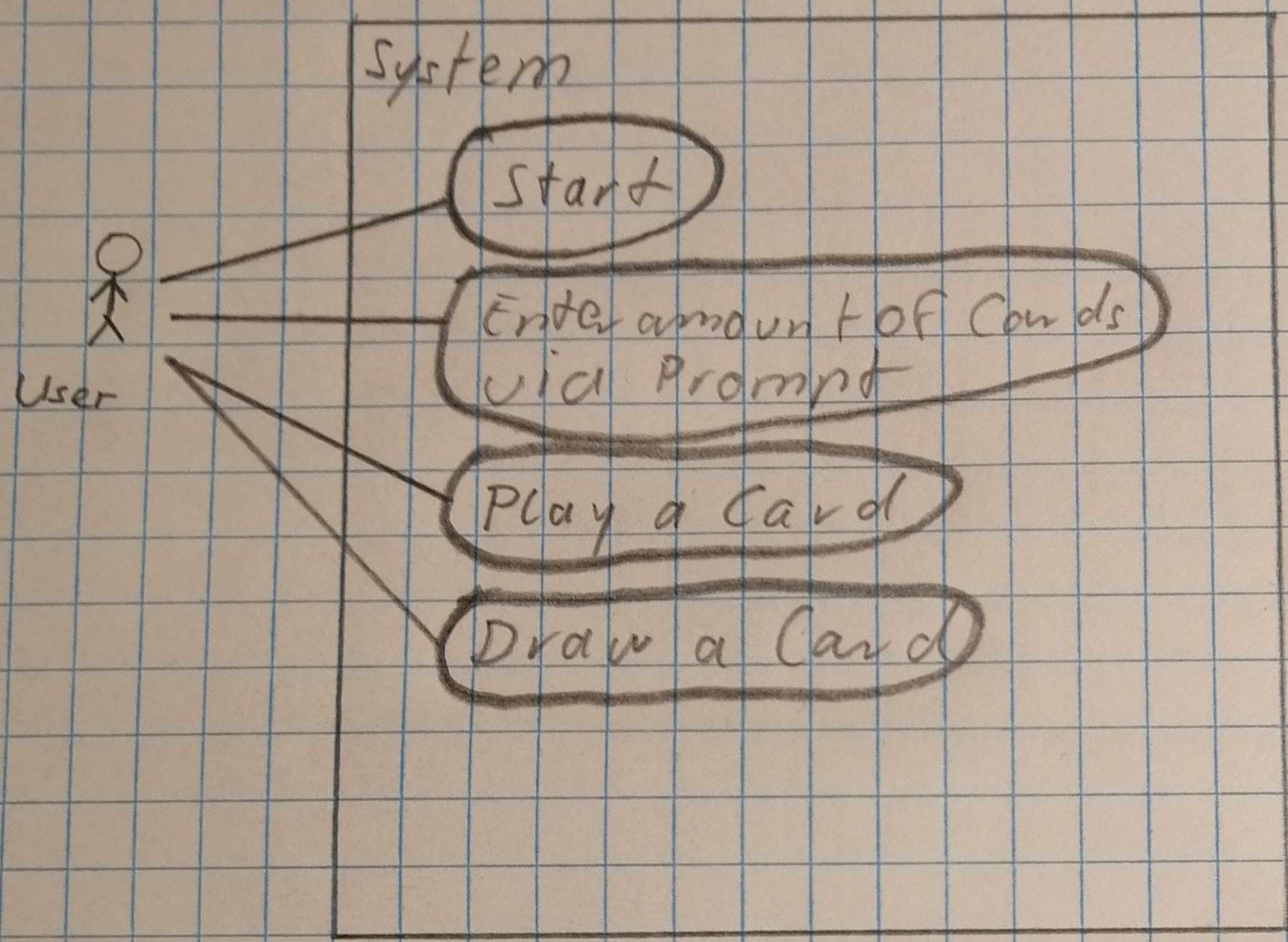
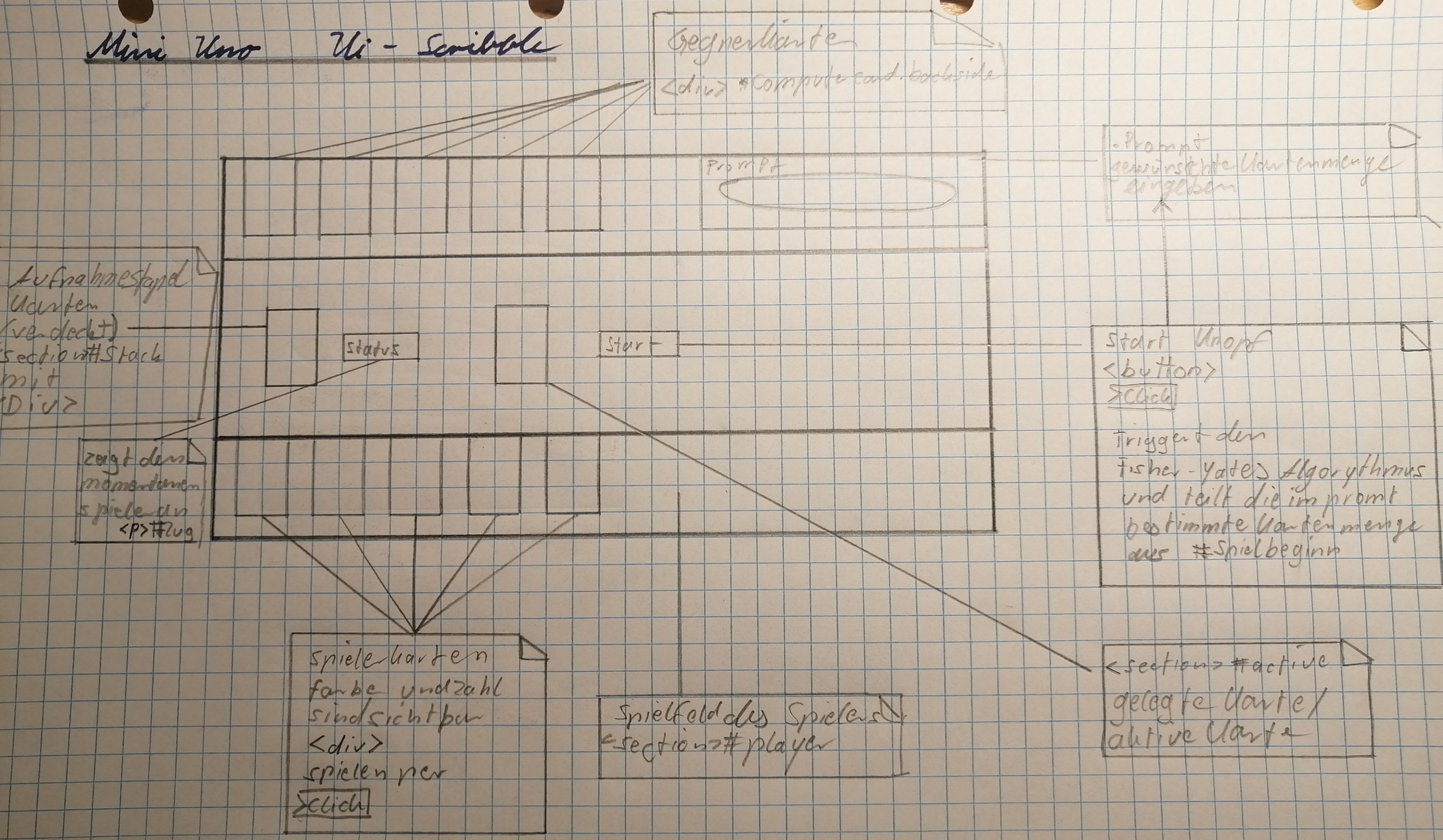
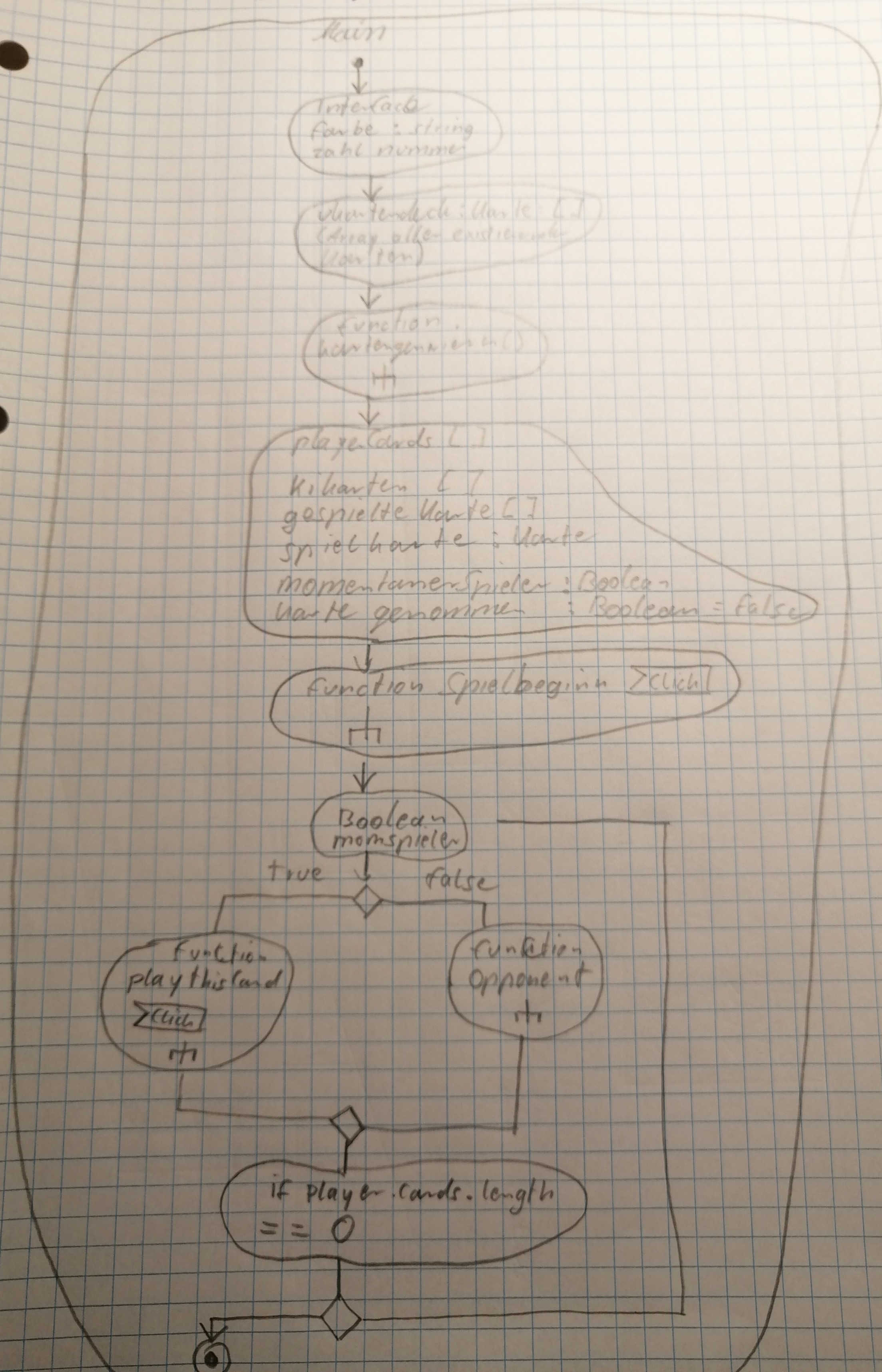
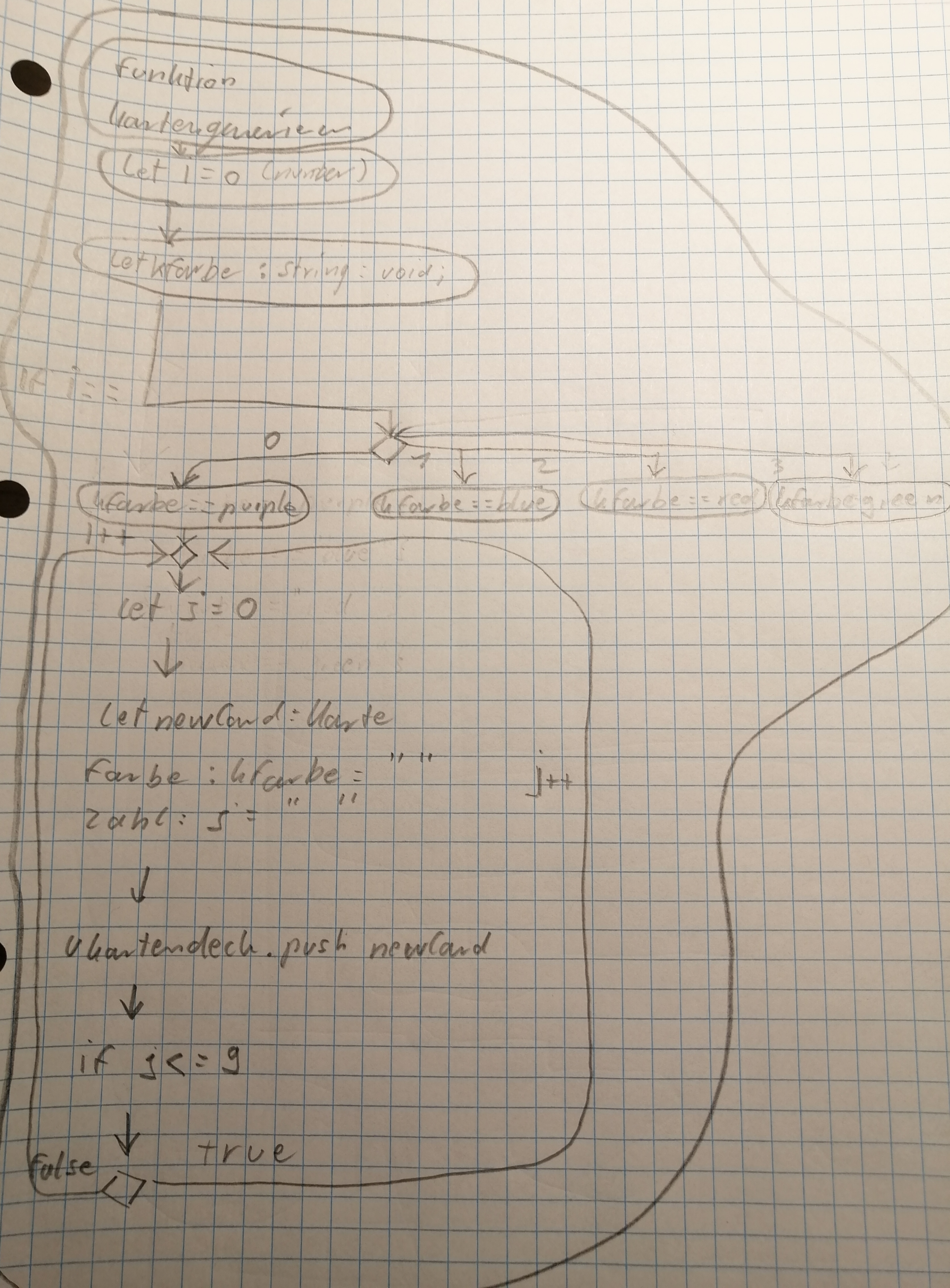
Mini Uno Use-Case-Diagramm

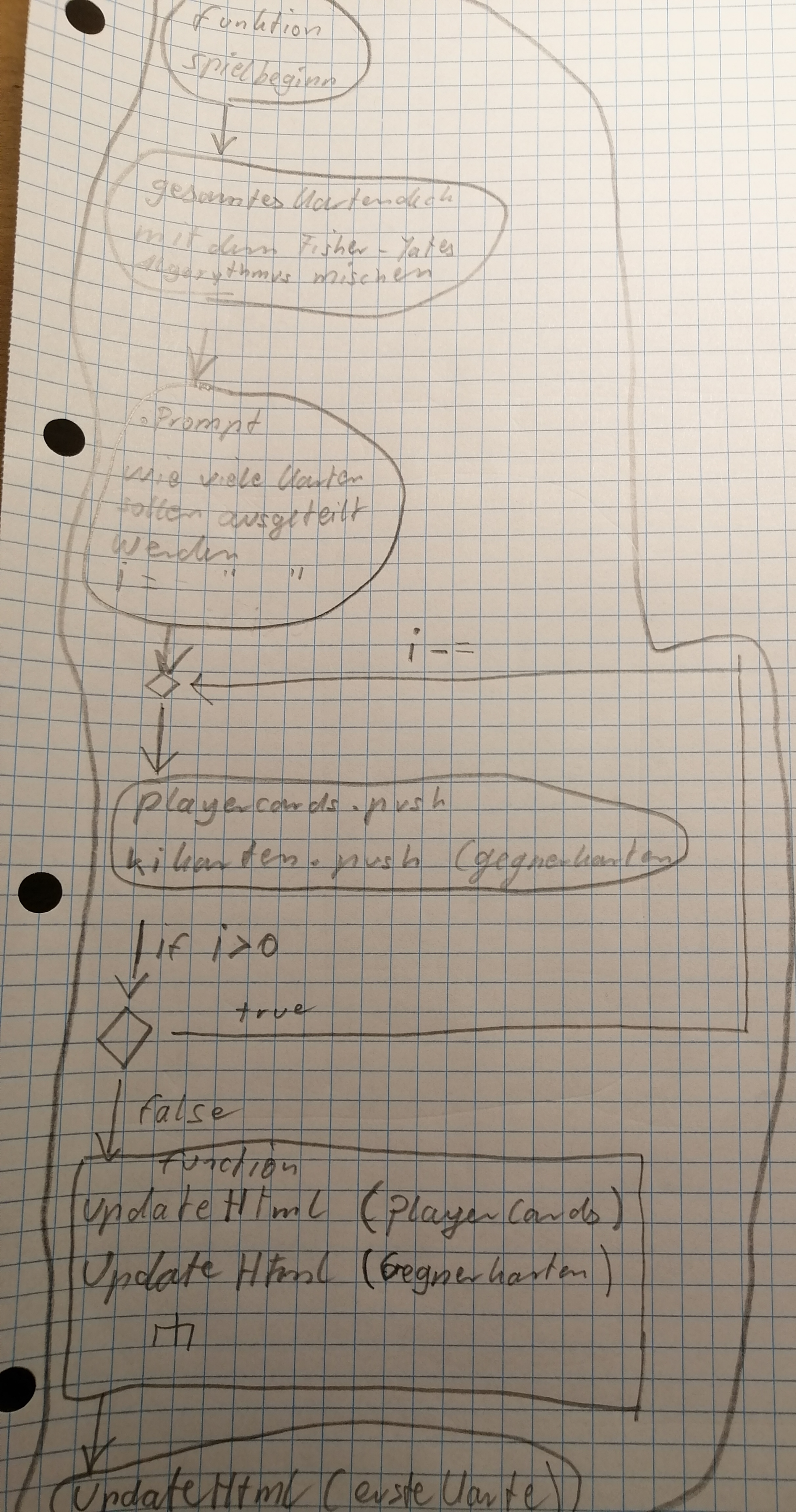


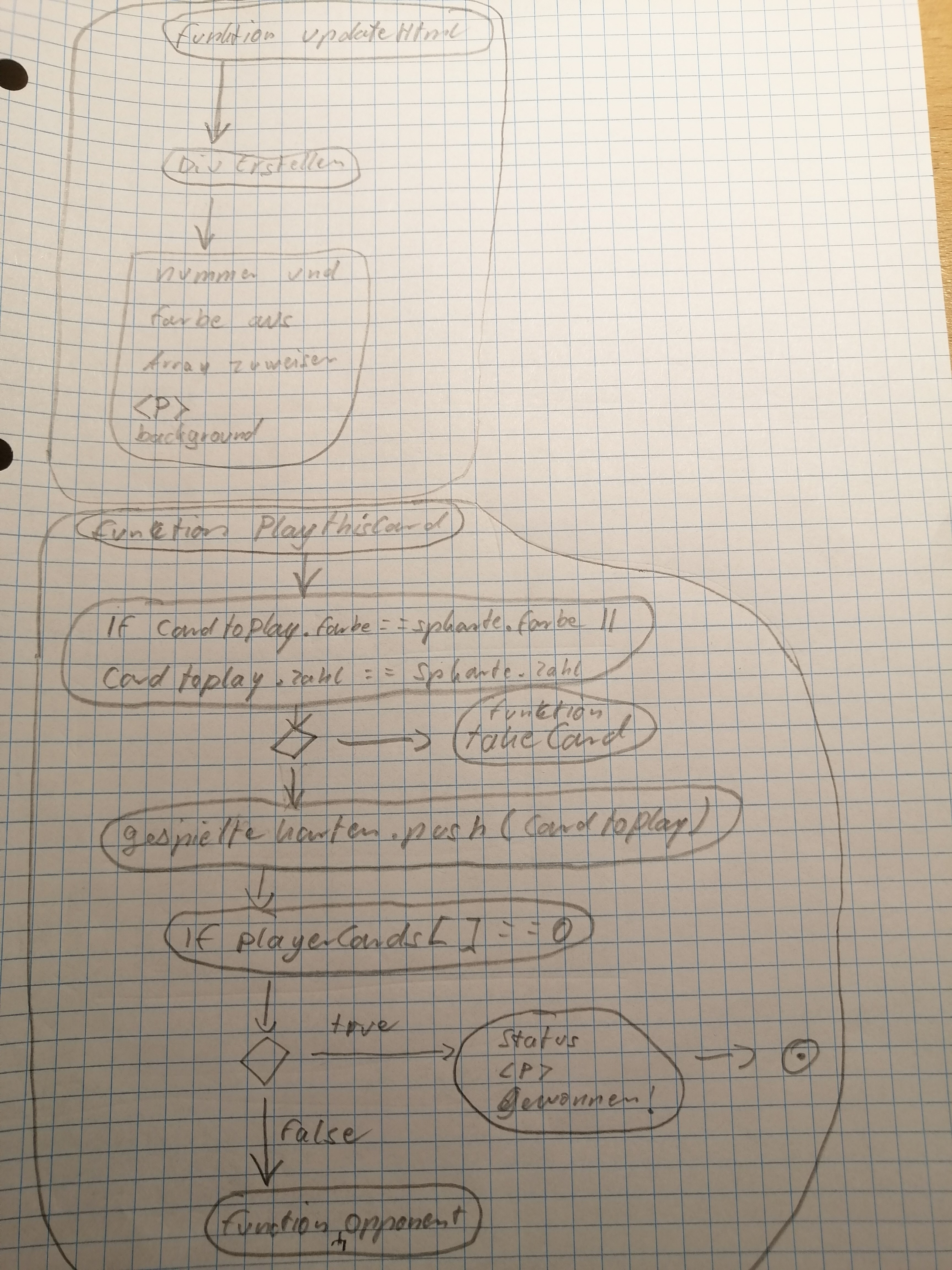
Mini Uno UI - Scribble

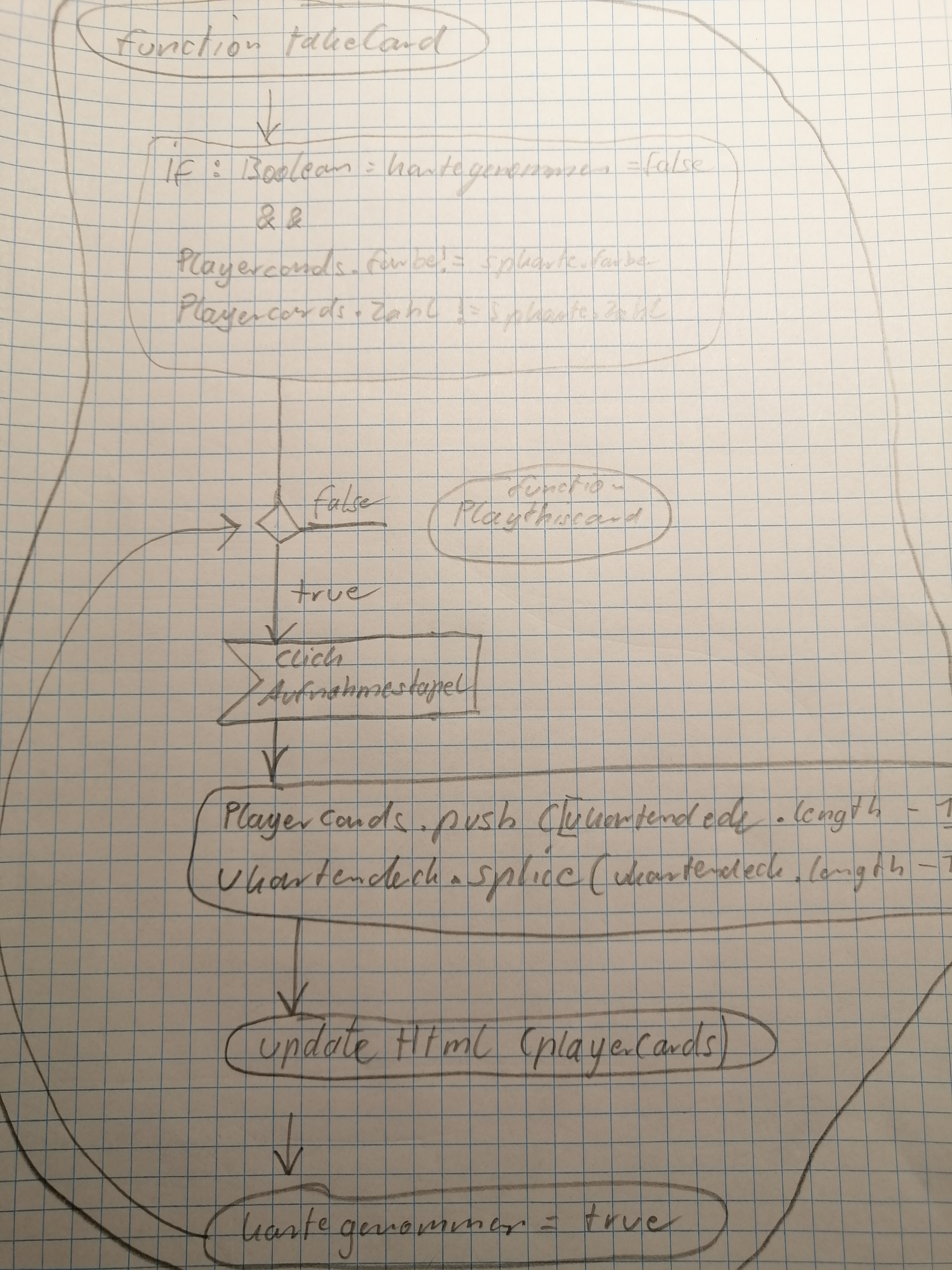


