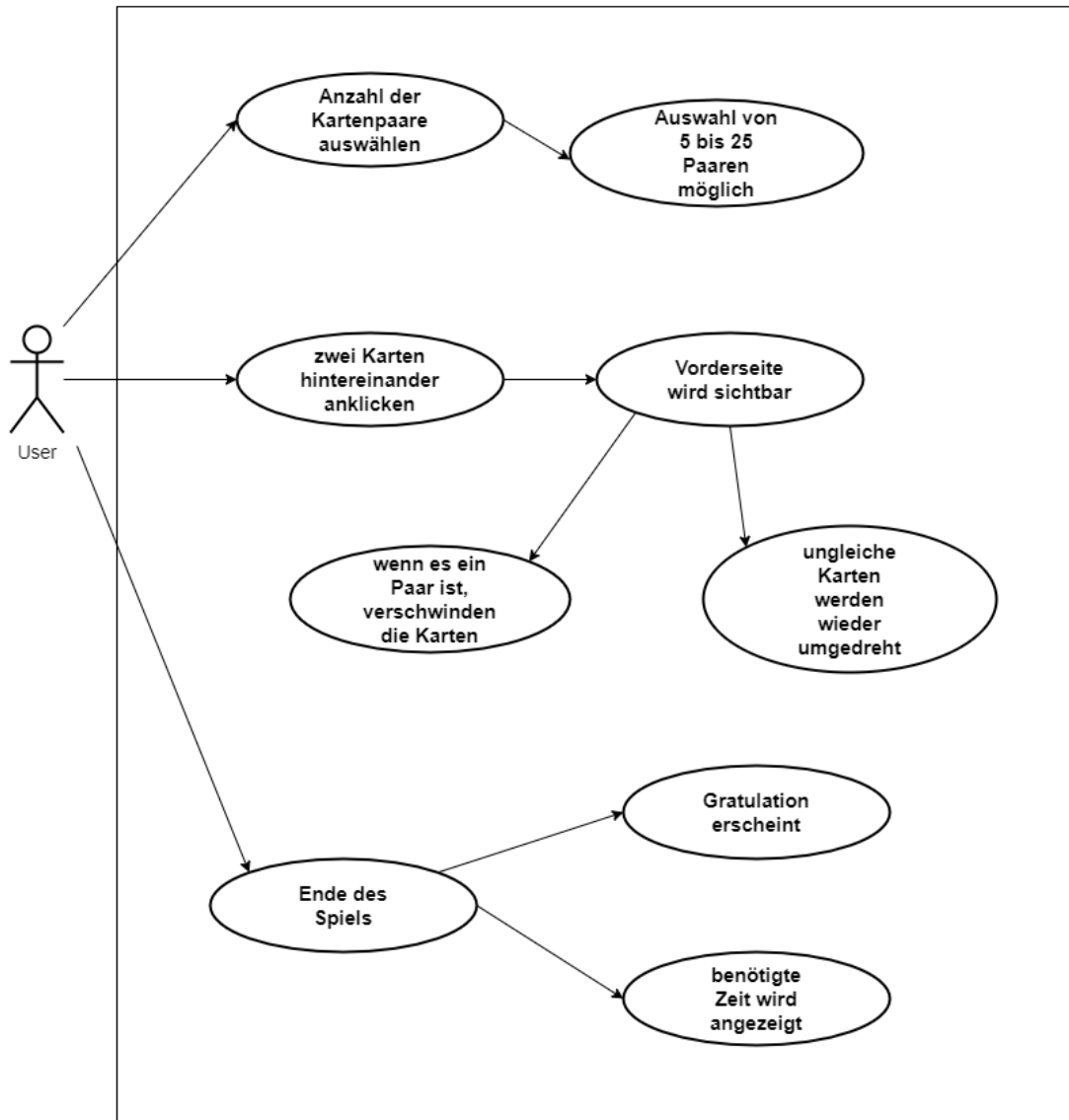
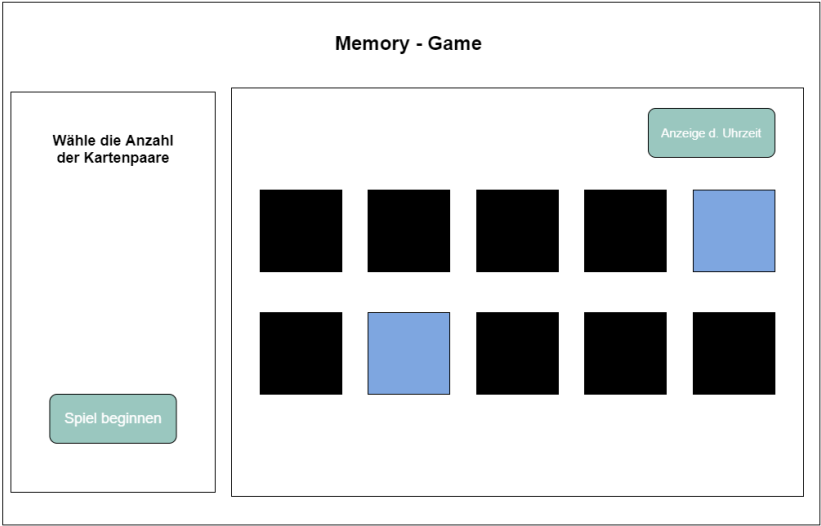
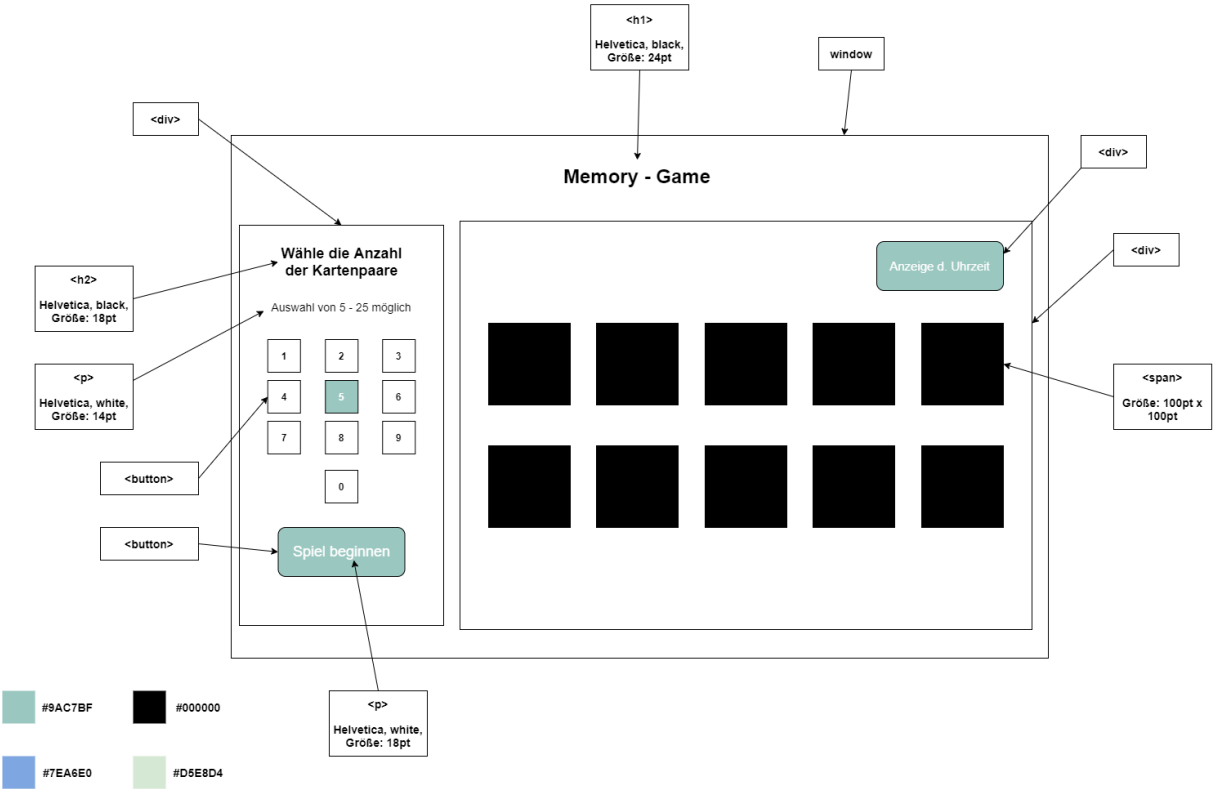


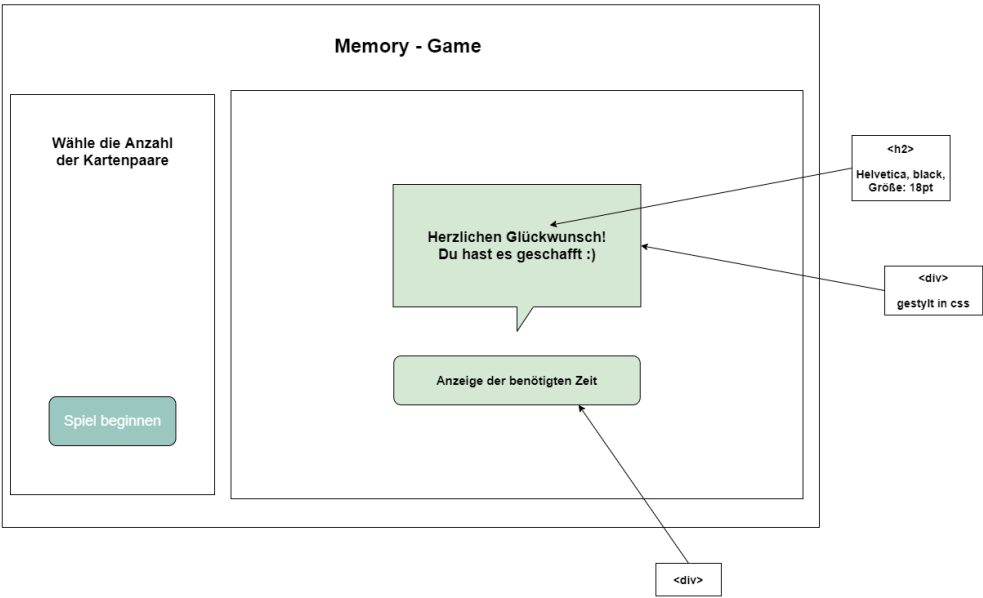
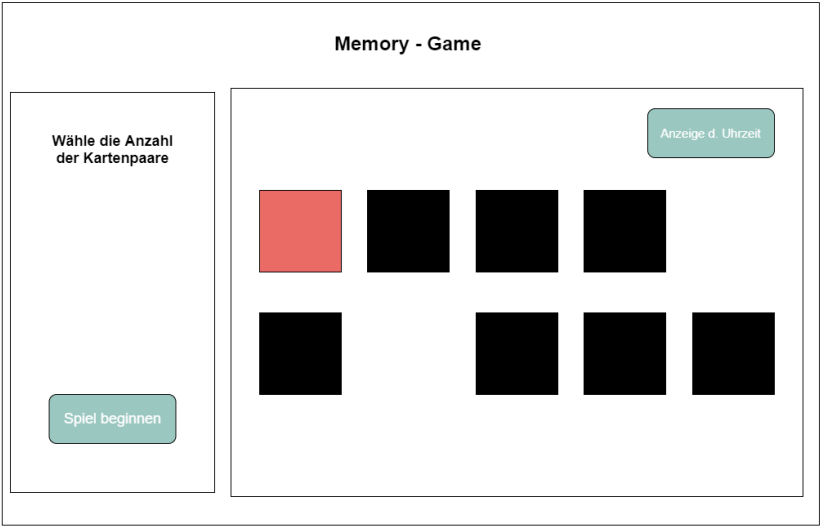
