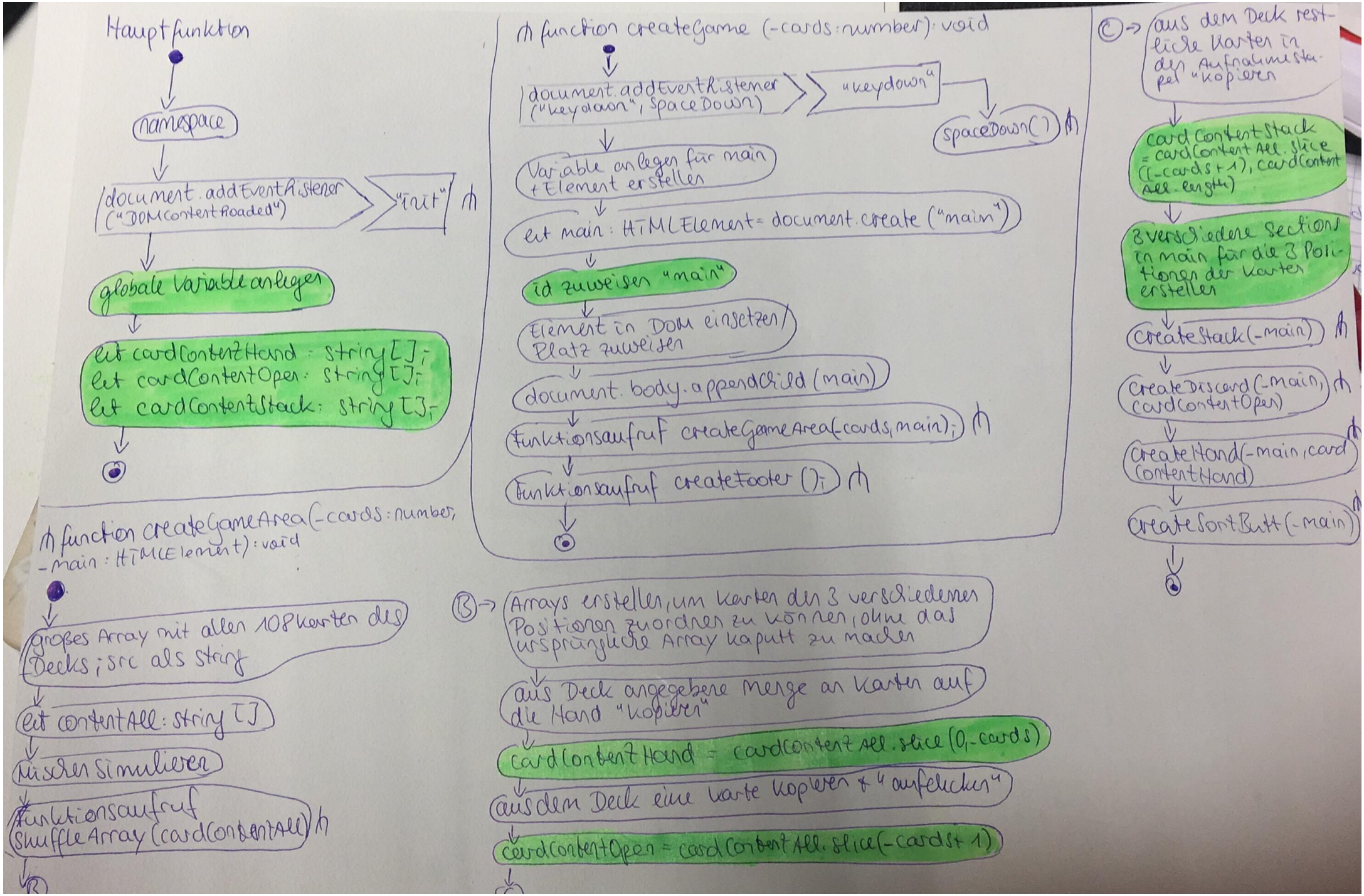
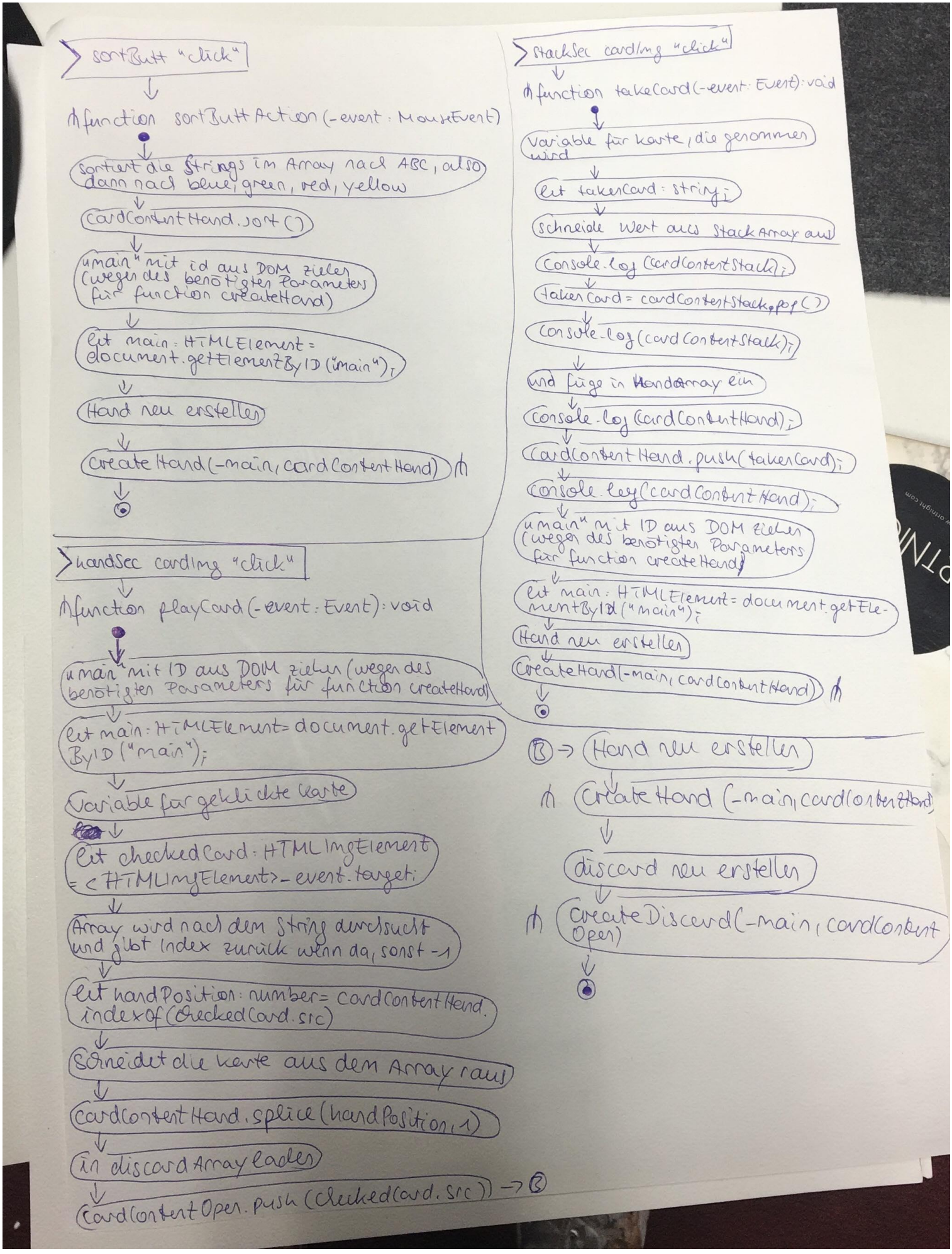

Hauptfunktion
namespace
document.addEventListener ("DOMContentLoaded")
"init"
globale Variable anlegen
let cardContentHand: string[];
let cardContentOpen: string[];
let cardContentStack: string[];
function createGame (_cards:number): void
document.addEventListener ("keydown", spaceDown)
"keydown"
spaceDown()
Variable anlegen für main + Element erstellen
let main: HTMLElement = document.create ("main")
id zuweisen "main"
Element in DOM einsetzen/ Platz zuweisen
document.body.appendChild (main)
Funktionsaufruf createGameArea(_cards, main);
Funktionsaufruf createFooter ();
function createGameArea(_cards:number, _main: HTMLElement): void
großes Array mit allen 108 Karten des Decks; src als string
let contentAll: string[]
Mischen simulieren
Funktionsaufruf shuffleArray (cardContentAll)
B
B→ Arrays erstellen, um Karten den 3 verschiedenen Positionen zuordnen zu können, ohne das ursprüngliche Array kaputt zu machen
aus Deck angegebene Menge an Karten auf die Hand "kopieren"
cardContentHand = cardContentAll.slice(0, _cards)
aus dem Deck eine Karte kopieren & "aufdecken"
cardContentOpen = cardContentAll.slice(-cards+1)
C
C→ aus dem Deck restliche Karten in den Aufnahmestapel "kopieren"
cardContentStack = cardContentAll.slice ((_cards+1), cardContentAll.length)
3 verschiedene Sections in main für die 3 Positionen der Karten erstellen
createStack(_main)
createDiscard(_main, cardContentOpen)
createHand(_main, cardContentHand)
createSortButt(_main)


sortButt "click"
function sortButtAction(-event: MouseEvent)
