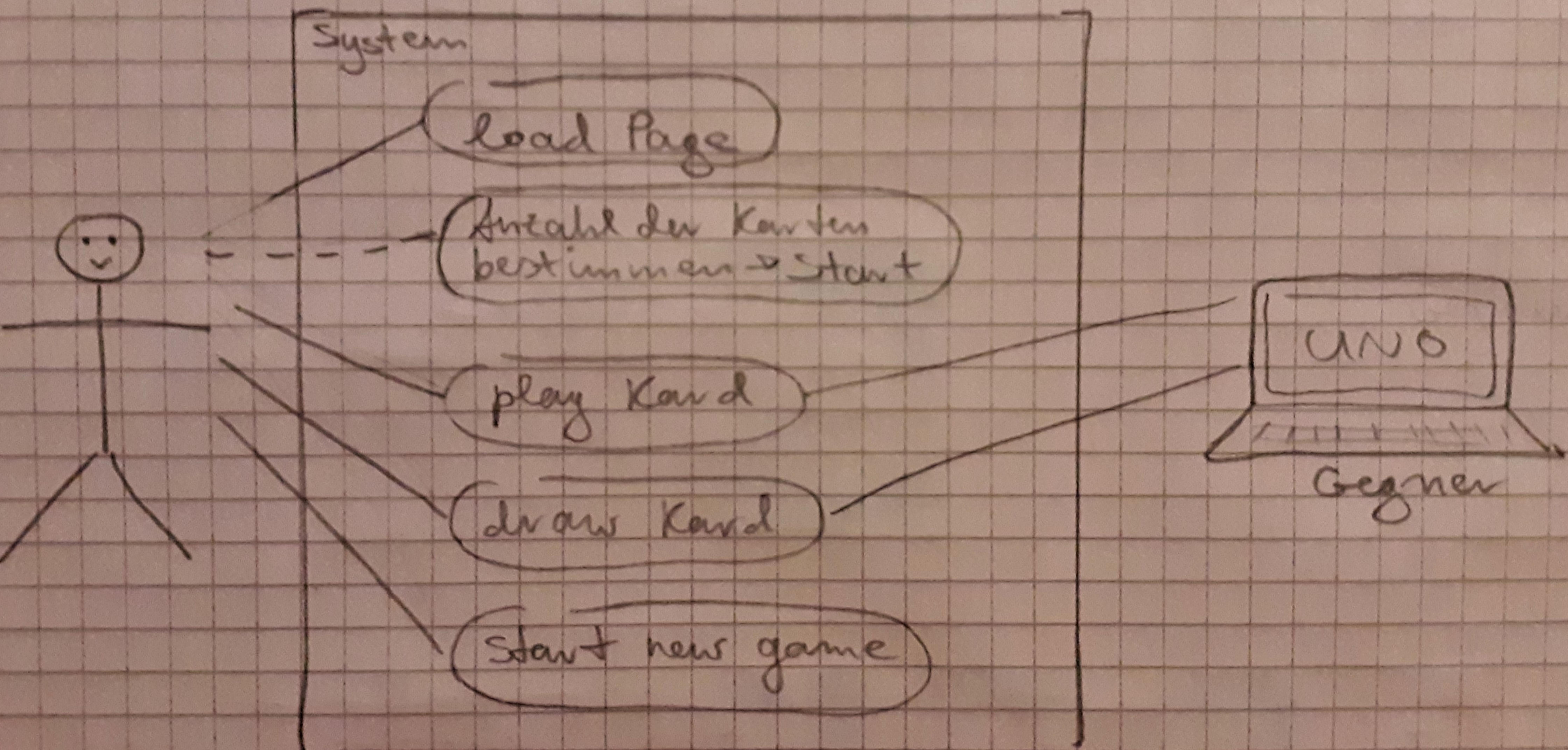
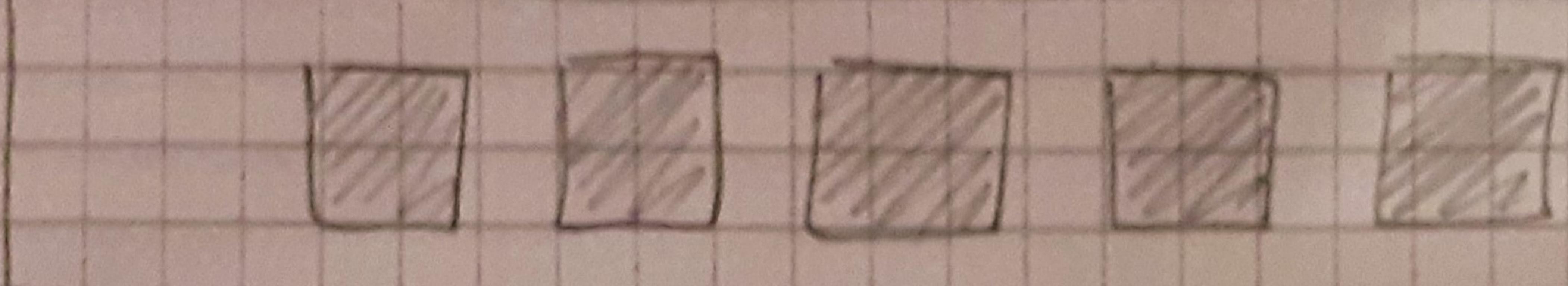


