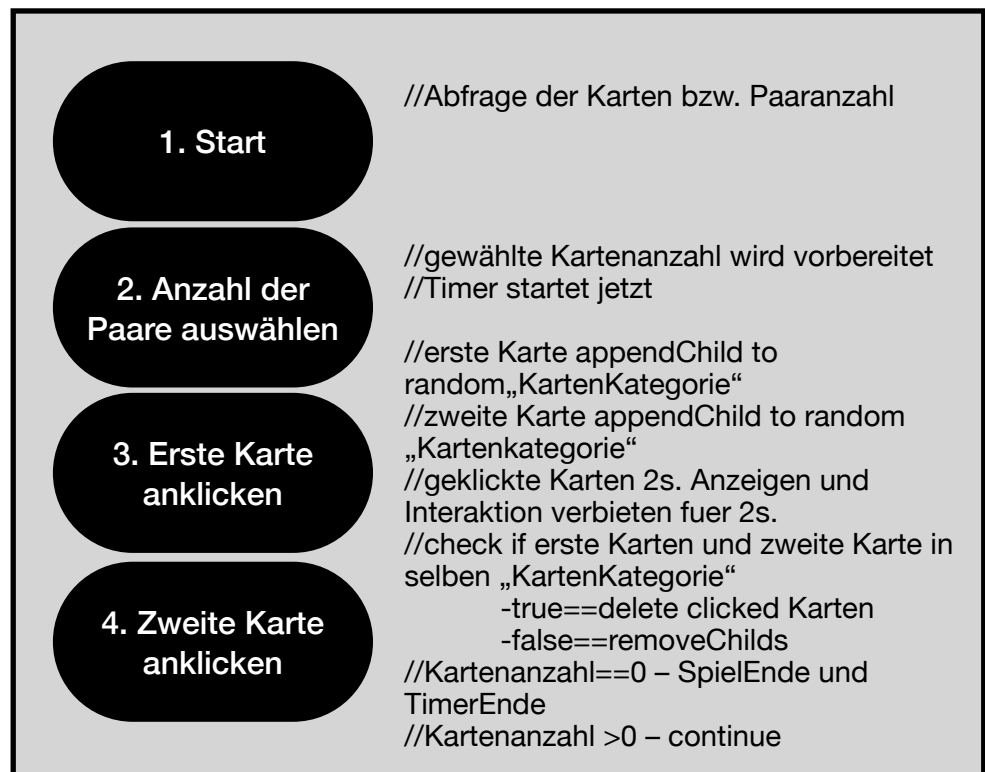
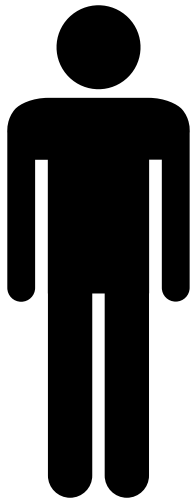
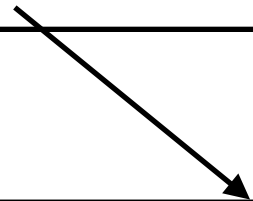


Anwendungsfalldiagramm eines Users im Laufe des Spiels:



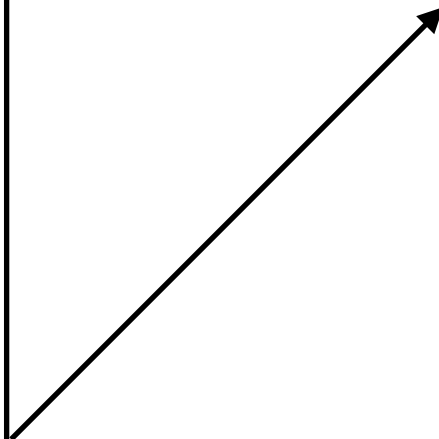
handleload

- > erstelle 3 Arrays:
Array1=KartenRueckseite
Array2=KartenDeleted
Array3=KartenAufgedeckt
- >installiere listeners zu jeder Spielkarte und dem document



Kartendeck

- >create span HTML-Element mit Input und Eingabemöglichkeit deiner Wahl (:number)
- >installiere click listener auf span button zum eingeben
 - >input bestimmt über Kartenanzahl ($\text{input} * 2 = \text{Spielkarten}$)
- >create Spielkarten als divs in einer for-Schleife
 - >Spielkarten in array1 anlegen
- >timer start durch click auf eingabe des Input-span



KarteMischen (_event:Keyup)

- >lass 2 random Positionen aus Array1 10 mal mit einander den Platz tauschen um die Reihenfolge des Arrays zu mischen. (for-Schleife)



KarteZeigen (_event:MouseEvent)

- >füge das Target dem Array 3 hinzu
- >füge zweite Target (secondClickedTarget) auch dem Array2 hinzu
- >prüfe, ob die geklickten Karten zur selben id(Kartenkategorie) gehören.
YES-splice target und push in Array 2
NO-remove Cards von den Array3 und wieder ins Array1
- >Abfrage: Karten==0
YES-Timer stopp
NO-continue