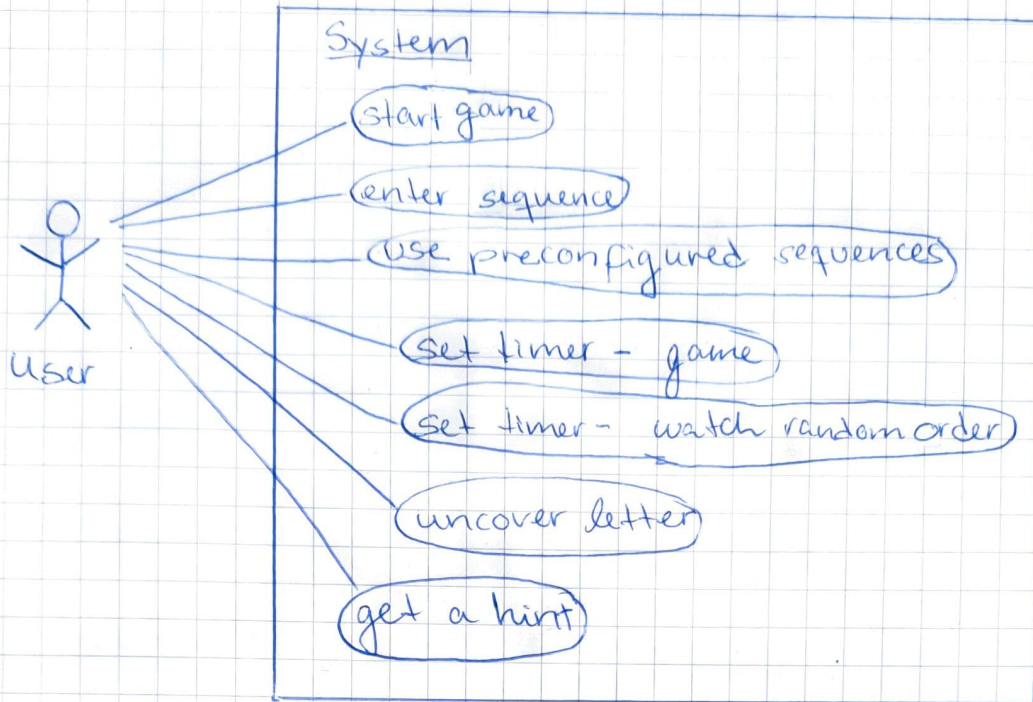


Lo2 - Sequenzmemory

Use - Case - Diagramm



Sequence Memory

Maccheroni

Om Os

c	a			r		c	e	u
---	---	--	--	---	--	---	---	---

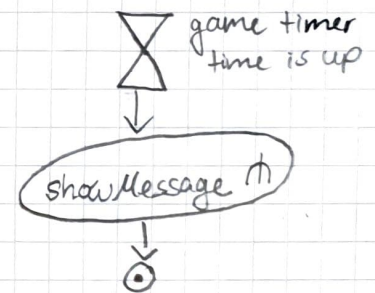
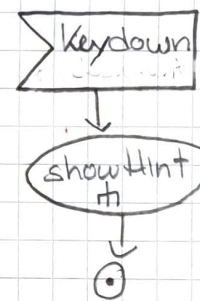
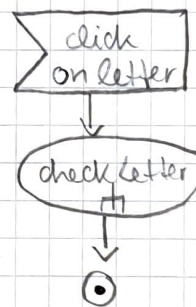
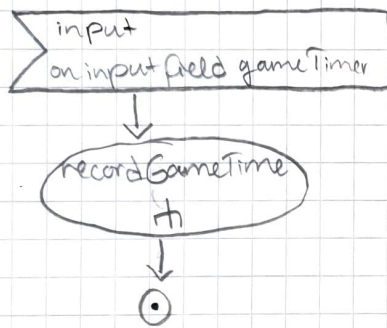
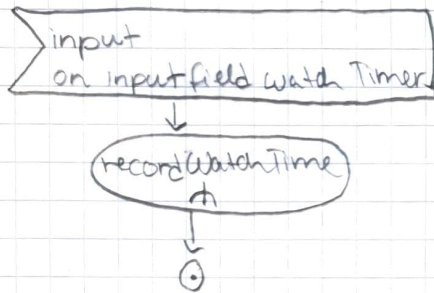
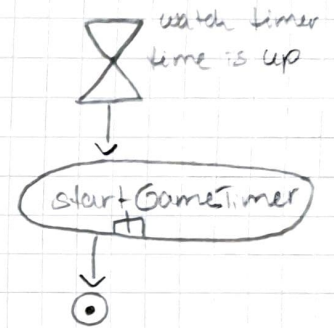
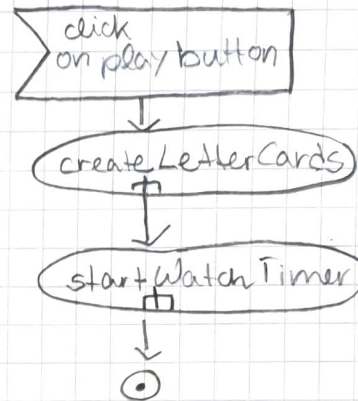
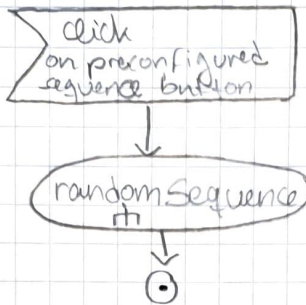
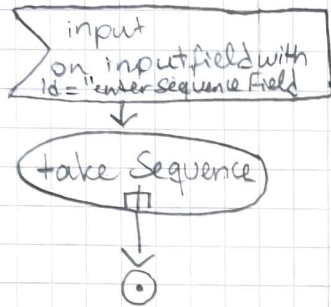
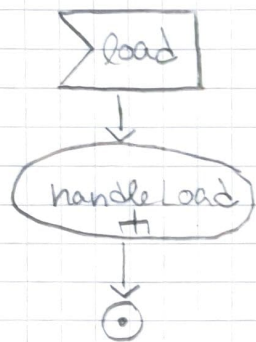
TIME IS UP!

<p>

id = timeIsUp

(in HTML leaves <p> tag)

LO2 - Sequencememory: Activity Diagramm



handleLoad

find input field with
id="enterSequenceField"
and install input-listener

find button with
id="preconfiguredSequenceButton"
and install click-listener

find button with
id="playButton" and
install click-listener

find input field with
id="watchTimerField"
and install input-listener

find input field with
id="gameTimerField"
and install input-listener

find spans with class=
"letterCards" and install
click-listener

install keydown-listener
at document

-event: KeyboardEvent

take Sequence

eingeebene Sequence
wird als lat input-string
gespeichert