Skizze



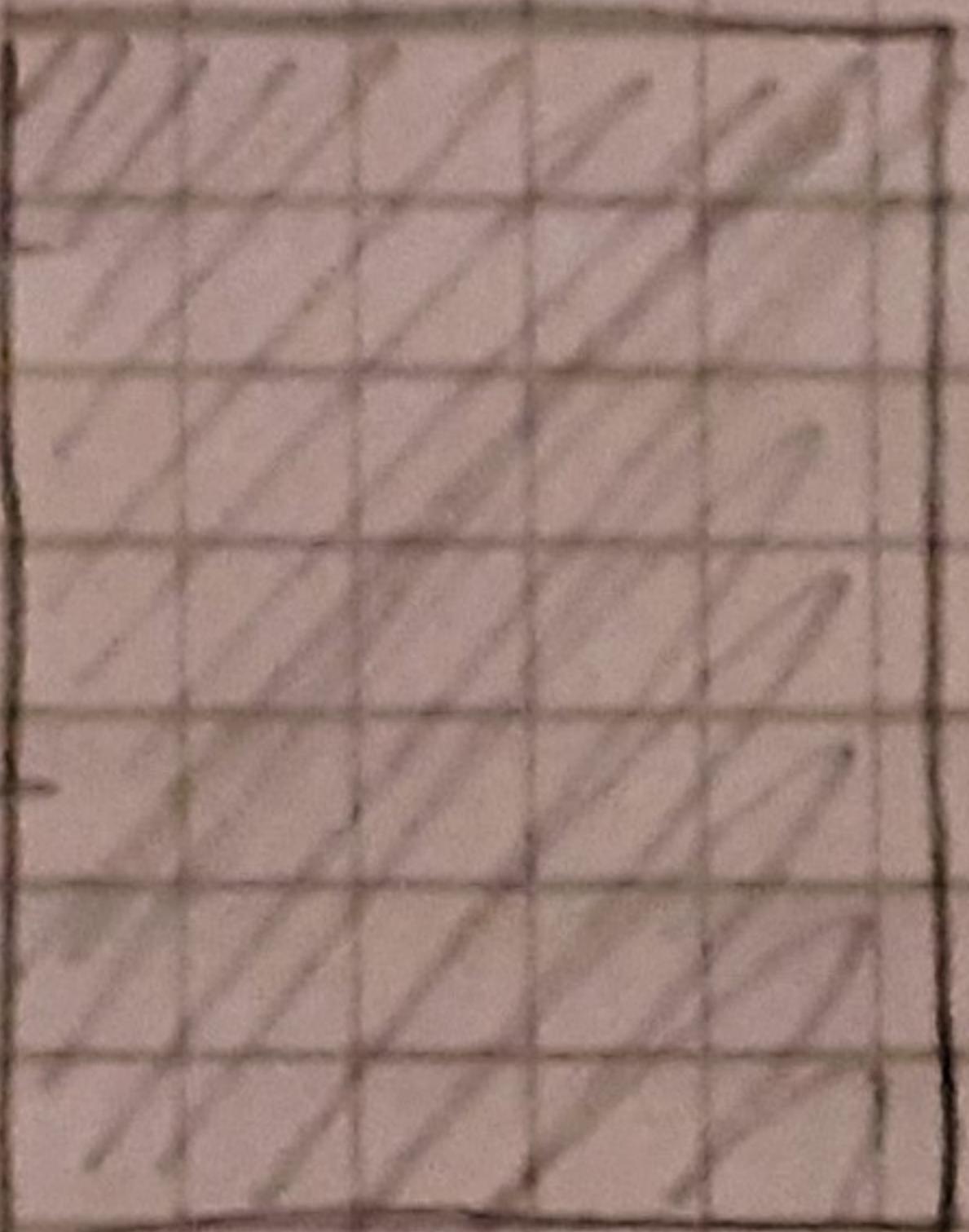
Computer; Karten verdeckt

<body>  
