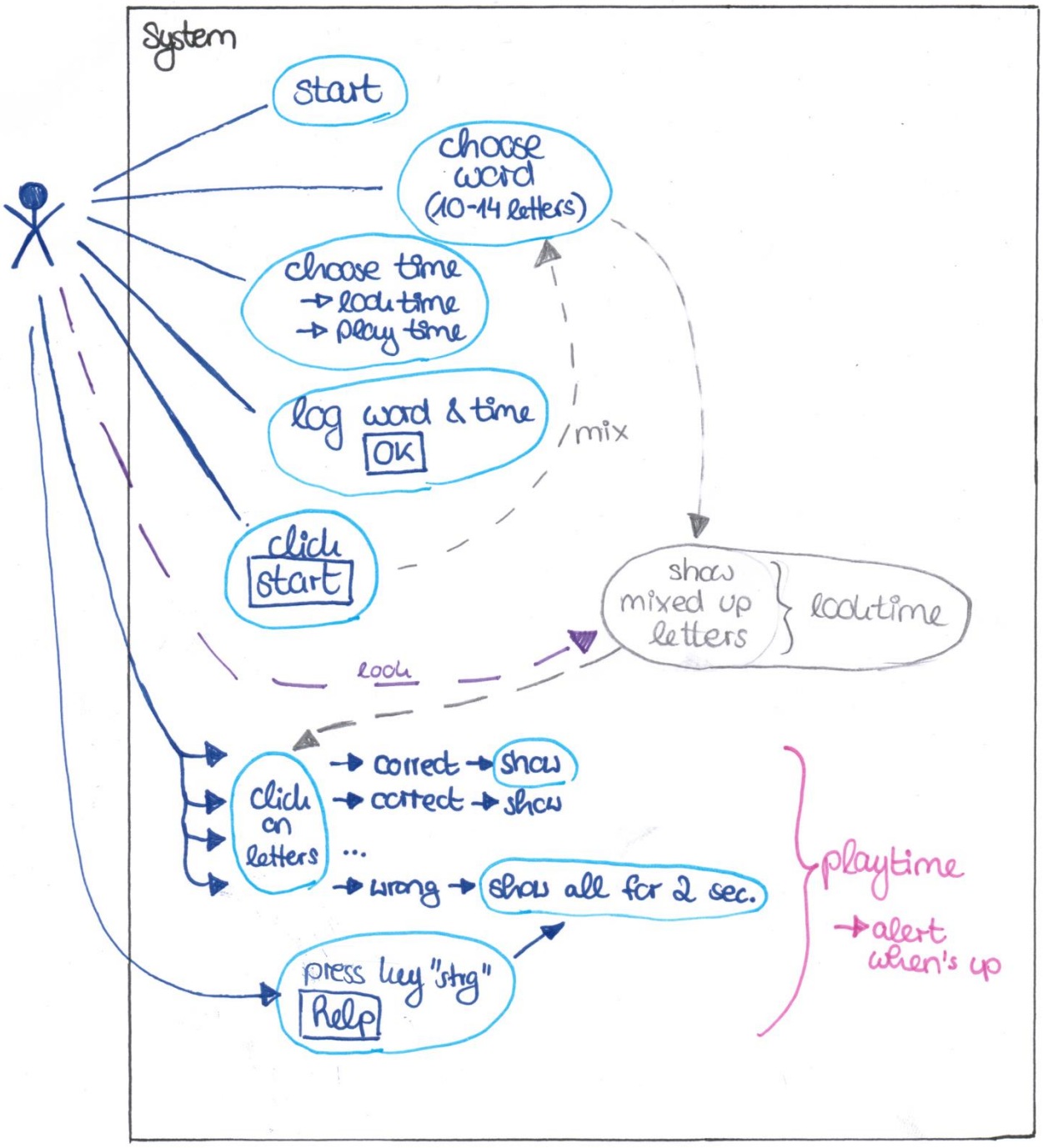
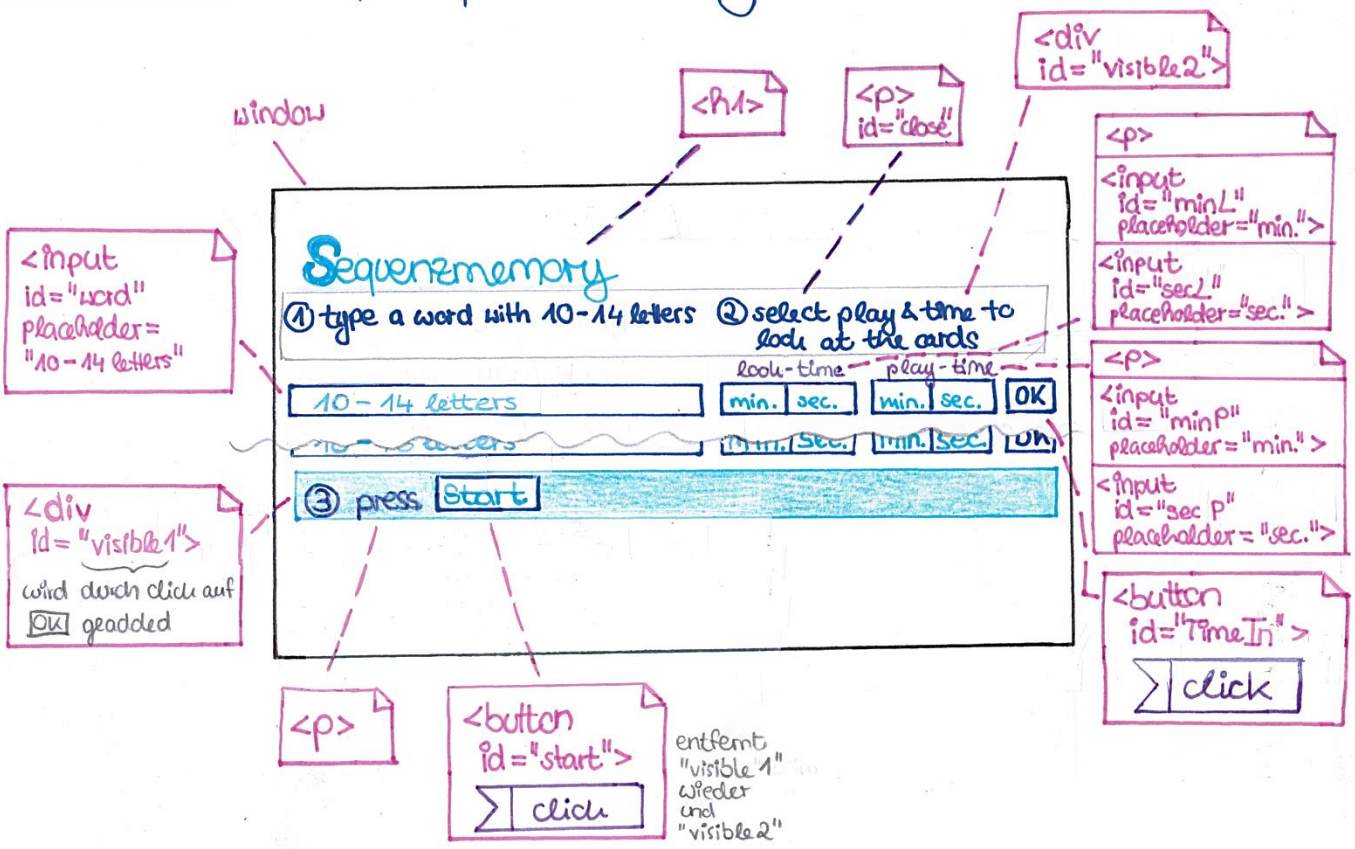
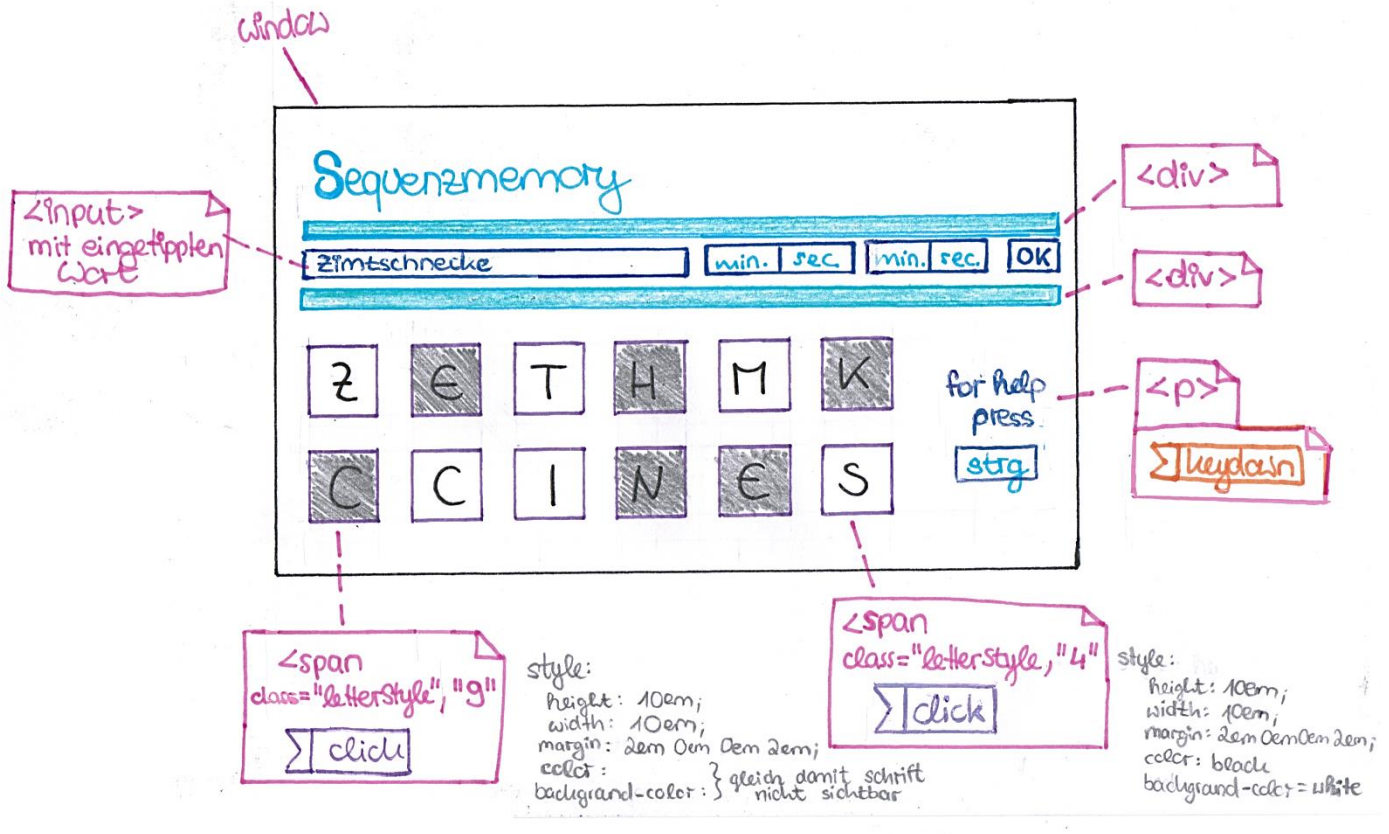
Use-Case-Diagramm „Sequenzmemory"



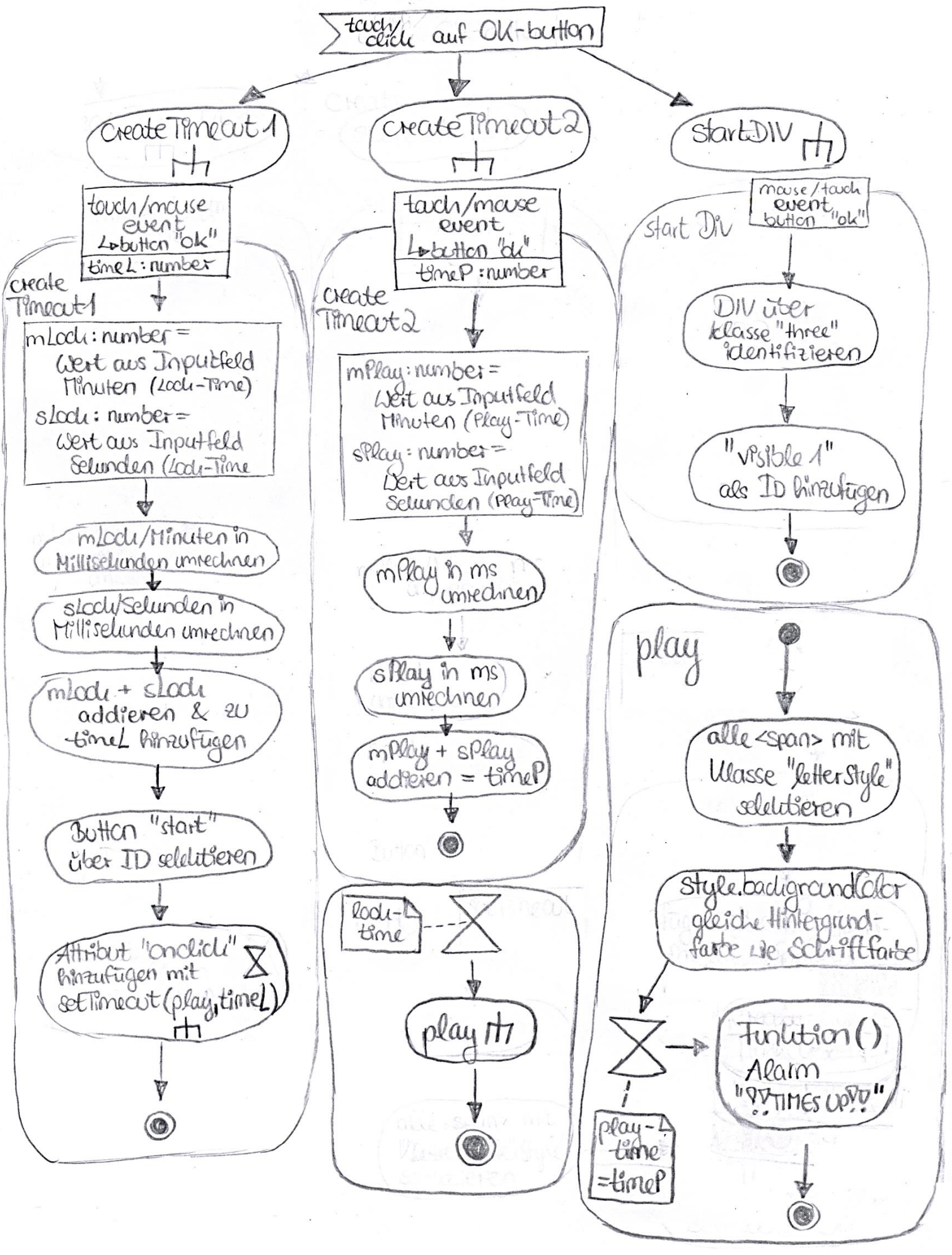
UserInterface „Sequenzmemory"

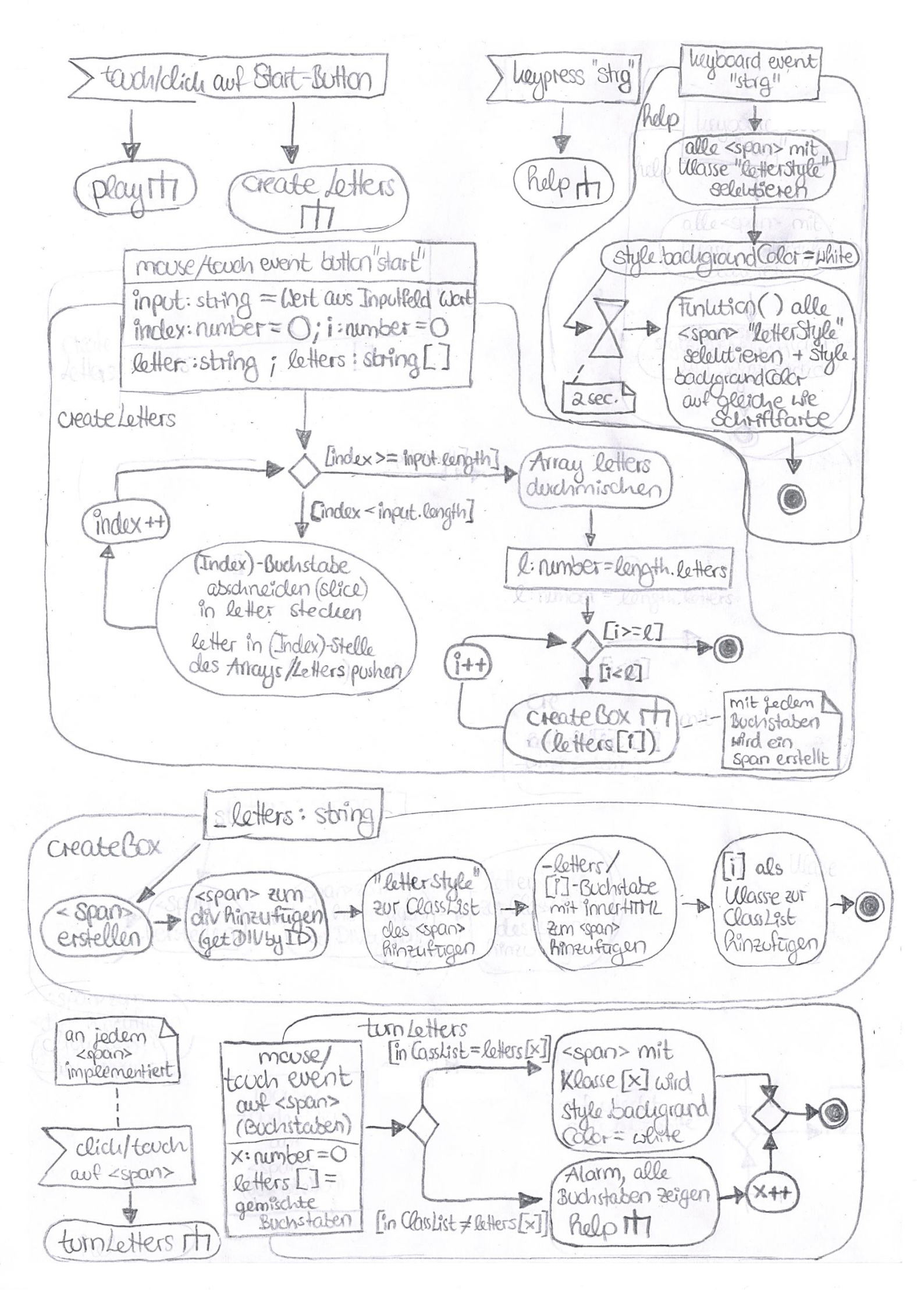




Activity Diagramm

„Sequenzmemory"