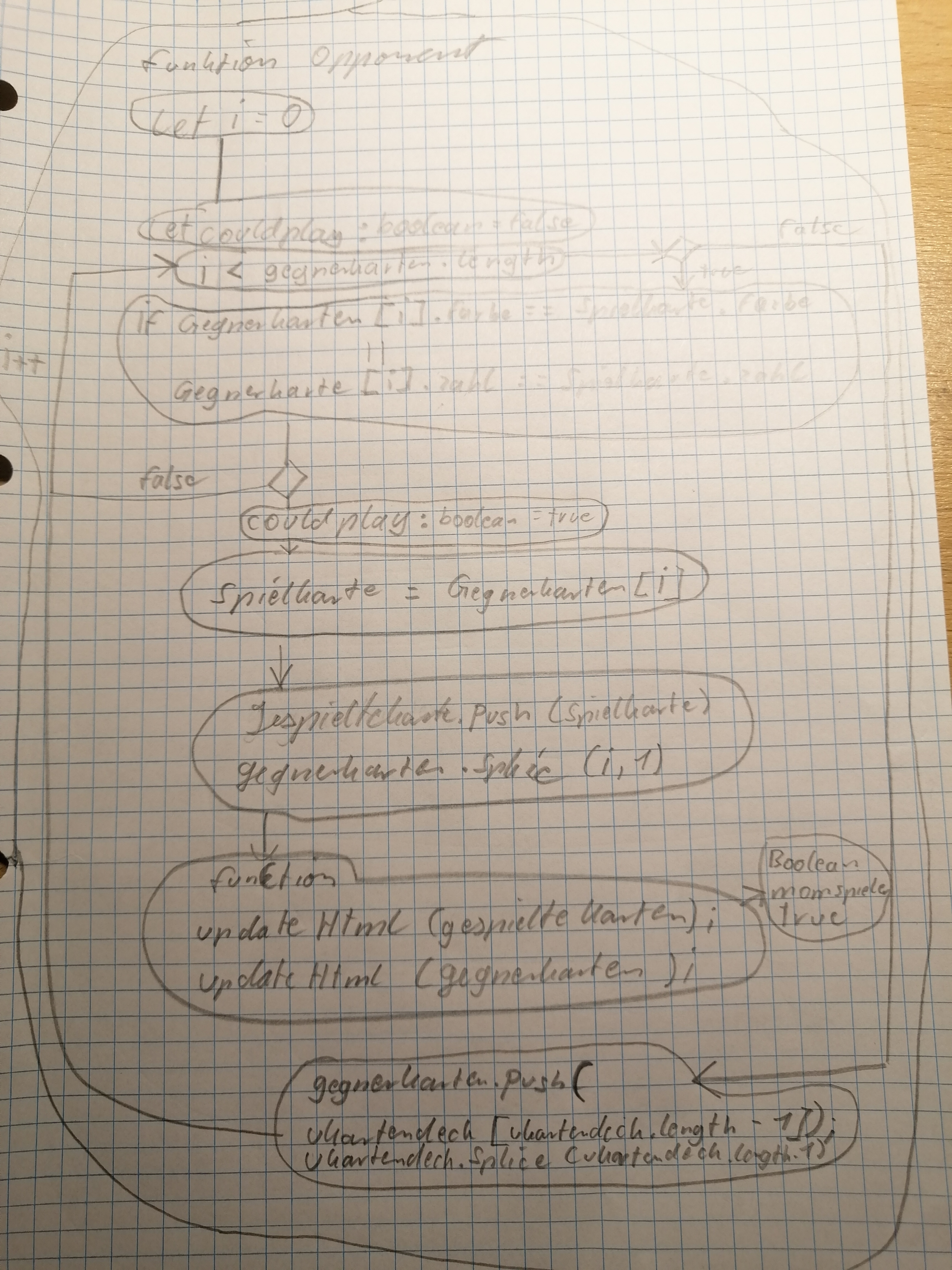

Main
Interface
farbe : string
zahl nummer
Unterdeck : Karte [ ]
(Array aller existierenden Karten)
function
horizontgenerieren ()
player.cards [ ]
Kikarten [ ]
gespielte Karte [ ]
spielkarte : Karte
momentanerSpieler : Boolean
Karte genommen : Boolean = false