<main>

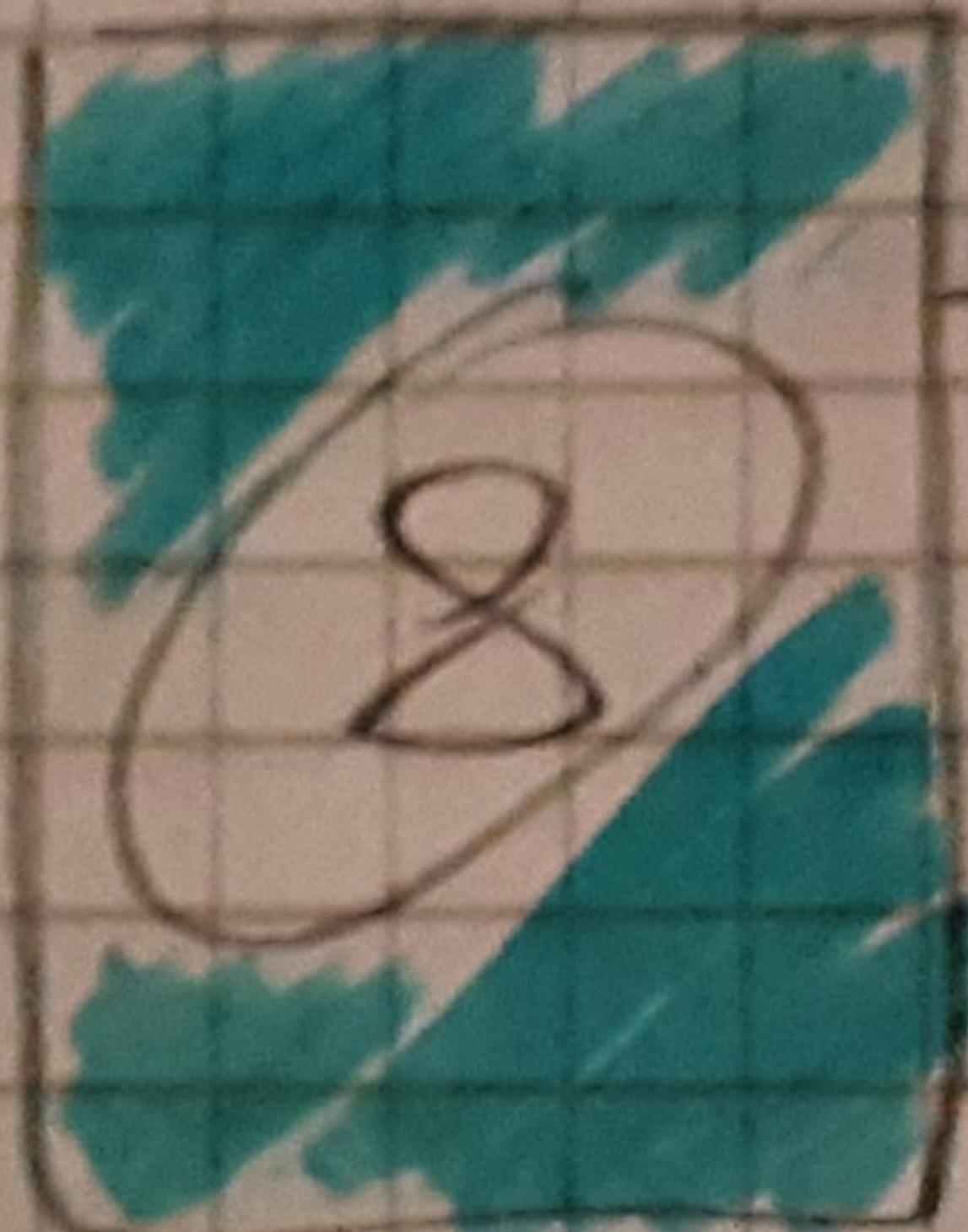


+<section>  
id = "Gegner"