sortiert die Strings im Array nach ABC, also dann nach blue, green, red, yellow
cardContentHand.sort()
"main" mit id aus DOM zielen (wegen des benötigten Parameters für function createHand)
let main: HTMLElement = document.getElementById("main");
Hand neu erstellen
createHand(-main, cardContentHand)
handSec carding "click"
function playCard(-event: Event): void
"main" mit ID aus DOM zielen (wegen des benötigten Parameters für function createHand)
let main: HTMLElement = document.getElementById("main");
Variable für geklickte Karte
let checkedCard: HTMLImgElement = <HTMLImgElement>-event.target;
Array wird nach dem String durchsucht und gibt Index zurück wenn da, sonst -1
let handPosition: number = cardContentHand.indexOf(checkedCard.src)
Schneidet die Karte aus dem Array raus
cardContentHand.splice(handPosition, 1)
in discard Array laden
cardContentOper.push(checkedCard.src) → B
StackSec carding "click"
function takeCard(-event: Event): void
Variable für Karte, die genommen wird
let takenCard: string;
schneide Wert aus StackArray aus
console.log(cardContentStack);
takenCard = cardContentStack.pop()
console.log(cardContentStack);
und füge in HandArray ein
console.log(cardContentHand);
cardContentHand.push(takenCard);
console.log(cardContentHand);
"main" mit ID aus DOM zielen (wegen des benötigten Parameters für function createHand)
let main: HTMLElement = document.getElementById("main");
Hand neu erstellen
createHand(-main, cardContentHand)
B → Hand neu erstellen
createHand(-main, cardContentHand)
discard neu erstellen
createDiscard(-main, cardContentOper)