L02.2 Sequenzmemory Konzeption

L02_Memory Use-Case-Diagramm

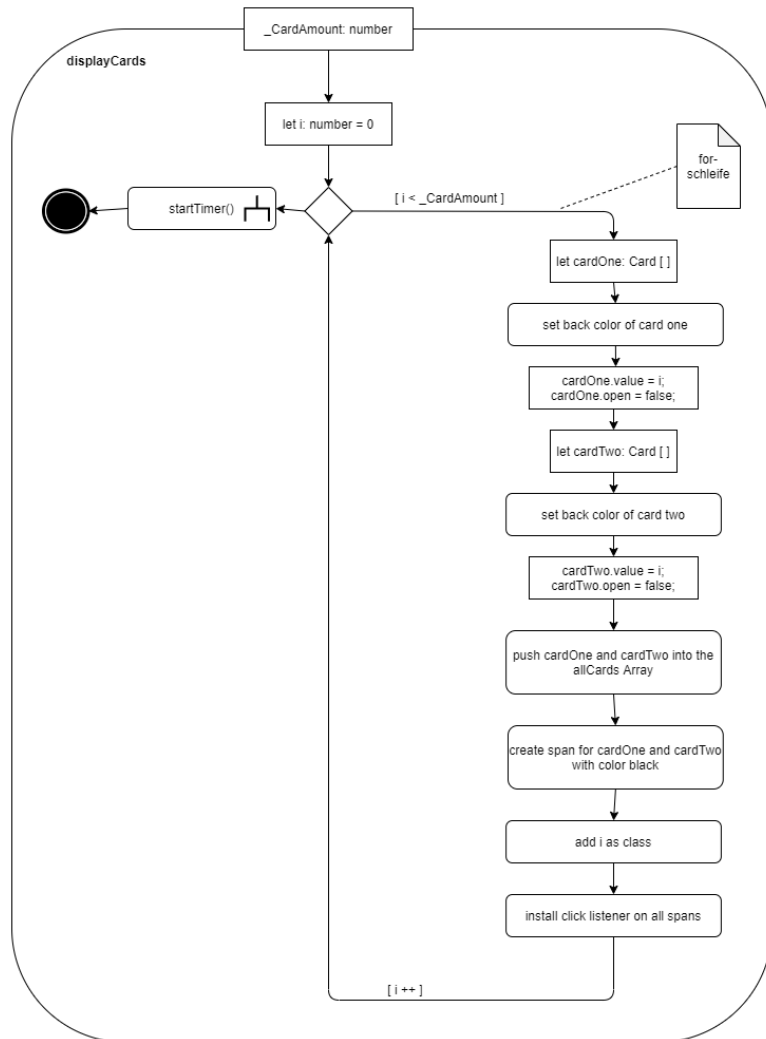
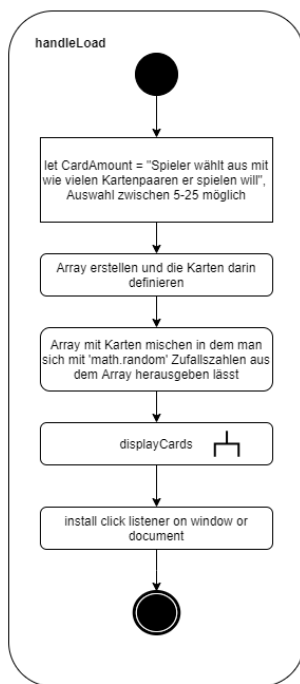
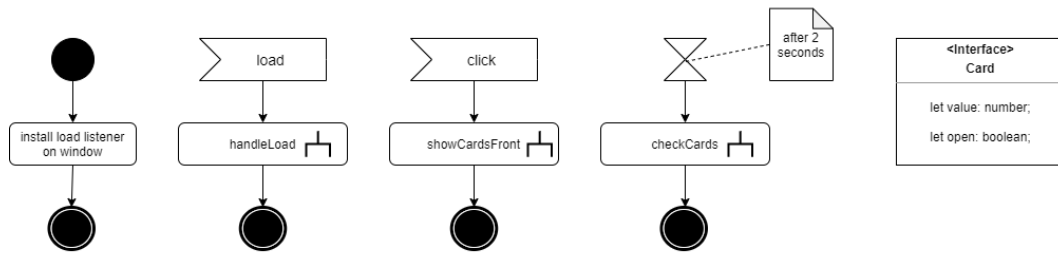


