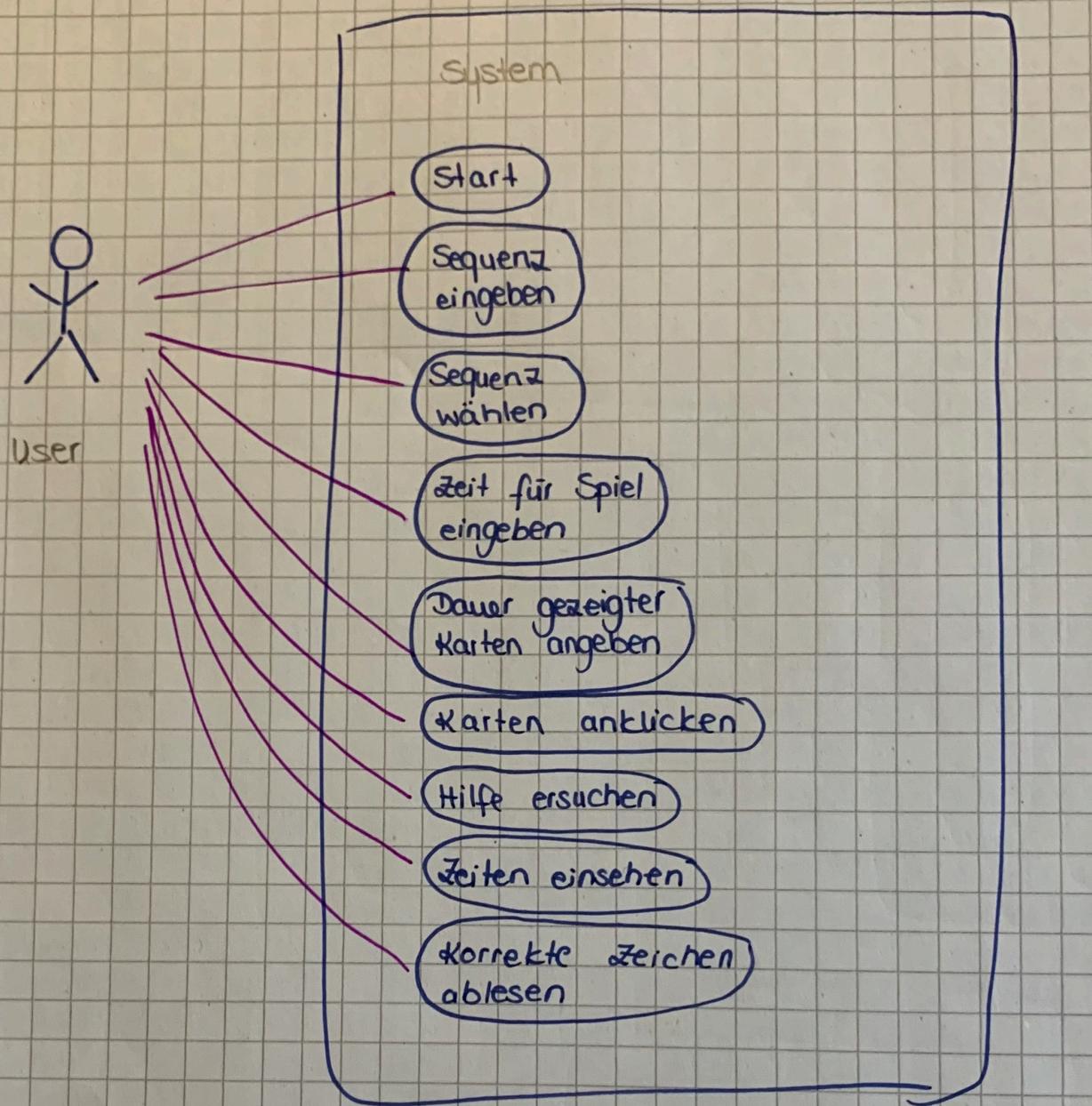


Use Case



SEQUENZMEMORY

Wähle eine Sequenz aus oder gib selbst ein. Entscheide dich für Zeitrahmen und klicke nach Start die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge an.

Eigene Sequenz:

Wort oder Satz hier eingeben

ählen

Aufgedeckt Anzeigen

0:30 Minuten

EIA 2 - Inverted

Digitale Medien

11

Spielzeit

Furtwangen

HFU | Bachelor of Arts

8

1:00 Minuten

Online Semester

Review | Spiellabor

1

Start

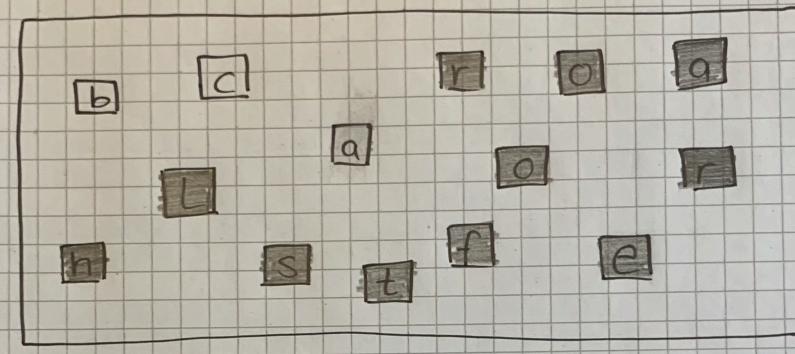
The diagram illustrates a user interface for a sequence memory application. The main title is "SEQUENZ MEMORY". A central input field asks "wähle eine Sequenz aus oder gib selbst ein....". Below it, a red box contains the text "Eigene Sequenz" and a placeholder "Wort oder Satz hier eingeben". To the right, a green box displays "Aufgedeckt Anzeigen" with two timer inputs: "0:30 Min." and "1:00 Min.". A blue box at the bottom right contains a "Start" button. On the left, there's a "given" button. Various labels and arrows point to specific elements, such as "h2", "p", "main", "div", "input", "button", and "header", indicating the HTML structure of the page.

