

Anwendungsfalldiagramm (Use-Case-Diagramm)

User

System



Start

Sequenz eingeben oder wählen
(min. 10 Buchstaben)

Mischt die
Buchstaben, startet das
Spiel und zeigt die
Reihenfolge an

User kann
sich die
Zichen beliebig
lange anschauen
und dann
das Spiel starten

Karten werden
verdeckt

User kann
die Karten
aufdecken

System gibt
Feedback

oben in
der Ecke
wird die
korrekte
Sequenz dann
gestellt

Verdecken

System endet
sobald Spiel
gewonnen ist

markiert erfolgreich
aufgedeckte Zichen

User drückt
mindestens 2 Sek.
auf eine Taste
um Karten ~~off~~
aufzudecken

~~Butch~~ Beendet
Spiel sobald 24
viele Fehlversuche
vom User

User kann
Anzahl der
Fehlversuche
angeben

kh1>

<p>

css selektor

Sequenzmemory

Fehlversuche: 1

EIA2-Inverted

kp>



<div>
id=board

class=card
Zettel

Drücken Sie CTRL um alle Karten aufzudecken

<p>

css selector

document
Zettelkasten

Aktivitätsdiagramm





