

L02 Notizen

28.04.20

① Vor Beginn des Spiels

- Sequenzwahl *¹
- Timer freistellen (für Spiel + Kartensicht)
- *¹ aus Auswahl oder selbst kreieren

↳ Spiel starten

*² →

② Spielstart

- - Timer + Kartensicht
 - Karten umdrehen
 - Countdown/Timer für Spiel starten nachdem Karten wieder verdeckt

festgelegte Werte aus Vorbereitung (Punkt 1) werden für Spiel verwendet

- Wenn countdown abgelaufen ist, ist Spiel beendet

• click function für Karten

Wenn richtiger Buchstabe bleibt sie offen aufgedeckt

+ angezeigter Sequenz wird Buchstabe gefärbt

Wenn falscher Buchstabe erscheint opt. Signal (X) + alle Karten wieder verdeckt

↳ ~~noch~~ Countdown läuft weiter

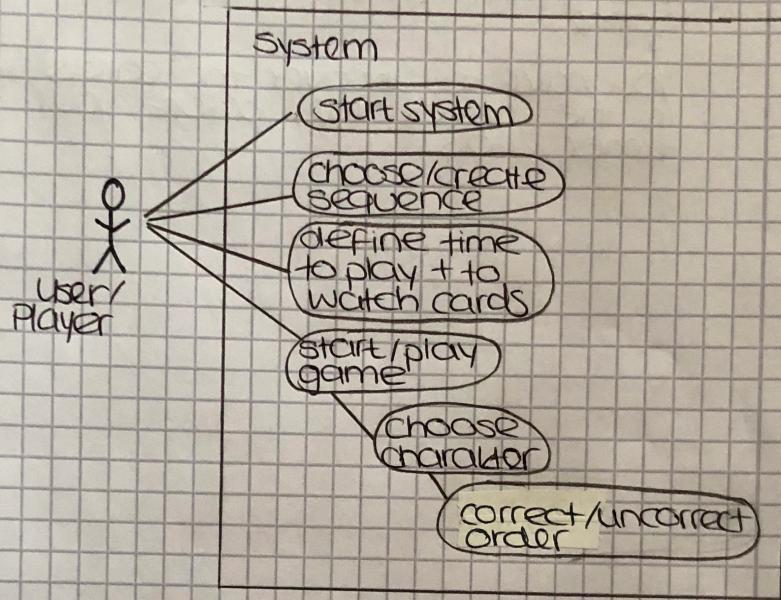
*² click auf Play button

der Ausgangssequenz aufzudecken. Im Reihenfolge der Tasten, die per Klick oder Touch aufgedeckt werden, die Zeichen, an der Stelle sind nun gleichfarbige und der Ausgangssequenz aufzudecken. Im Reihenfolge der Tasten, die per Klick oder Touch aufgedeckt werden, die Zeichen, an der Stelle sind nun gleichfarbige und

