Aktivitätsdiagramm: Spielmechanik Memory Konzept: .card Spie 21 1 Spieler2 Spieler 3 eventlistener auf #card-container #card-container "UserInput "click" numOpen: number [nicht ins leere geklickt] numOpen ++ Enicht mehr als 2 Karten & hidden J Karte umdrehen [numopen==2] karten checklictory() faken [Karten ungleich] Karten wieder hiddlen machen num Cards Hiddlen: number [numCardsHidolen > 07 Check Victory (); Gowonnen! EN Inti