Länge des Strings
bestimmen

-event: MouseEvent

random Sequence

random Position im Array
ermitteln

-event: TimeEvent

start GameTimer

Zeit des GameTimers
läuft ab

-event: MouseEvent

start WatchTimer

Zeit des WatchTimers
läuft ab

-event: TimeEvent

show Message

document.getElementById("timeUp").innerHTML="TIME IS UP!"

-event: KeyboardEvent

record WatchTime

eingestellte Zeit
wird gespeichert
und startWatchTimer
übergeben

event: MouseEvent

createLetterCards

Array mit Länge die von let input erstellen und random befüllen mit der Position von let preonSeq: string[]

erstellen von spans, die die Werte des Arrays zeigen

nach Ablauf der WatchTime display.none

event: KeyboardEvent

recordGameTime

eingestellte Zeit wird gespeichert und startGameTime abgeben

event: MouseEvent

checkLetter

überprüfen ob gewählter Buchstabe mit Wert des Arrays an der jetzigen Position übereinstimmt, dabei Position nach jedem Klick um eins weitergehen for-Schleife, display.none

wrong Letter

for-Schleife springt zurück zur ersten Position im Array

display.none bei allen spans

Wenn der Buchstabe übereinstimmt, Position weitergehen und Klasse an Buchstaben der richtigen, vorgegeb. sequenz hinzufügen, damit dies erfarb. markiert wird

