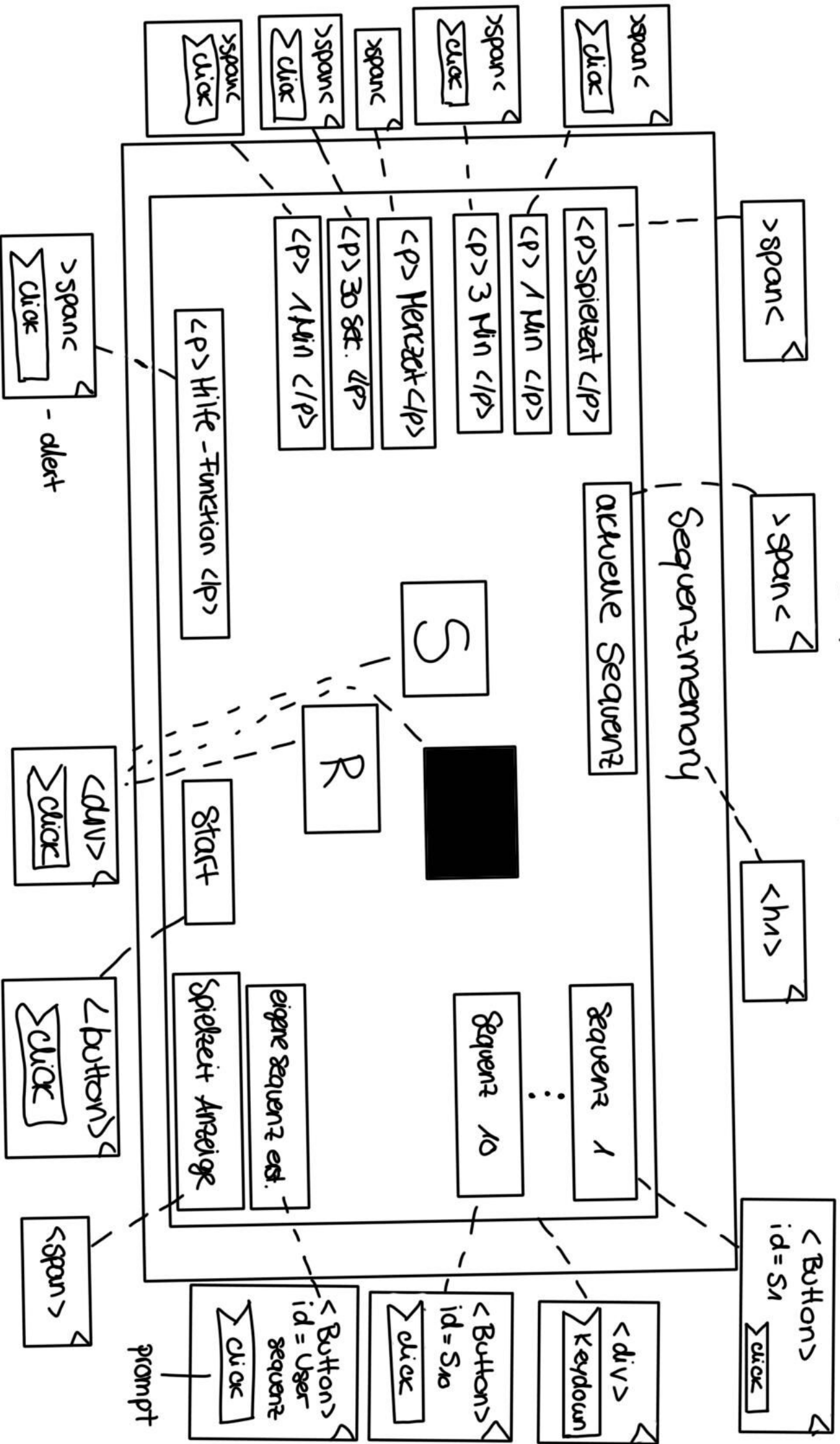


Sequenzmemory

USER Interface



```

let onethin : number = 60000
let threethin : number = 180000
let +thirtysec : number = 30000
let own : string;

```

install load-listener

load

handle load

handle load

finde Buttons  
& span  
installiere  
click-listener

installiere keydown  
on div  
key-code 72  
"H"

click on Button

choose sequence

\_event: MouseEvent

choose sequence

füge gewünschte  
sequenz in .innerHTML

spalte den string  
& push in  
Array

mische das  
Array

erstelle Div  
pro Buchstabe

füge Div in Body  
als child

click on Button

own sequence

\_event: MouseEvent

own sequence

own = prompt  
("Bitte wort eingeben")

