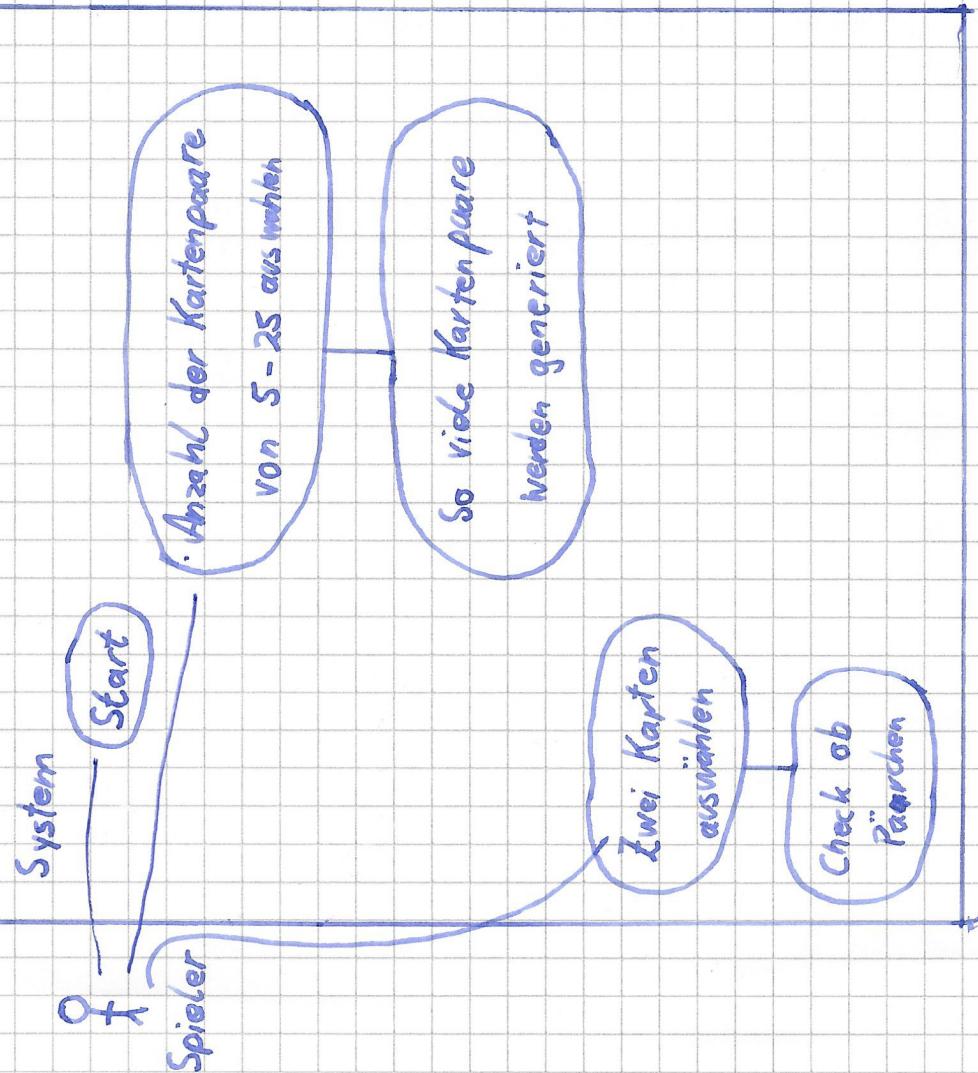
