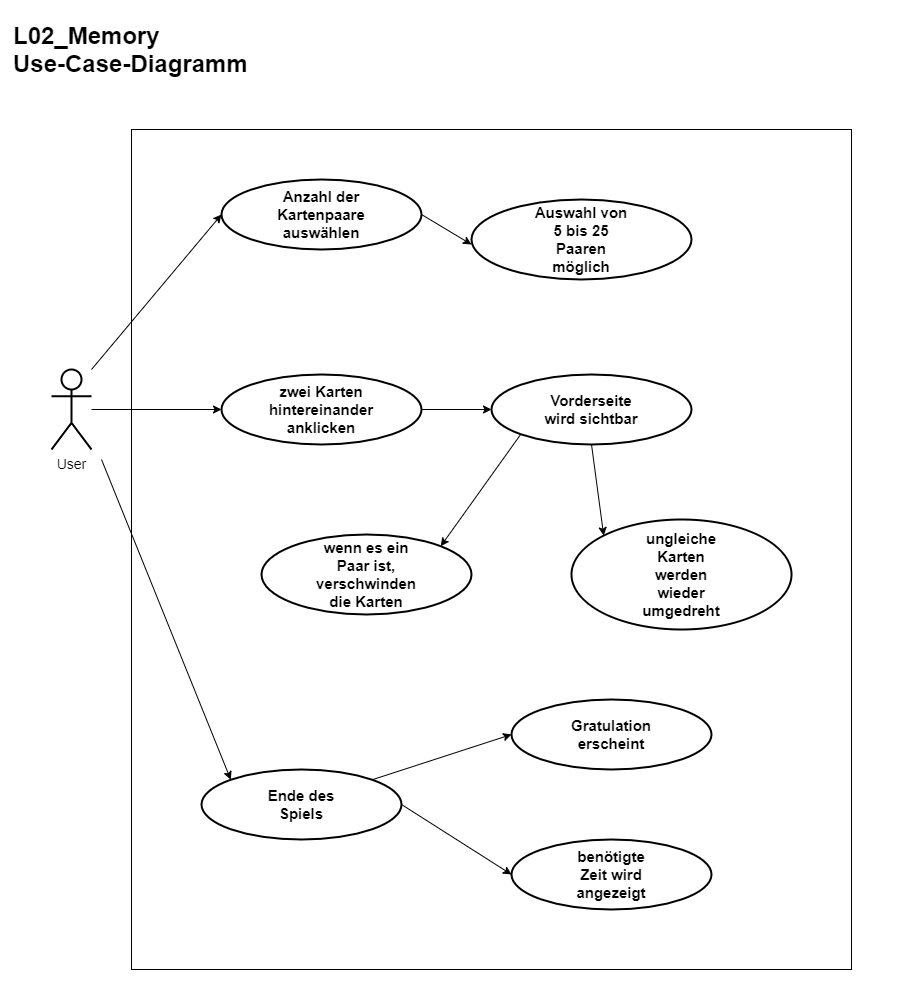
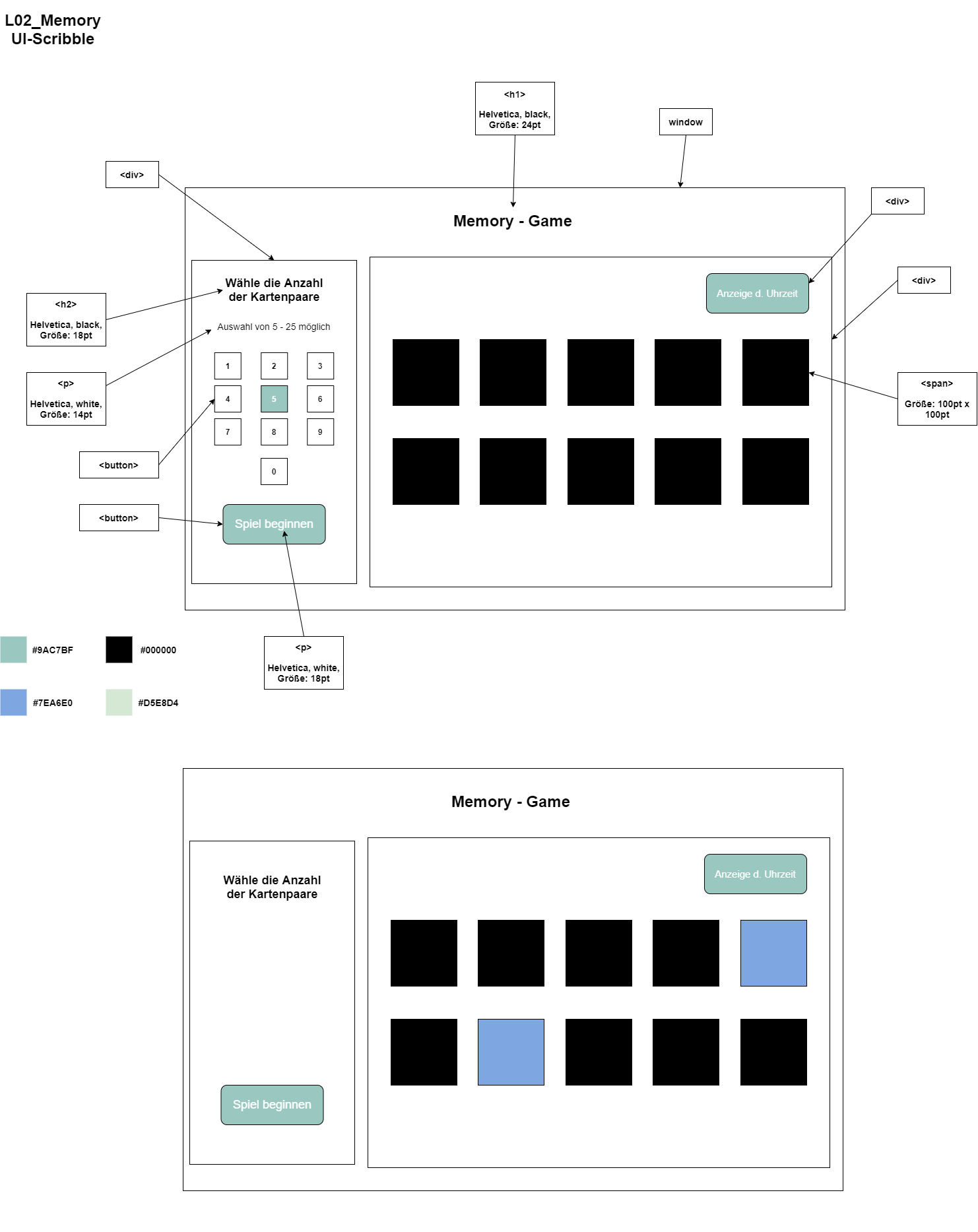
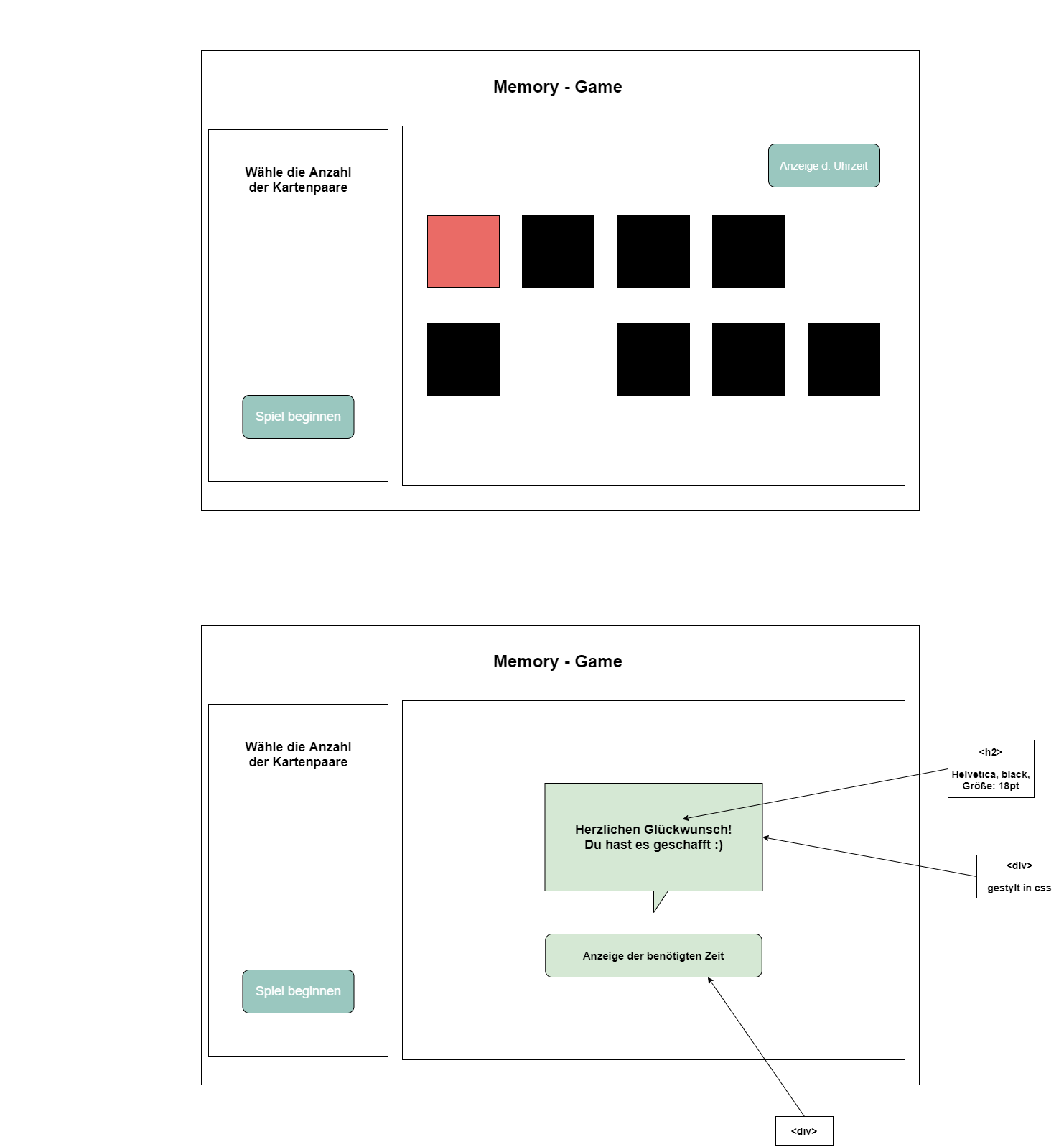
