

● → Array mit allen Karten (1 mal)

1	B, R, G, Ge	5	B, R, G, Ge	Spezialkarten?
2	B, R, G, Ge	6	B, R, G, Ge	
3	B, R, G, Ge	7	B, R, G, Ge	
4	B, R, G, Ge	8	B, R, G, Ge	

→ Eingabe wie viele Karten jeder Spieler? Bspw. 5 (prompt) (var n)

→ Gebe Spieler zufällig "n" Anzahl an Karten aus Array "AlleKarten", lösche diese Karten aus Array "AlleKarten"

→ Nimm 1 zufällige Karte aus Array "AlleKarten" lege/zeige diese auf Ablagefeld ab und lösche sie aus dem Array

## Grobe Aktivitäten

Spieleranzahl = prompt

SkA Anzahl  
Spieleranzahl = prompt

(Wir Karten bekommt Spieler?)  
SkA = prompt(' ');

Math.floor(Math.random() \* 9) + 1;

(Generiert zufallszahl)  
zwischen 1 und 9.  
"n" mal

(Generierte Zufallszahlen)  
aus Array löschen

let remove = myCards.splice(myCards.length - "n");

① var myCards = ["0", "1", "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "9"]

② ~~5~~ <sup>SpielekartenAnzahl</sup> = prompt('Wie viele Karten soll jeder Spieler bekommen?');  
bspw. 5

var ~~SpielekartenAnzahl~~ = 5;

② function getRandomIntInclusive(min, max) {  
    min = Math.ceil(0);  
    max = Math.floor(9);  
    return Math.floor(Math.random() \* (max - min + 1)) + min;  
}

③ ~~for~~ <sup>SpielekartenAnzahl</sup> (var i = 0; i <= ~~5~~ <sup>✓</sup>, i++) {  
    let ~~handKarten~~ = []  
    function getRandomIntInclusive(0, 9)  
        ~~handKarten~~ += getRandomIntInclusive



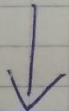
Spielekartenanzahl eingeben



Karten werden Generiert im Array 1-36



Eingegebene Anzahl an Karten  
wird zufällig aus Array genommen  
in neuen Array gespeichert und  
aus alten entfernt



Zufällige Karte aus Kartenstapel Array  
wird auf ablage Stapel gelegt