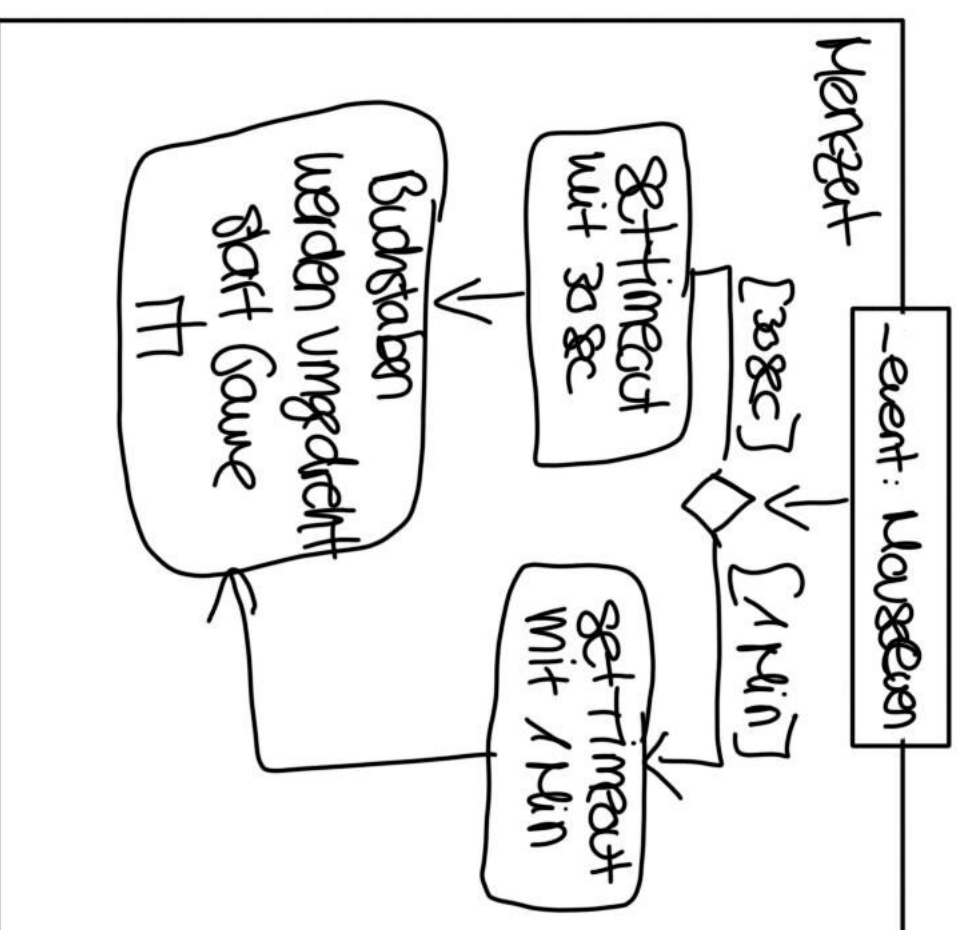
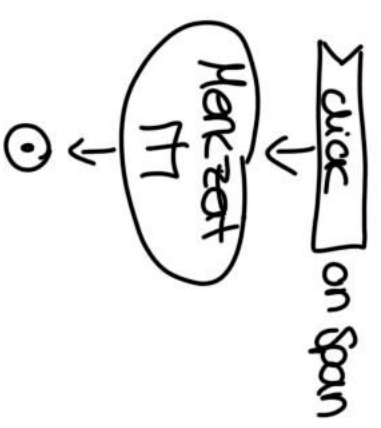
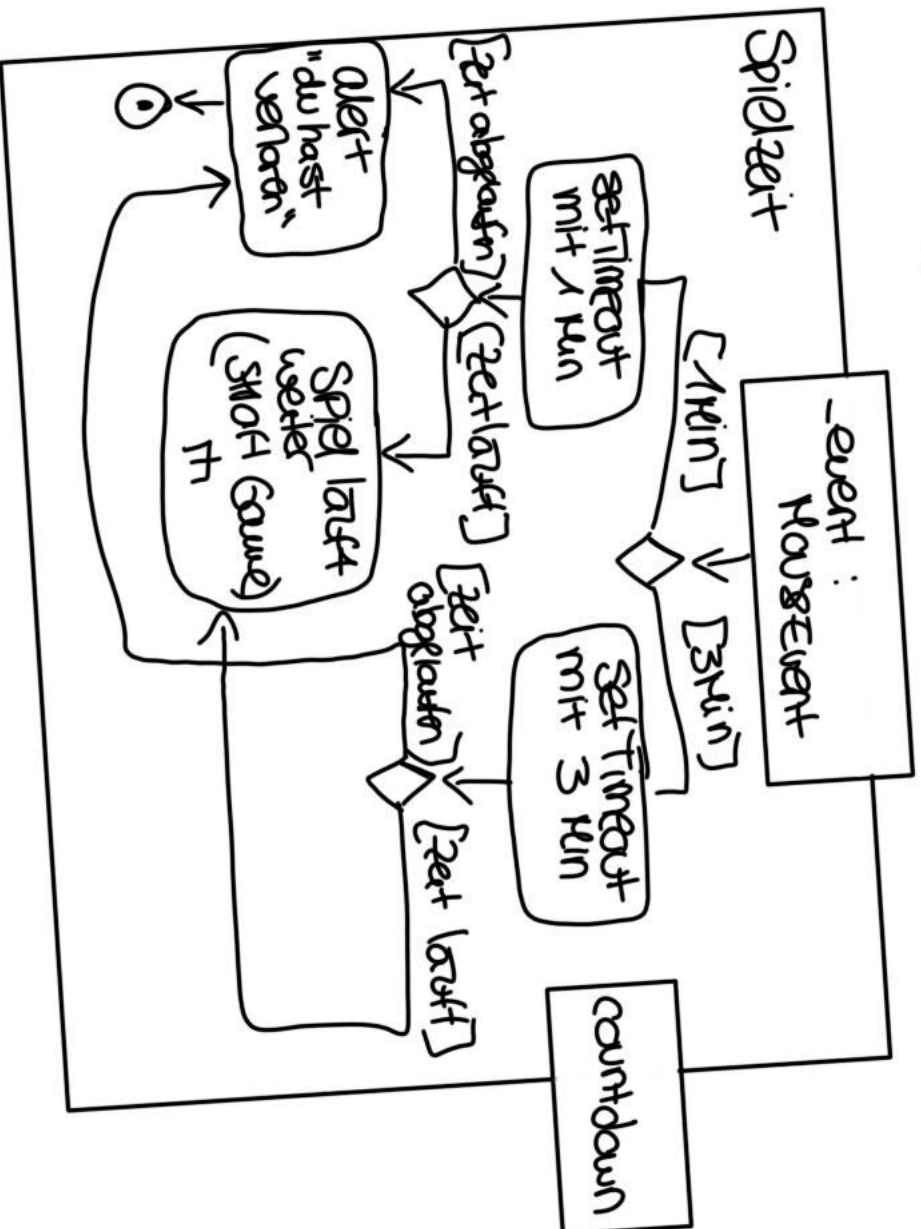
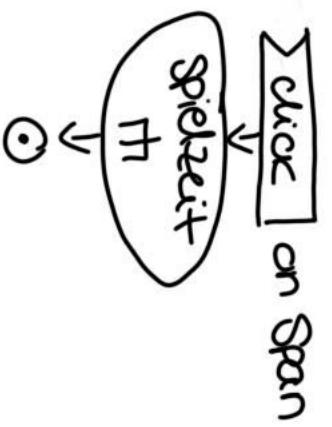
eingesprochenes  
wort in der ausgabe  
inner.html = own

spalte den string  
& push in  
Array

mische Array

erstelle Div  
pro Buchstabe

füge Div an  
Body als child



show on Div

Buchstaben  
verdecken

Karte  
verdecken

change class

keydown on Div

hilfe !!

Buchstabe  
löschen

-event: Mouseclick-

[Buchstabe richtig]

Buchstabe  
anzeigen

[Buchstabe falsch]

alert  
"falscher  
Buchstabe"

Karte  
verdecken

alert  
"du hast  
gewonnen"

hilfe

-event: Keyboard

habe auf  
key.code == "H"

delete  
Karten auf

click on Button



start Game



-event: MouseEvent



start countdown



turn cards



click on letter



countdown