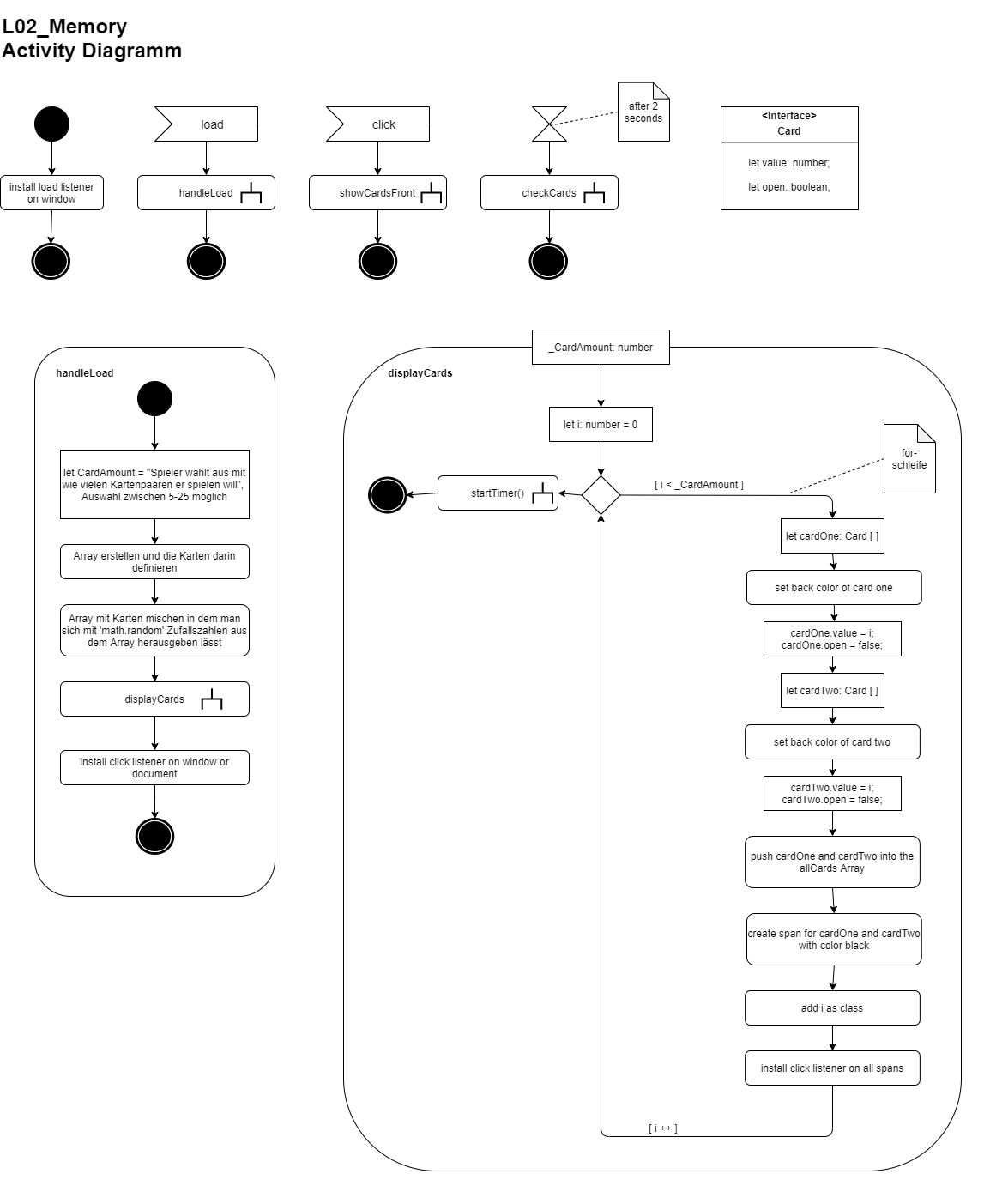
**L02.2 Sequenzmemory**

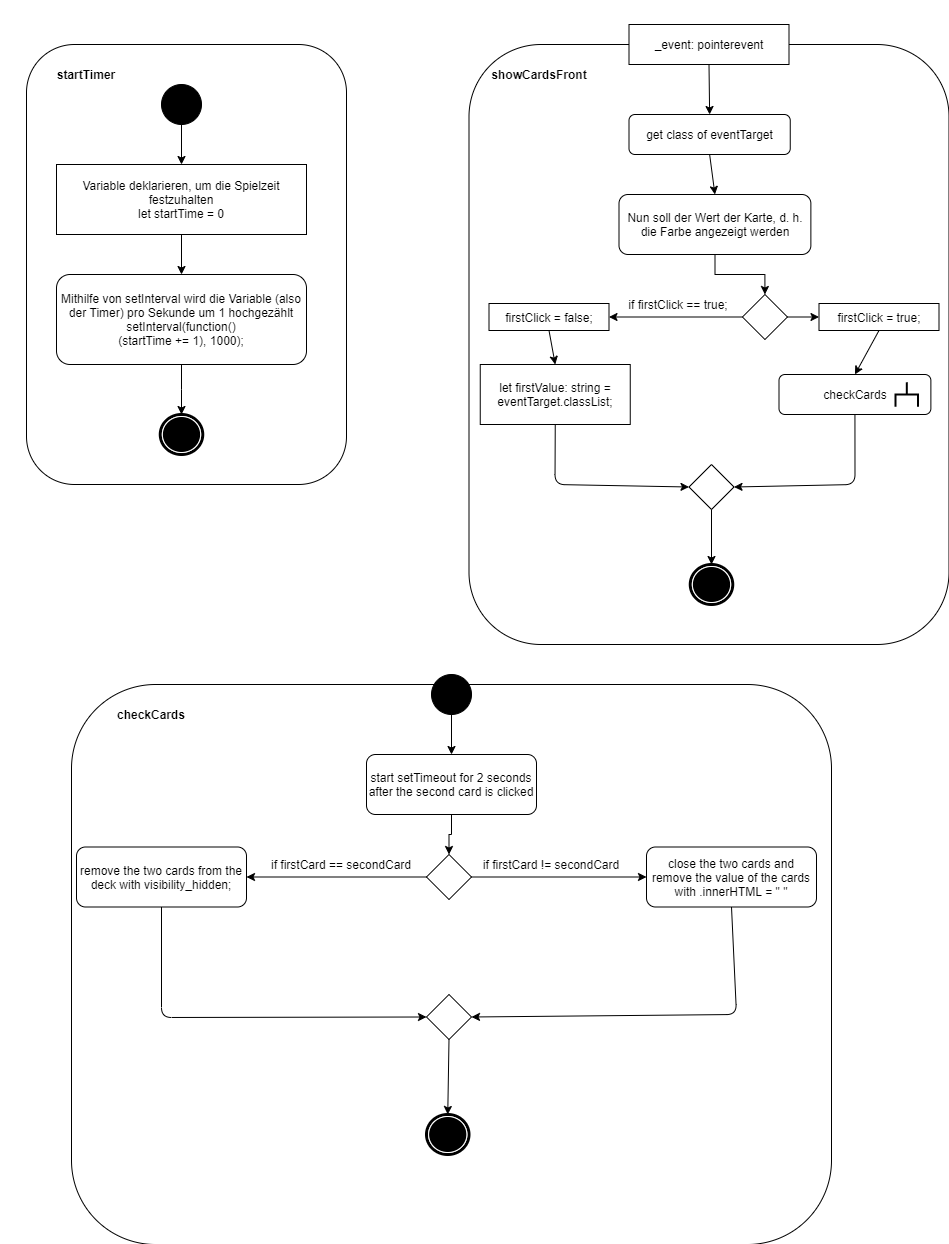
**Konzeption**











**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 verschiede Möglichkeiten aufzeigen.

displayCards: die for-Schleife hat sehr genaue Angaben, sehr cool!

Sieht sonst gut aus!! Sehr schön :)

**Überarbeitetes Konzept**

