

# SYSTEM



Größe der Karten  
bestimmen

Farben wählen

Schriftart wählen

Zeichenkette eingeben

Flächen aufdecken

Spiel  
implementierung

Spielscreen  
aufbauen

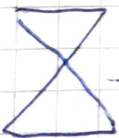
prüfen

Karten verdecken

Timer starten

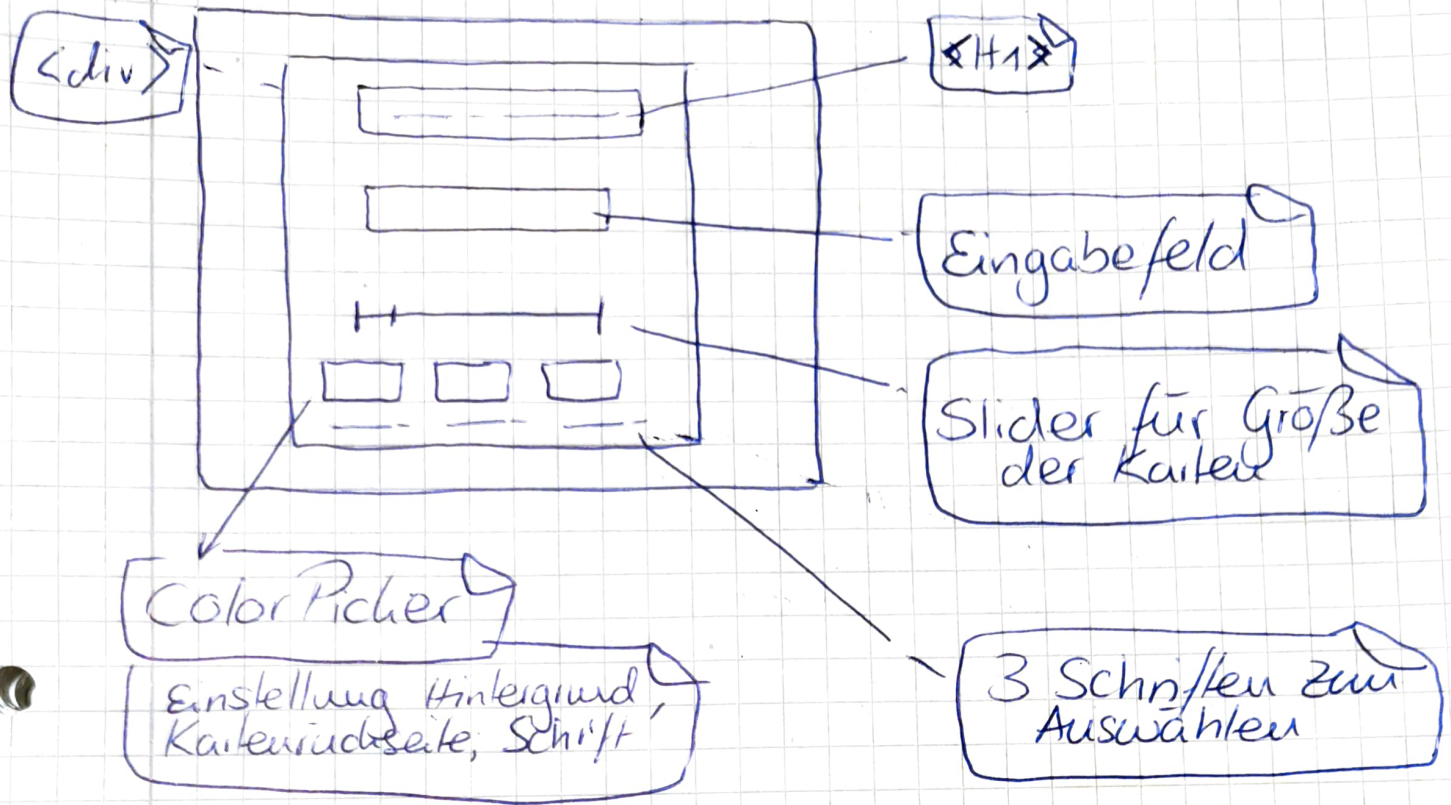
wenn falsch  
= alle Karten  
Zudecken

wenn alles  
richtig  
= Ende



Timeout verloren

# UI - Scribble startseite





# Aktivitätsdiagramm Startseite

