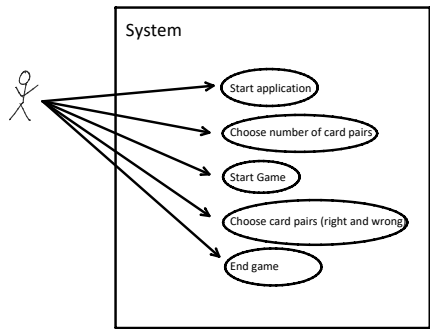
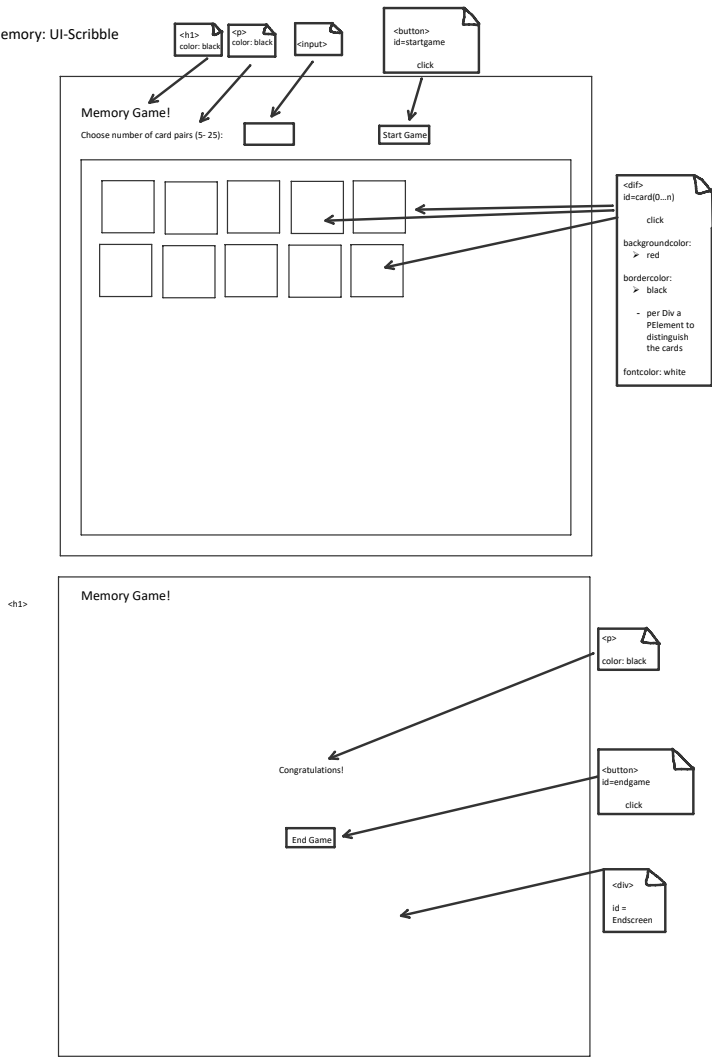


- Memorie-Spiel:
- Desktop, Tablet, Smartphones
  - Anzahl der Karten-Paare vor Beginn des Spiels auswählbar (5-25)
  - Karten:
    - o kleine Quadrate
    - o Rückseite: gleich, einfarbig
    - o Vorderseite: Zahlen, Buchstaben oder Begriffe mit denen Paare gebildet werden können
    - o jedes Paar muss einzigartig sein
  - Spiel:
    - o alle Karten zum Anfang des Spiels zufällig neu verteilen
    - o ändern während des Spiels nicht die Position
    - o jede Runde kann ein Spieler zwei Karten aktivieren
      - deckt die Vorderseite auf
      - währenddessen ist keine weitere Interaktion möglich
      - Zustand soll 2 Sekunden dauern
    - o bei gleichem Inhalt/einer Übereinstimmung: verschwinden die Karten aus dem Spiel
    - o Ungleicher Inhalt: die Karten drehen sich wieder um
  - Ende:
    - o Gratulations-Nachricht
    - o Zeit für das Beenden des Spiels