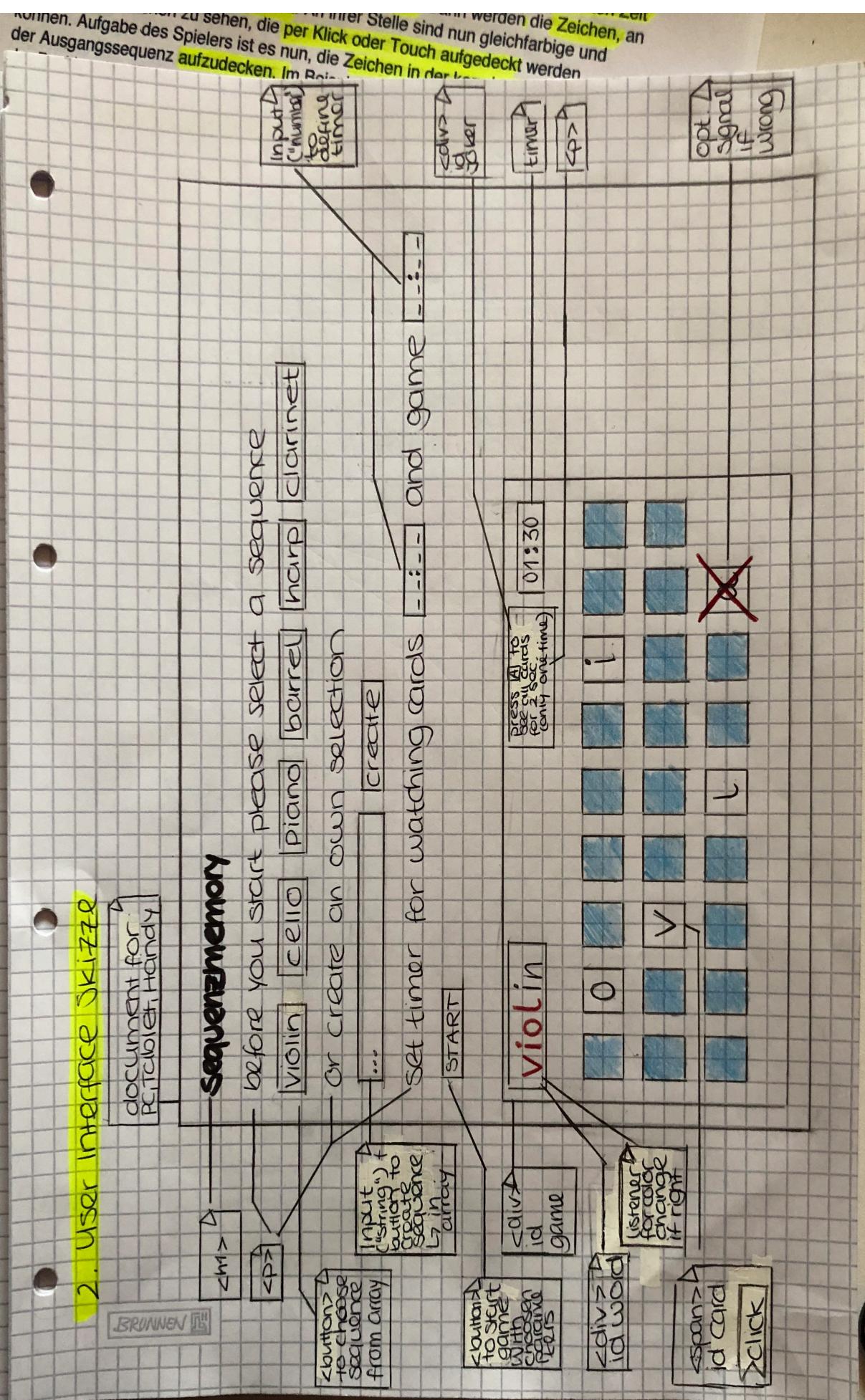
L02 Sequenzmemory

Konzeption

1. Use-Case-Diagramm / Anwendungsfalldiagramm

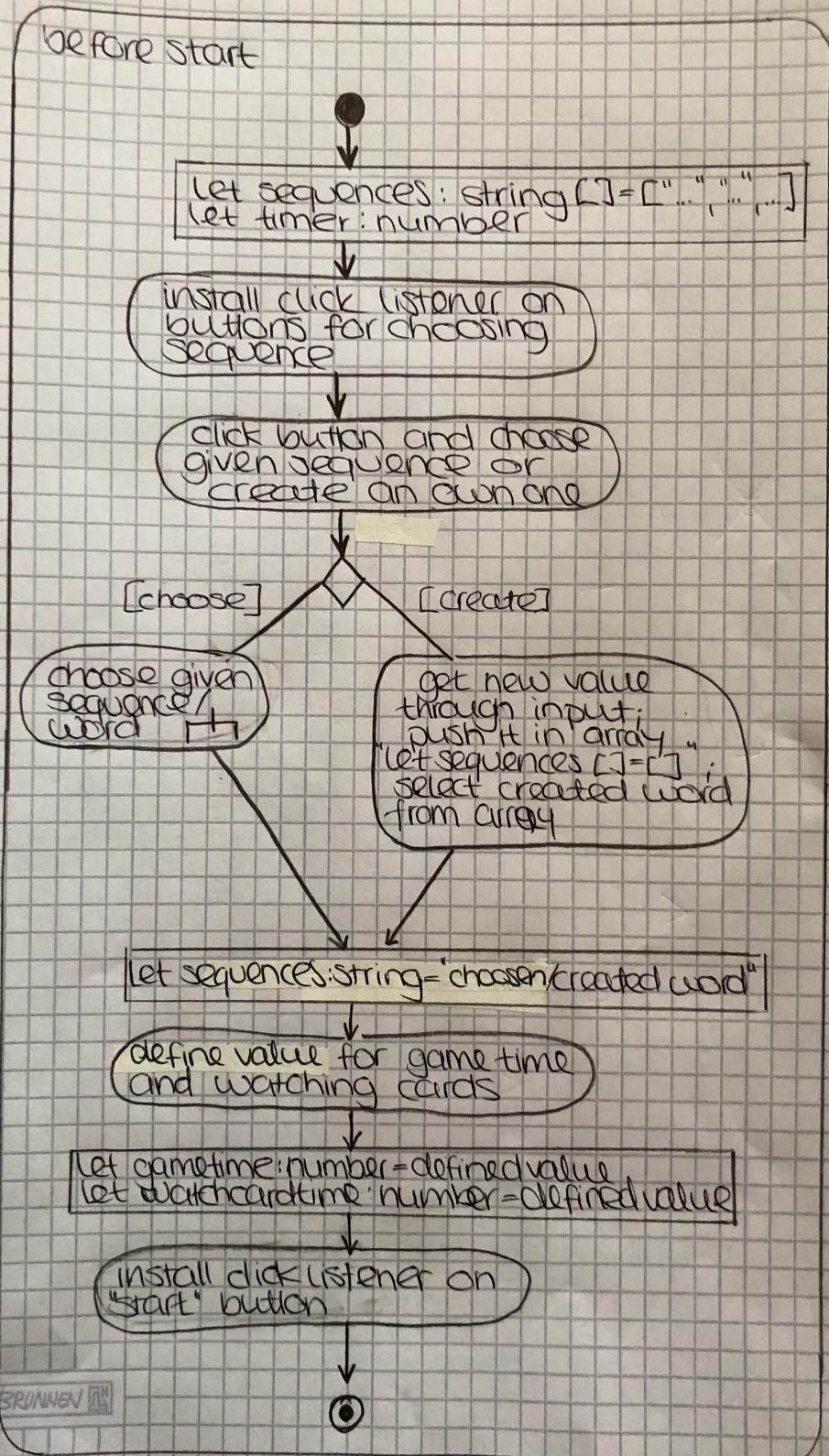


→ charakter = Buchstaben ~~charakter~~



Der Position verharrend, verdeckt. An ihrer Stelle sind nun gleichfarbige und gleichförmige Flächen zu sehen, die per Klick oder Touch aufgedeckt werden können. Aufgabe des Spielers ist es nun, die Zeichen in der korrekten Reihenfolge zu erkennen. Der Ausgangsssequenz aufzudecken. Im Beispielen ist in dieser Zeit nicht möglich. Dann werden die Zeichen, an der Position des "E" aufgedeckt.

3. Aktivitätsdiagramm



... eine Interaktion ist in dieser Zeit nicht möglich. Dann werden die Zeichen, an gleicher Position verharrend, verdeckt. An ihrer Stelle sind nun gleichfarbige und gleichförmige Flächen zu sehen, die per Klick oder Touch aufgedeckt werden können. Aufgabe des Spielers ist es nun, die Zeichen in der korrekten Position des "E" aufzudecken. Im Beispiel: "vAntide-2lEre".

~~click on start button~~

click on start button

function start game
(sequence gametime,
watchcardtime) ↗



start game

- sequences:string
- gametime:number
- watchcardtime:number

display word / sequence
in <div> with id=word

display characters
of sequence +
add class.cards -
uncovered

display watchcard-
time, countdown
starts

[countdown has
ended]