function Spielbeginn ∑click
Boolean
momspieler
true
false
function
playthiscard
∑click
function
Opponent
if player.cards.length
== 0

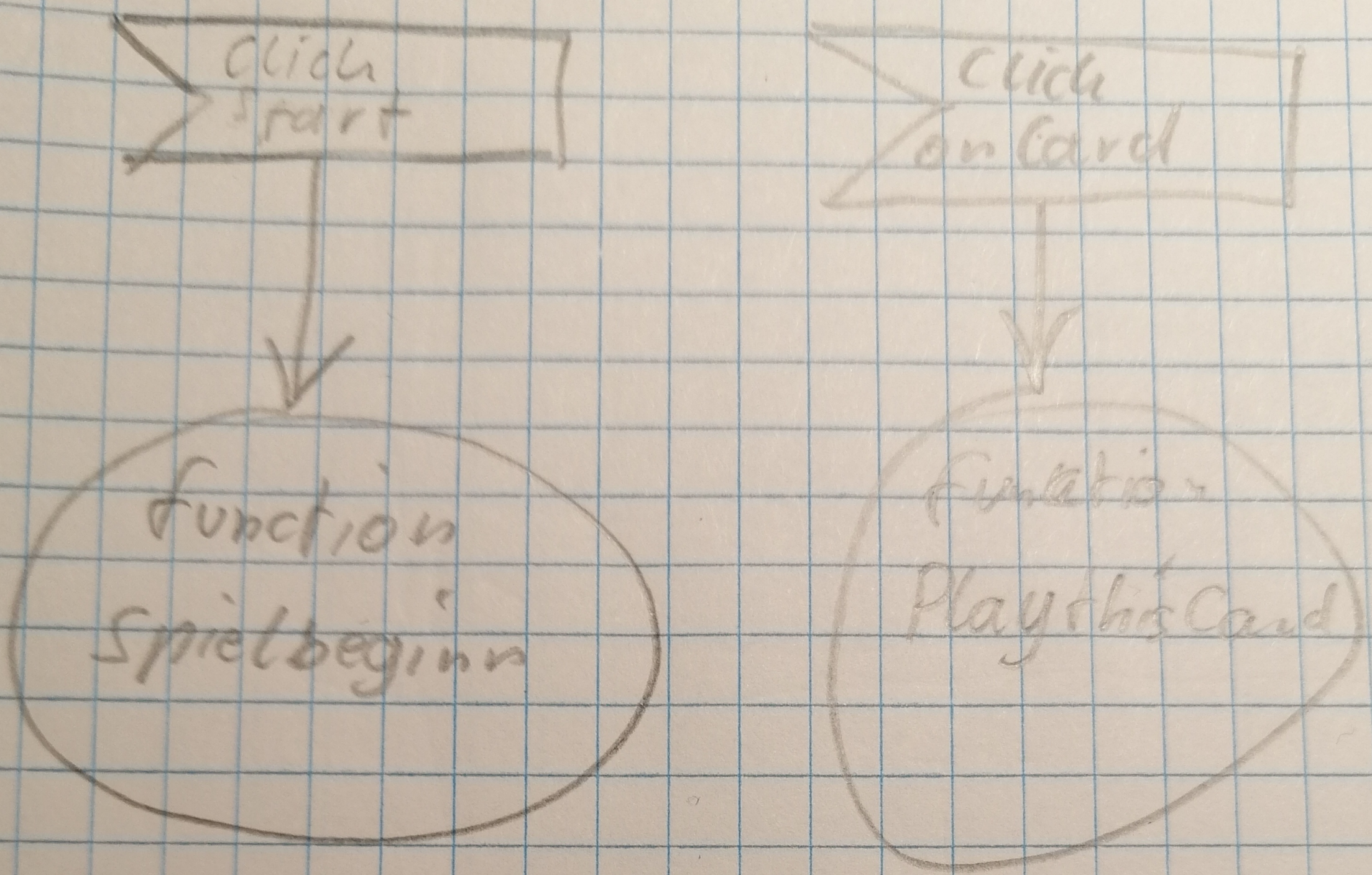

funktion
kartengenerieren
let i = 0 (number)
let kfarbe : string : void;
if i ==
0
1
2
3
kfarbe == purple
kfarbe == blue
kfarbe == red
kfarbe == green
