

Y X C V P

```

interface Spielkarte = {
  Zahl: number;
  Symbol: "String"; // (Bube, Dame, König, Ass)
  Symbol: "String"; // (Karo, Herz, Pik, Kreuz)
  aufstellen: boolean;
  auwischen: boolean;
  wünschen: boolean;
  Allesleger: boolean;
}

Anzahl der Handkarten eingeben : prompt
↓
function (zieldiebstapel generieren (32 Karten))
  6 auffällige Karten aus zielstapel in Handkarten pushen (Math.random)
  1 auffällige Karte aus zielstapel in body Spielstapel pushen (Math.random)

```

puwan in Array + Math.random

Y X C V G

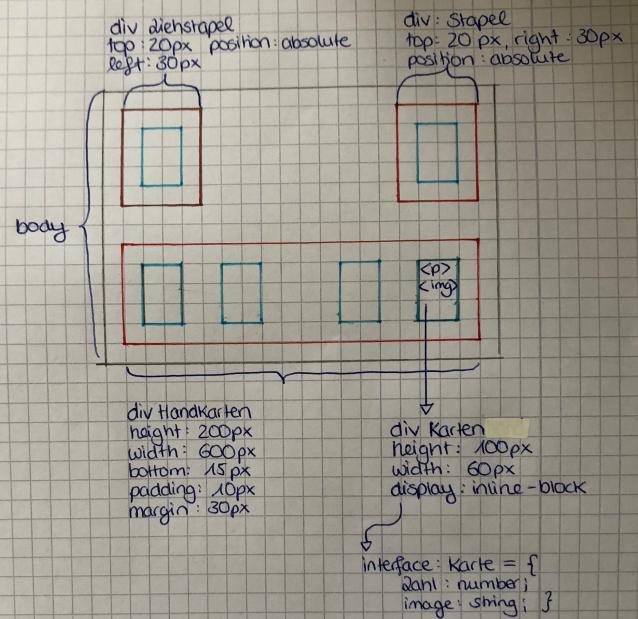
Hau Hau Kartenspiel

- ⑦ zwei ziehen
- ⑧ Auwischen //
- Bube** Wünschen
- ⑩ darf auf jede Karte gelegt werden.

splice = Entfernen / hinzufügen Elemente Array

am Anfang jeder 6 Karten

- Interface für Karte 1-32 (Spielkarte)
- Array in dem alle Karten liegen (Zielstapel)
- Array für Handkarten
- prompt → Anzahl der Karten eingeben
- ZielstapelArray generiert
- 6 auffällige Karten aus Zielstapel in Handkartenarray und aus Zielstapelarray löschen
- 1 auffällige Karte aufgedeckt in Spielstapelarray und aus Zielstapel löschen



// erstellt in Zusammenarbeit mit Regina, Jana und Hanne //

```
interface Karte = {
  Zahl: number;
  image: string;
}
```