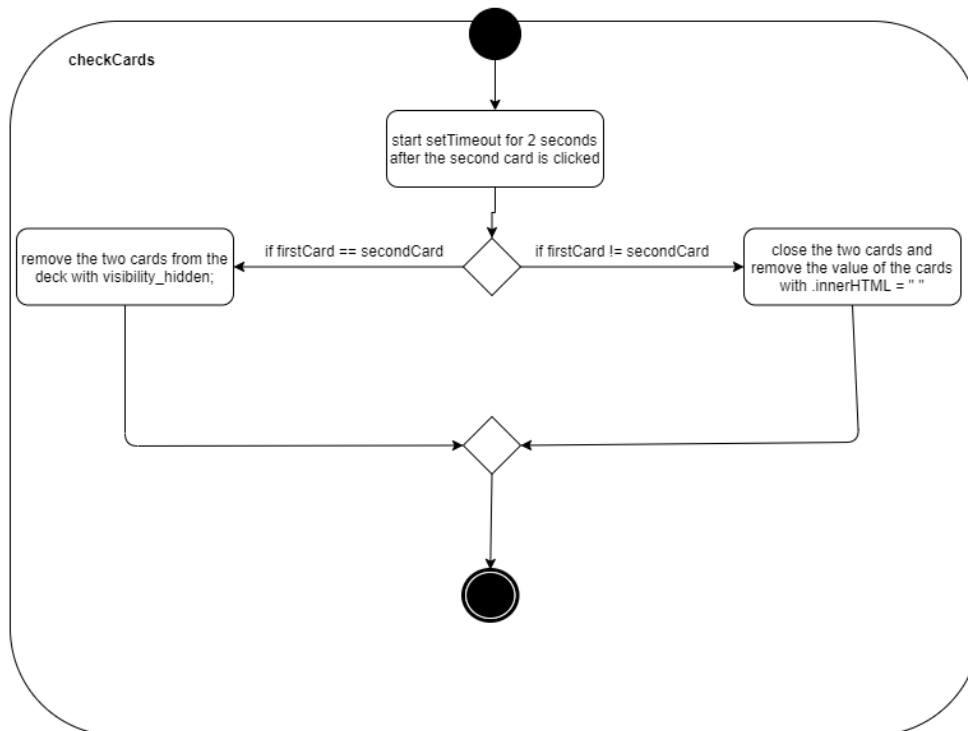
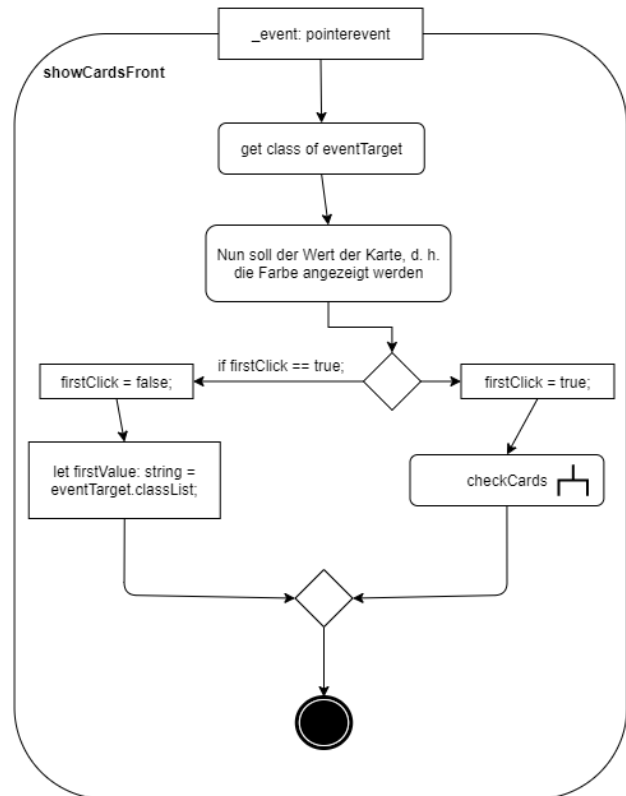
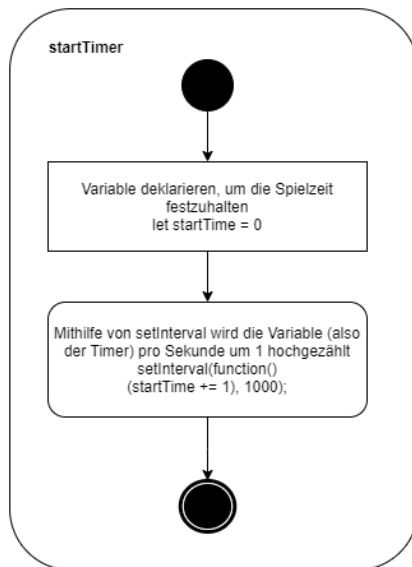
L02_Memory
UI-Scribble





L02_Memory Activity Diagram





