden &
verfügbar zu machen



"stapel"

```
karte.addEventListener  
("click", karteNehmen)
```

"hand"

```
karte.addEventListener  
("click", karteSpielen)
```

"default"

```
-section.appendChild(karte)
```

KartenTischen

erfolgreicherDurchlauf : number = 0
gesamt Durchlauf : number = 0

KartenMixed.length < KartenSpeicher.length

prüft ob gewählte Karte schon in Mixed ist

random : number
= Zufallszahl zw. 0 & 31
beide inklusive

gesamtDurchlauf == 0

check : number
= Karteumixed.indexOf()
()

Karteumixed
= KartenSpeicher.slice
Random

[else]

[check == -1]

[gesamtDurchlauf ++]

Karteumixed.push
KartenSpeicher random

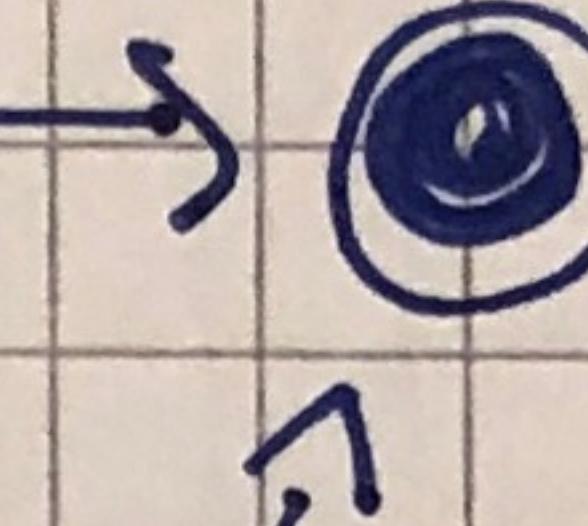
[gesamtDurchlauf ++
erfolgreicherDurchlauf ++]

tasteChecken

- event : KeyboardEvent

[- event.keyCode
== 32]

karteNehmen
TH



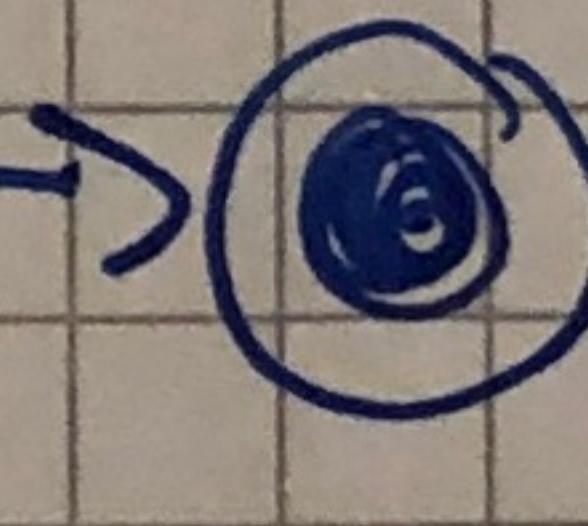
KartenSortieren

- event : ~~Keyboard~~ mouseevent

KartenHand. sort

"main". removechild
"handsection"

spielAbschnitt
"hand"
TH



Alte Handkarten
werden kurz
gelöscht um
überschrieben
zu werden



Karte Nehmen

-event : Event

genommene Karte : string
= kartenStapel.pop()

[kartenStapel < 1]

body.removeEventlistener
"key down"

[else]

Ablagesection ins.
removeEventlistener
"click" kartenNehmen

kartenHand.push(genommeneKarte)

karteErstellen(genommeneKarte, document.getElementById("handsection"))



karte spielen

- event : mouseEvent -

kartenTarget : HTMLImageElement
= <HTMLImageElement>

arrayPosition : number =
kartenHand.indexOf(kartenTarget.src)

kartenHand.splice
(arrayposition, 1)

karteAblage.push
(kartenTarget.src)

kartenTarget.parentNode.removeChild(kartenTarget)

kartenTarget.removeEventListener("click", karteSpielen)

document.getElementById("ablageSection").appendChild
(kartenTarget)