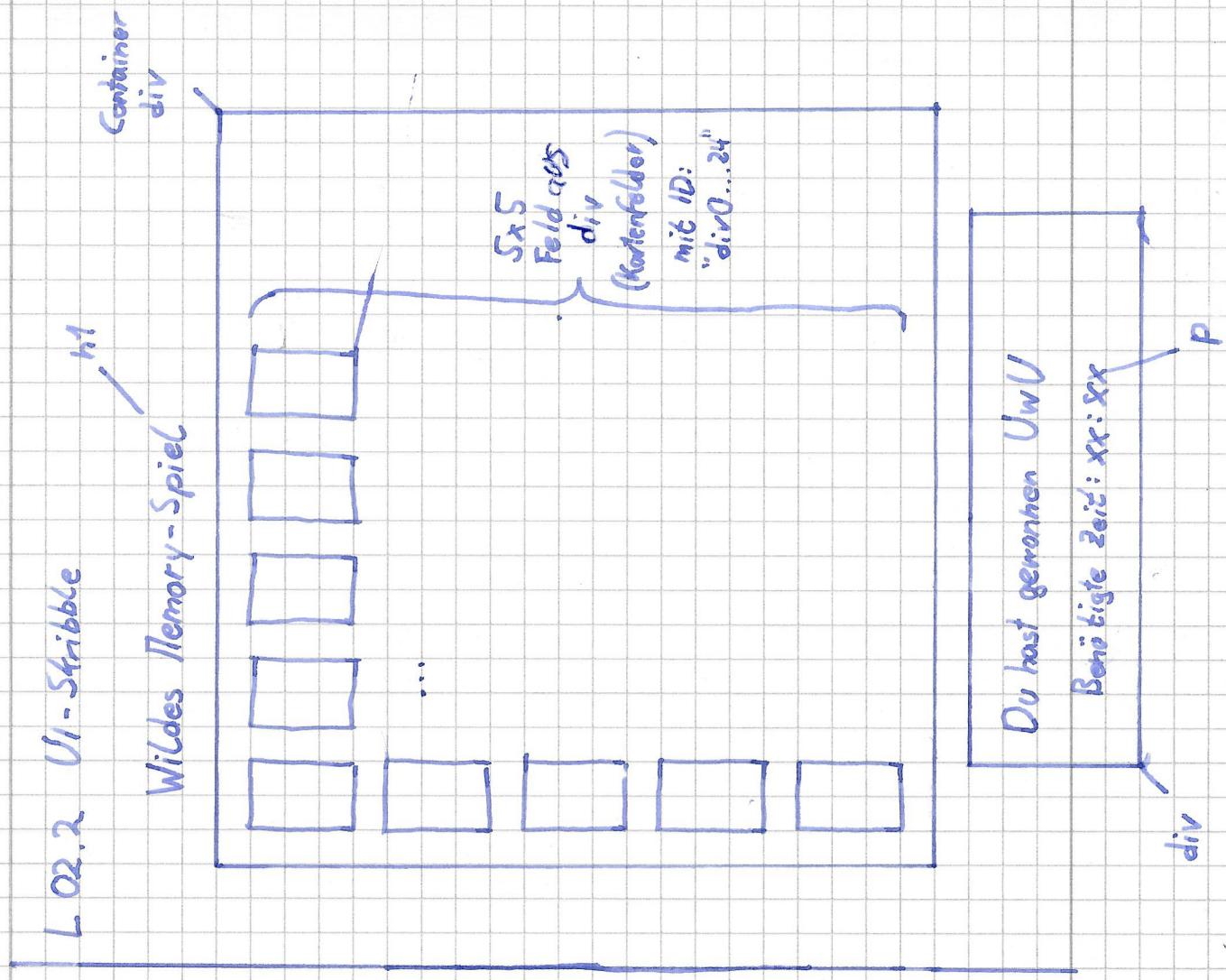