i++
let j = 0
let newCard : Karte
farbe : kfarbe = " "
zahl : j = " "
j++
Kartendeck.push newCard
if j <= 9
false
true


function
spielbeginn
gesamtes Kartendeck
mit dem Fisher-Yates
Algorythmus mischen
Prompt
wie viele Karten
sollen ausgeteilt
werden
i = " "
i --
playercards.push
kikarten.push (gegnerkarten
if i>0
true
false
function
updateHtml (playercards)
updateHtml (Gegnerkarten)
updateHtml (erste Karte)


function updateHtml
Div Erstellen
nummer und farbe aus Array zuweisen
<P> background
function PlayThisCard
If card toPlay.farbe == spkarte.farbe || card toplay.zahl == spkarte.zahl
function takeCard
gespielte karten.push(card toPlay)
If playerCards[ ] == 0
true
Status <P> Gewonnen!
false
function opponent


function takeCard
if : Boolean = hantegenommen = false
&&
Playercards.farbe != spielkarte.farbe
Playercards.zahl != spielkarte.zahl
false
true
function Playthiscard
click Aufnahmestapel
Playercards.push (Kartendeck.length - 1
Kartendeck.splice (Kartendeck.length - 1
update Html (playercards)
hantegenommen = true


funktion Opponent
let i = 0
let couldplay : boolean = false
i < gegnerkarten.length
false
true
i++
IF Gegnerkarten [i].farbe == Spielkarte.farbe
||
Gegnerkarte [i].zahl == Spielkarte.zahl
false
couldplay : boolean = true
Spielkarte = Gegnerkarten [i]
Gespiellteklarte.push (Spielkarte)
gegnerkarten.splice (i, 1)
funktion
update Html (gespielte Karten);
update Html (gegnerkarten);
Boolean
momspiele
true
gegnerkarten.push(
ukartendeck [ukartendeck.length - 1]);
ukartendeck.splice (ukartendeck.length-1)


Click start
function Spielbeginn
Click on Card
function PlaythisCard