SEQUENZMEMORY

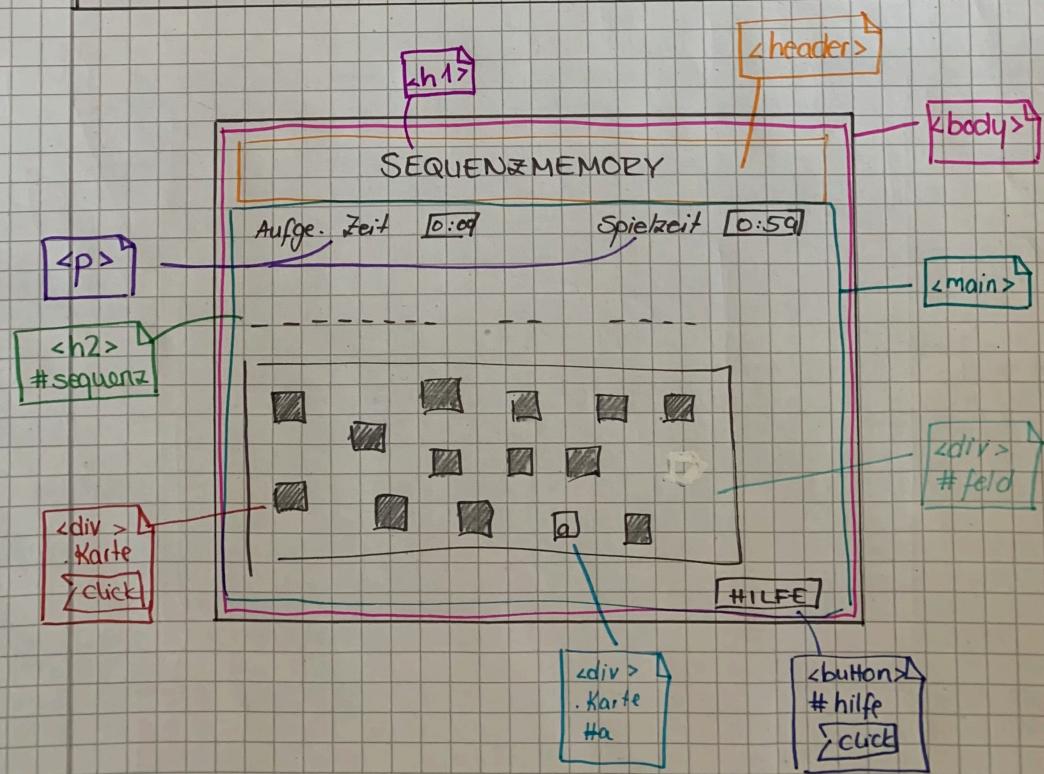
Aufgedeckte Zeit 0:00

Spielzeit 0 : 59

b a c h e L o r o f a r t s



HILFE



Grundlegende Gedanken

Seite laden → window listener "load" → handleLoader → install listener
"click" on all buttons → ①

▷ click #submit → speichert die Eingabe im input als string → ②

▷ click sequenz → speichert den Button text als sqnz:string → ③

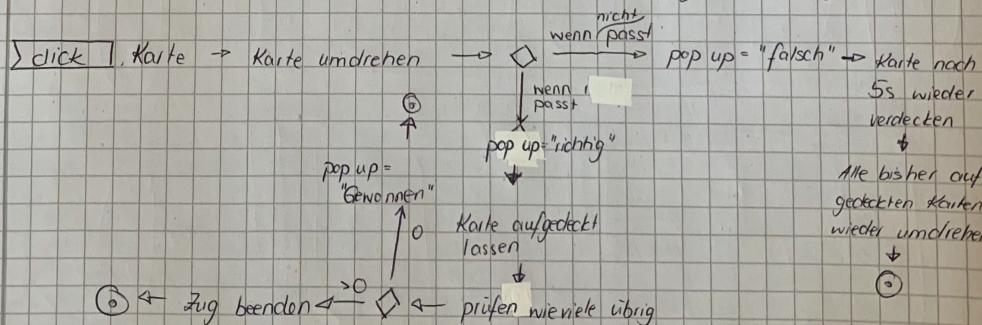
▷ click #start → speichert die eingegebenen Zeiten als t₁ & t₂ → im body bis
auf header,
main & h1
erstelle p = erstelle p ← erstelle timer ← erstelle p ←
timer t₂ "spielzeit" mit t₁ + "aufgedeckte Zeit"
löschen

↳ erstelle p = "bachelor of arts" → erstelle button = "hilfe" mit #hilfe

erstelle dir Karte ← erstelle dir #feld ← installiere click ←
Anzahl = sqnz.length listener auf button#hilfe

↳ installiere click → Ordne jedem dir
listener auf dir Karte einen Buchstaben aus
sqnz an

▷ click #hilfe → erstelle popup mit
Inhalt = "Klicke die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge an!" → ④



Aufgedeckte Zeit → Alle Karten sind für t₁ aufgedeckt → wenn t₁ abgelaufen

② ← t₂ starten ← Alle Karten zudecken

Spielzeit → während t₂ läuft, können Karten geklickt werden → wenn t₂ abgelaufen,
Spielende
③ ← Popup = "Verloren" ←

wenn alle Karten aufgedeckt

Activity Diagram