Konzepttausch mit Carianne Sauermann

Meine Anmerkungen an Caris Konzept:

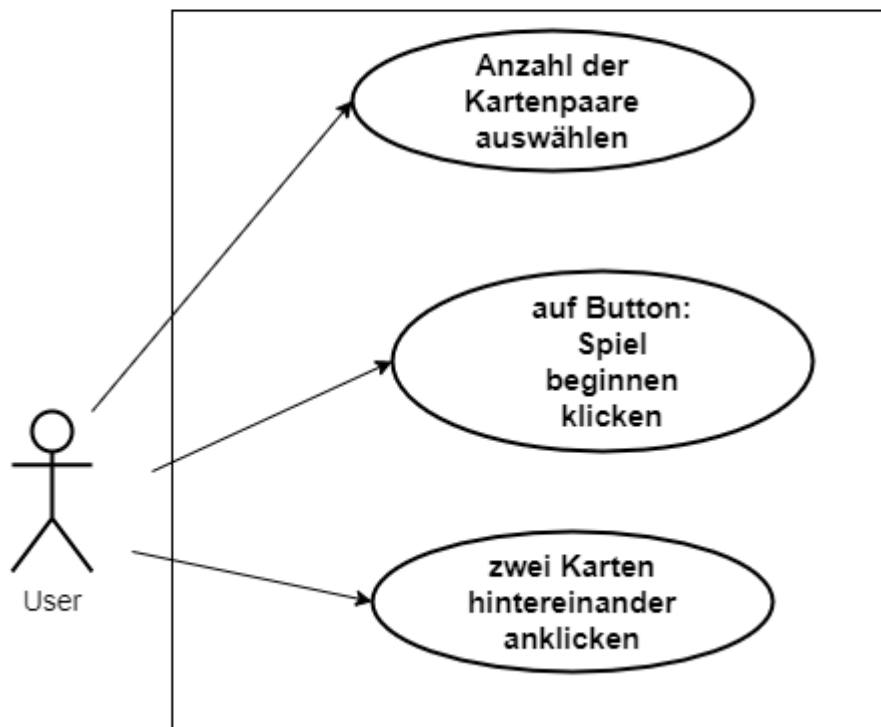
- Beim Use-Case-Diagramm würde ich vielleicht noch hinzufügen, dass die Karten dann vom Nutzer umgedreht werden können
- Beim UI-Scribble stellt sich mir die Frage, wie das Wort dann bestätigt wird, nachdem es eingegeben wurde. Wird es per Klick auf die Entertaste oder durch Klick auf einen Button bestätigt?
- UI-Scribble ist sehr ordentlich und übersichtlich angefertigt worden
- Wann genau startet der Timer? Wie hoch ist der Timer? Was passiert, wenn die Zeit abgelaufen ist?