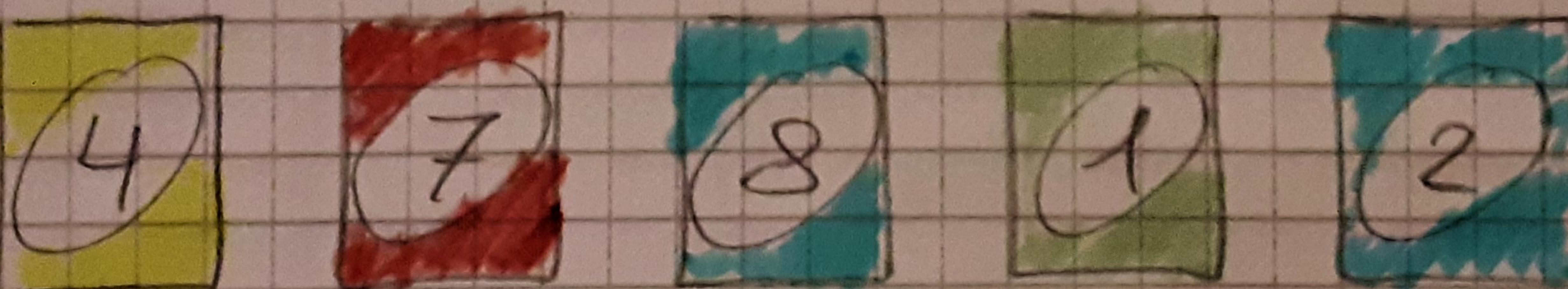
<section>  
id = "ziehen"  
verdeckt



+<section>  
id = "ablegen"



-<section>  
id = "meine Karten"



Spieler/User; Karten selber

- "img" als Karten

- "win / loose" → alert + Audio

- Karten: hover → her vor gehoben  
→ cursor: pointed

# Main

Interface { Zug, Farbe, Nummer }

```
let us = []  
let computerHand = []  
let ziehen = []  
let ablegen = []
```

[Seite lädt]

Karten werden im  
HTML generiert



[Seite geladen]

5 Random Karten  
werden an User / Comp.  
verteilt

Zug

[User Zug]

[Comp. Zug]

User Zug

Comp. Zug

Comp. Zug

User Zug

[letzte  
Karte]

alert: "Win"

alert: "Lose"

X X



generateDeck



### Interface UNOKARTEN

```
let (name): UNOKARENNE{  
    Zahl: (1 - 9)  
    Farbe: (g, r, b, g)  
    img: ()}
```

Karten in dem  
Ziehen Array []

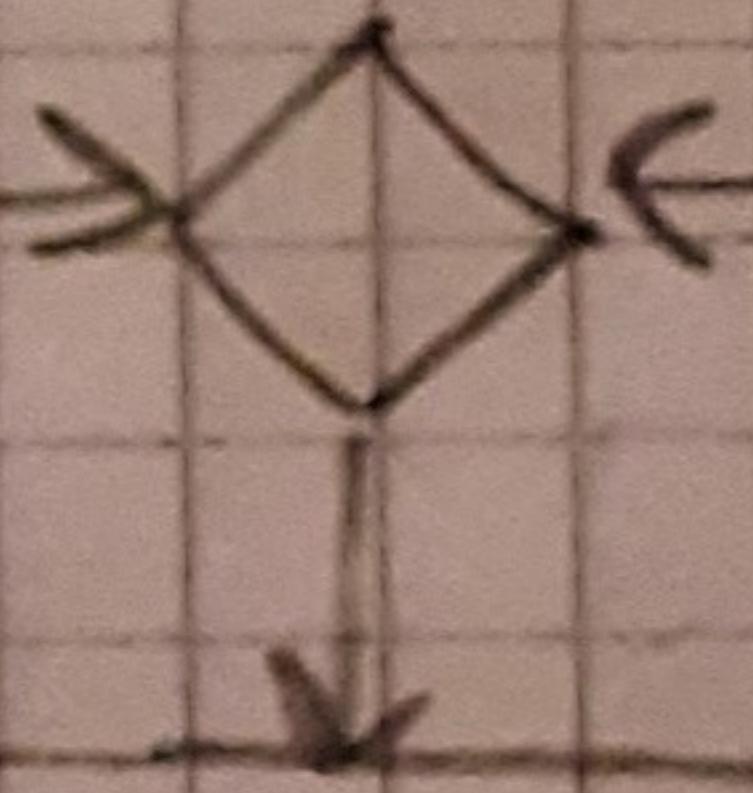


Karten randomisieren  
(.sort)



6 random Karten  
in Usr Array

6 random Karten in  
Comp. Array




die Karten werden aus dem  
Ziehen Array gelöscht



1 random Karte  
ins ablegen Array



USER



Computer

Comp. Zug

Comp. prüft seine Karten  
im Array; ob sie mit  
der Karte auf dem Ablege-  
Stapel übereinstimmen

[nachziehen]

[ablegen]

random Karte  
wird ins Comp.-Array  
verschoben; aus dem  
Ziehen-Array gelöscht

abgelegte Karte  
wird aus dem Comp.-Array  
gelöscht; ins ablegen-  
Array verschoben

[letzte Karte]

keine Karten im Deck  
→ "win"

neues Spiel? ↗