touch/click auf Start-Button
play
create Letters
keypress "strg"
help
keyboard event "strg"
help
alle mit Klasse "letterStyle" selektieren
style.backgroundColor = white
2 sec.
funktion() alle "letterStyle" selektieren + style.backgroundColor auf gleiche wie Schriftfarbe
mouse/touch event button "start"
input: string = Wert aus Inputfeld wat
index: number = 0; i: number = 0
letter: string; letters: string[]
createLetters
[index >= input.length]
[index < input.length]
index++
(Index)-Buchstabe abschneiden (slice) in letter stecken
letter in (Index)-Stelle des Arrays /Letters pushen
Array letters durchmischen
l: number = length.letters
[i >= l]
[i < l]
i++
createBox (letters[i])
mit jedem Buchstaben wird ein span erstellt
_letters: string
createBox
 erstellen
 zum div hinzufügen (getDIVbyID)
"letterStyle" zur ClassList des hinzufügen
-letters/[i]-Buchstabe mit innerHTML zum hinzufügen
[i] als Klasse zur ClassList hinzufügen
an jedem implementiert
click/touch auf
turnLetters
turnLetters
mouse/touch event auf (Buchstaben)
x: number = 0
letters [] = gemischte Buchstaben
[in Classlist = letters[x]]
[in ClassList ≠ letters[x]]
 mit Klasse [x] wird style.backgrandColor = white
Alarm, alle Buchstaben zeigen
Help
x++