Anmerkungen von Cari an meinem Konzept:

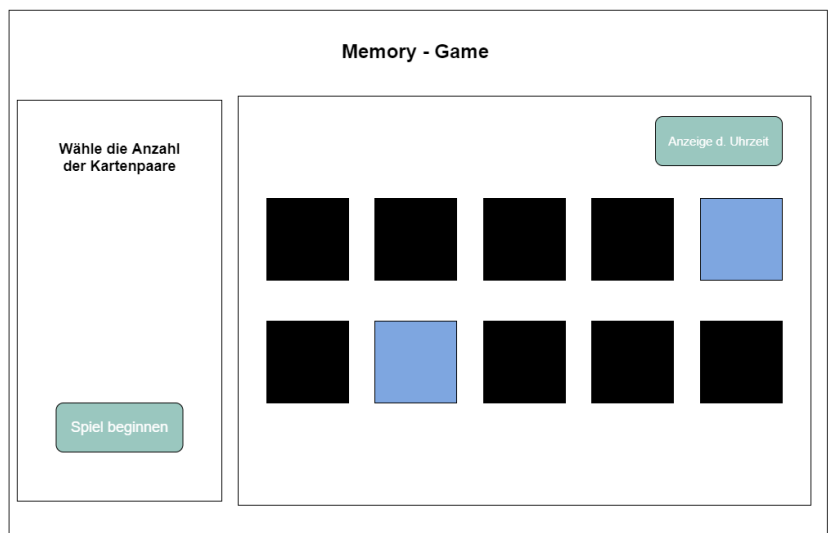
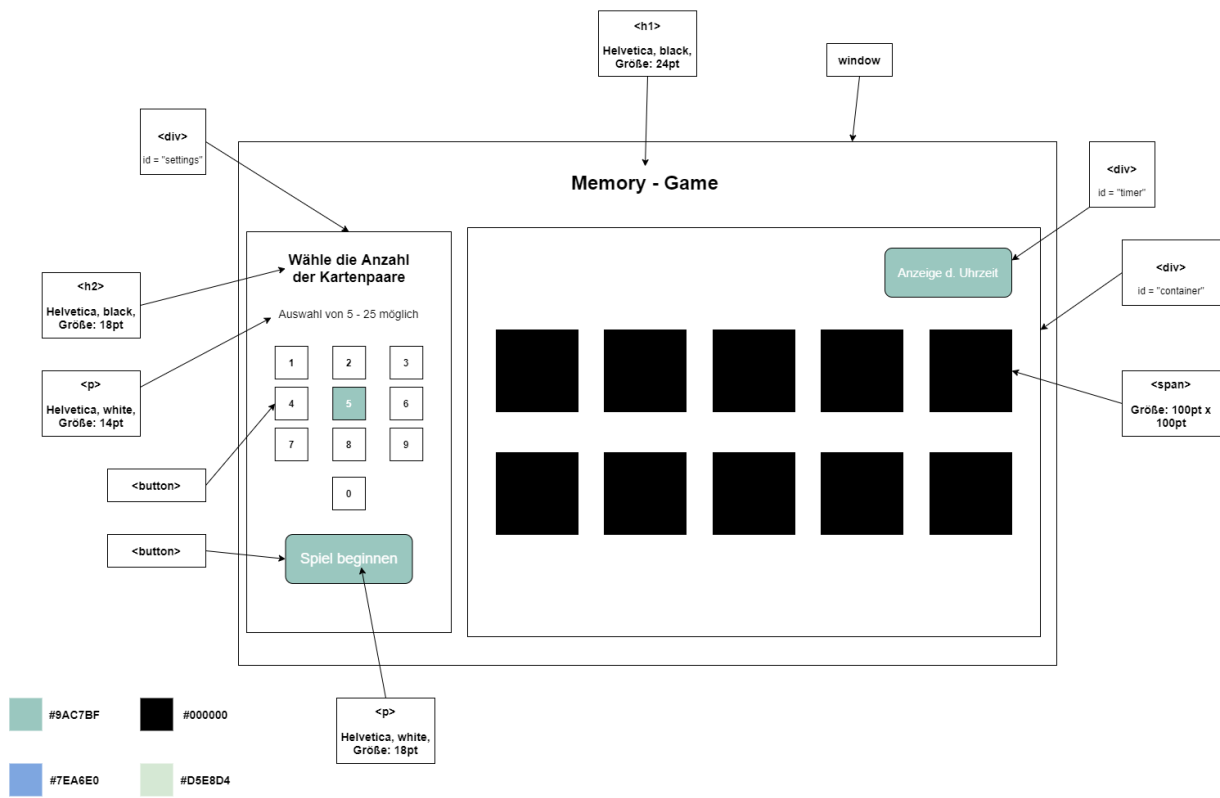
- Use-Case: Folgen einer Aktion müssen nicht unbedingt auch im Use-Case erwähnt werden. Nur das was der Nutzer auch wirklich macht
- UI-Scribble: mehrere `<div>` → vielleicht da schon id oder class dazu schreiben.