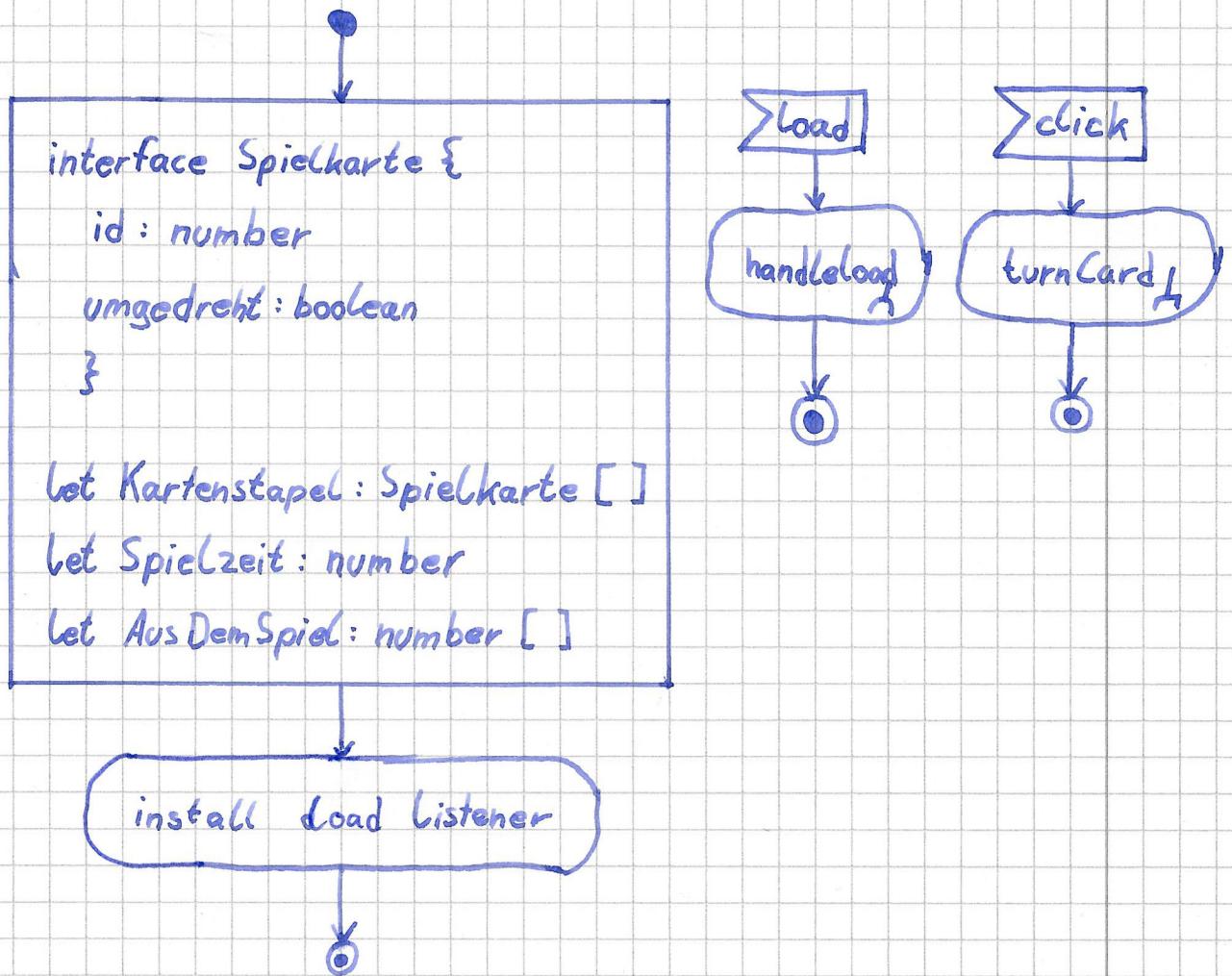
## L02.2 Memory - Use-Case



## L02.2 UI - Skizze



## L02.2 Memory: Activiti Diagram



## handleLoad

let Nutzereingabe: number

Nutzereingabe ist die vom Nutzer eingegebene Pärchenanzahl

Memory Erstellen(Nutzereingabe)

2: Nutzereingabe - Felder werden rot gefärbt

install click listeners on div's

Memory Erstellen

- Nutzereingabe

i: number = 0

entsprechend der id wird jeder Karte ein Kartentext zugeordnet

i ≤ Nutzereingabe

Karte erstellen mit:

id = i;

Umgedreht = false;

Karte in Kartenstapel pushen

i = i + 1

turnCard



let Card 1 : number

let Card 2 : number

let CardsClicked : number

entsprechend der id der angeklickten

Karte wird die bg-color des div

anders eingefärbt (0 u. 1 = blau, 2 u. 3 = grün,...)

durch setInterval((Spielzeit +=1), 1000);

wird der Timer gestartet

Card 1 hat einen Wert

Card 1 hat keinen Wert

Card 2 = id der geklickten Karte

Card 1 = id der geklickten Karte

CardsClicked = CardsClicked + 1

CardsClicked == 2

CardClicked != 2

Check Pair

CheckPair

- Card 1 : number

- Card 2 : number

Karten mit id -Card 1 oder -Card 2 sind in AusDemSpiel

Karten mit id von -Card 1 oder -Card 2 sind nicht in AusDemSpiel

Differenz von -Card 1 und -Card 2 ist 1 u. niedrigere Zahl durch teilbar  
Differenz von Card 1 u. Card 2 ist 1 u. die niedrigere ist durch 2 teilbar

div von Card 1

u. Card 2 wieder sichtbar machen

div von -Card 1 und div

von -Card 2 die Klasse "is-hidden" hinzufügen

Karten mit den id's

-Card 1 und -Card 2 in AusDemSpiel pushen

Nutzeingabe für 2sek. pausieren

CheckFertig

Check Fertig

(AusDemSpiel.Length != Nutzeingabe?)