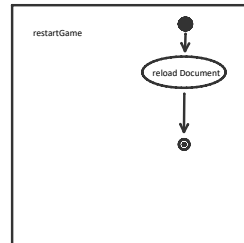
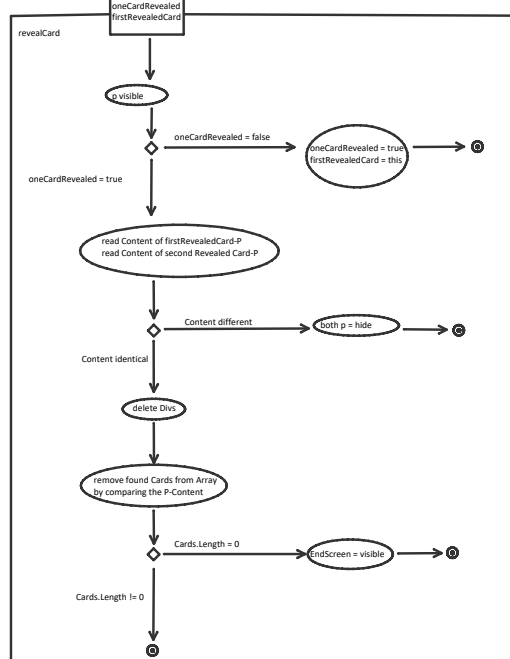
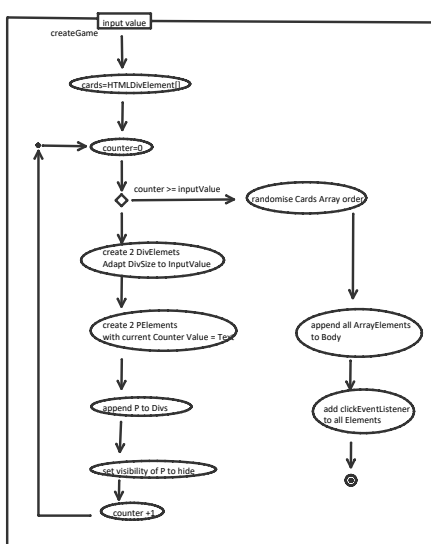
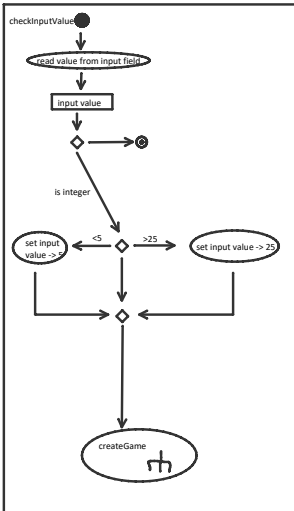
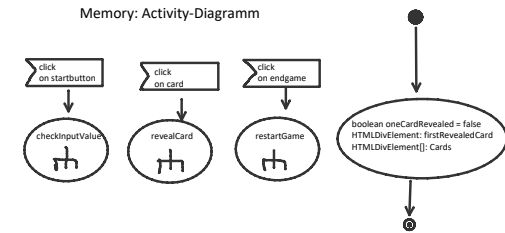
Memory: Use-Case-Diagramm



Memory: UI-Scribble



## Memory: Activity-Diagramm



## Verbesserungsvorschläge von Martin Fuhr:

- CSS-Anmerkungen in UI-Scribble
- Responsive Design

## Responsive-Design:

```
div{
  background-color: black;
  height: 270px;
  width: 270px;
}

p{
  color: blanchedalmond;
  text-align: center;
  font-size: 100px;
  margin: 0 auto;
}

.container{
  display: grid;
  grid-column-gap: 15px;
  grid-row-gap: 15px;
  grid-template-columns: 1fr 1fr 1fr;
}

@media only screen and (min-width: 1160px) {
  .container{
    grid-template-columns: auto auto auto auto auto auto;
    grid-column-gap: 50px;
    grid-row-gap: 50px;
  }

  div{
    height: 350px;
    width: 350px;
  }
}
```