Erklärung was blaue bzw rote Karten bedeuten.
Sehr schön übersichtlich und verschiedene UI Scribbles für verschiedene Modi des Spiels, top!
- Activity Diagramm: in handle load "install click listener on window or document" → entscheiden welches, nicht verschiedene Möglichkeiten aufzeigen.
displayCards: die for-Schleife hat sehr genaue Angaben, sehr cool!
Sieht sonst gut aus!! Sehr schön :)

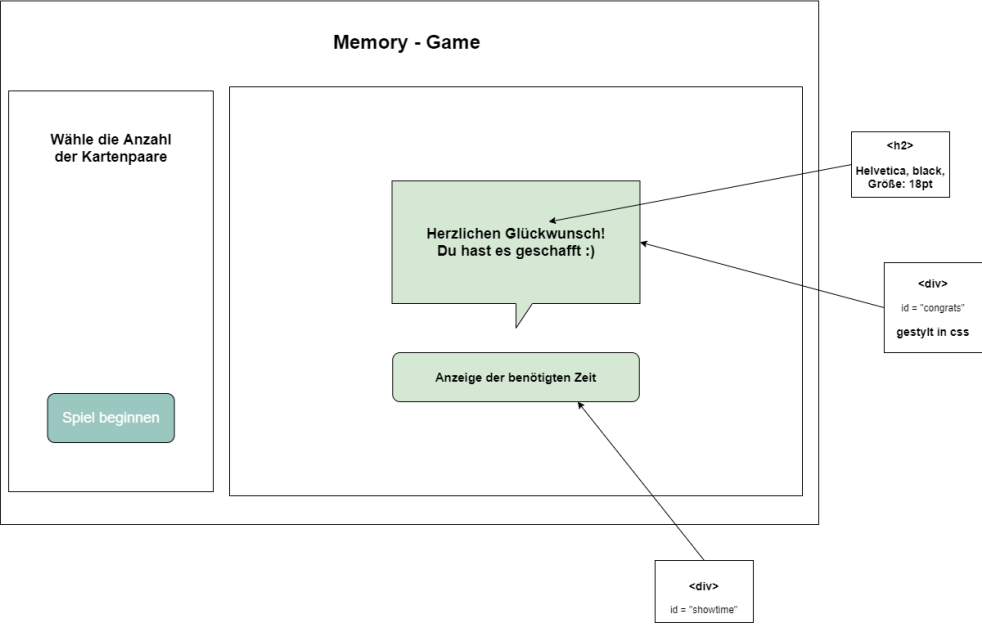
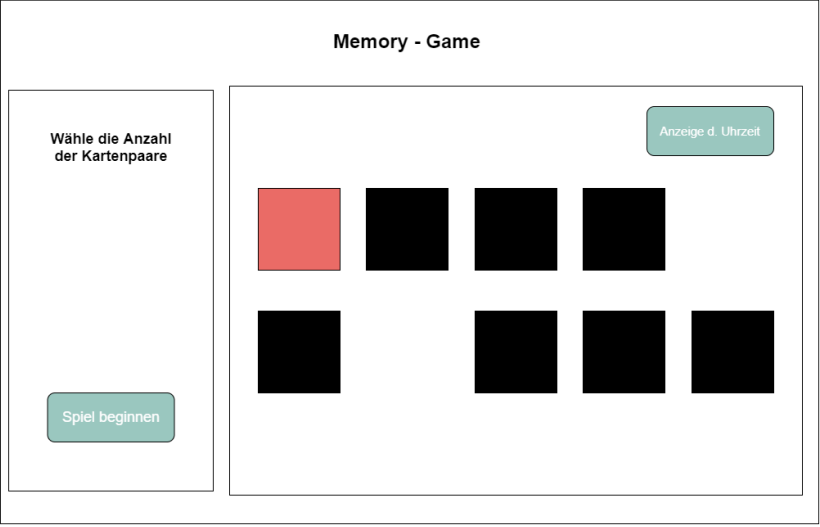
Überarbeitetes Konzept

L02_Memory Use-Case-Diagramm



L02_Memory
UI-Scribble





L02_Memory Activity Diagramm