AusDemSpiel.Length == Nutzeingabe · 2

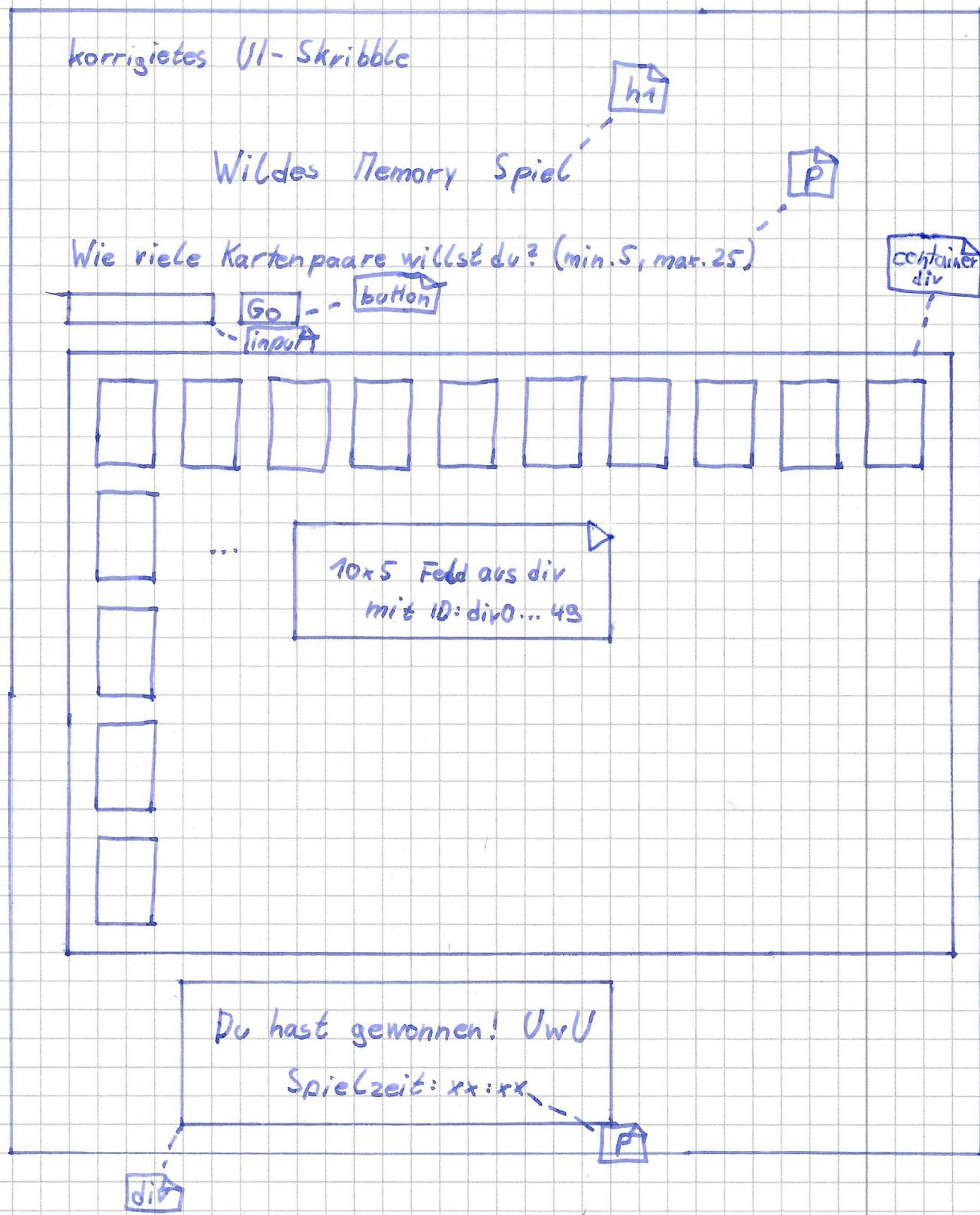
cpx = "Gratulationstext (siehe UI-Scribble)

+  
Spielzeit

## L02.2 Memory - Korrektur

### Kritik

- es gibt kein Eingabefeld für die Anzahl an Kartenpaaren
- das UI-Skribble ist nicht nach nomierter Regelung
- 5x5 Kartenfelder sind zu wenig
- das Memoryfeld wird die immer das Gleiche sein



## Unterschiedliche Memoryfelder