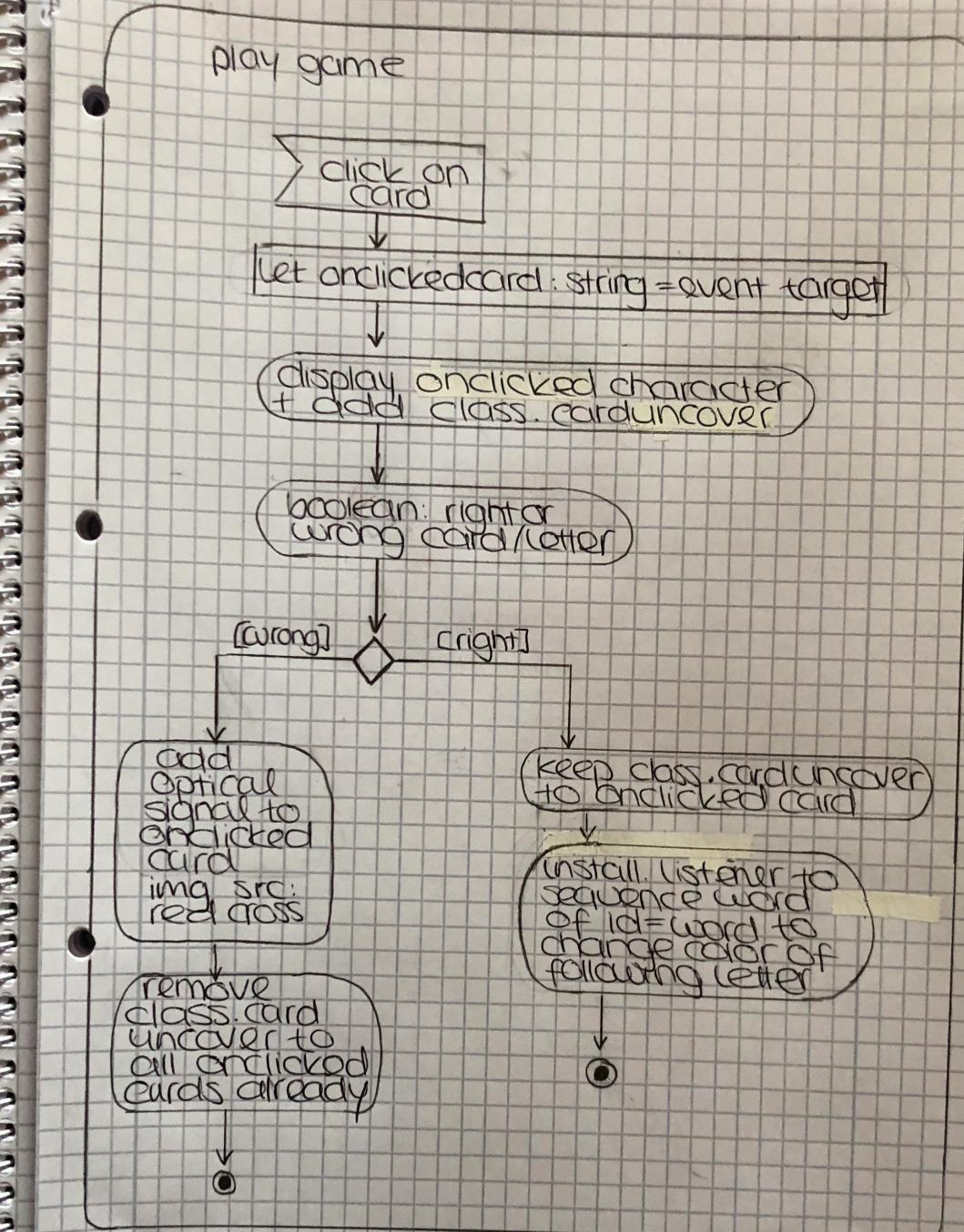
change class of
every child from id-card
to .cards down

install click listener
on every child of id-card

display gametime
countdown starts!



Gezeigt, eine Interaktion ist in dieser Zeit nicht möglich. Dann werden die Zeichen, an gleicher Position verharrend, verdeckt. An ihrer Stelle sind nun gleichfarbige und gleichförmige Flächen zu sehen, die per Klick oder Touch aufgedeckt werden können. Aufgabe des Spielers ist es nun, die Zeichen in der korrekten Position des "E" aufzudecken. Im Beispiel ...



Zu sehen, die per Klick oder Touch aufgedeckt werden
der Ausgangssequenz aufzudecken. Im Beispiel
der Position des "E" aufdecken.

