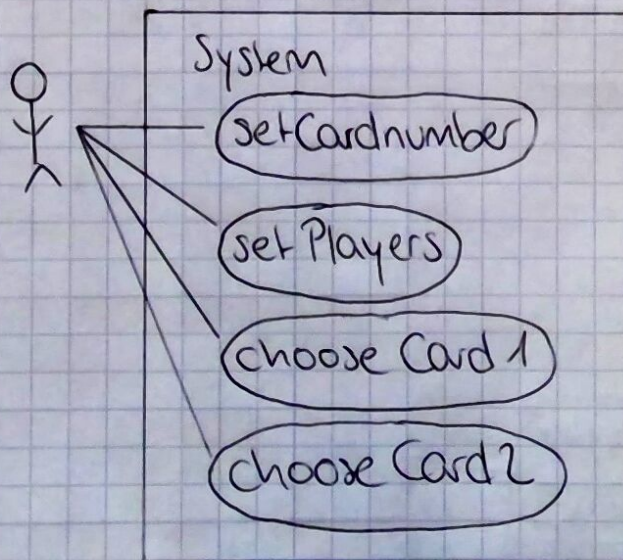


LO2 - Memory

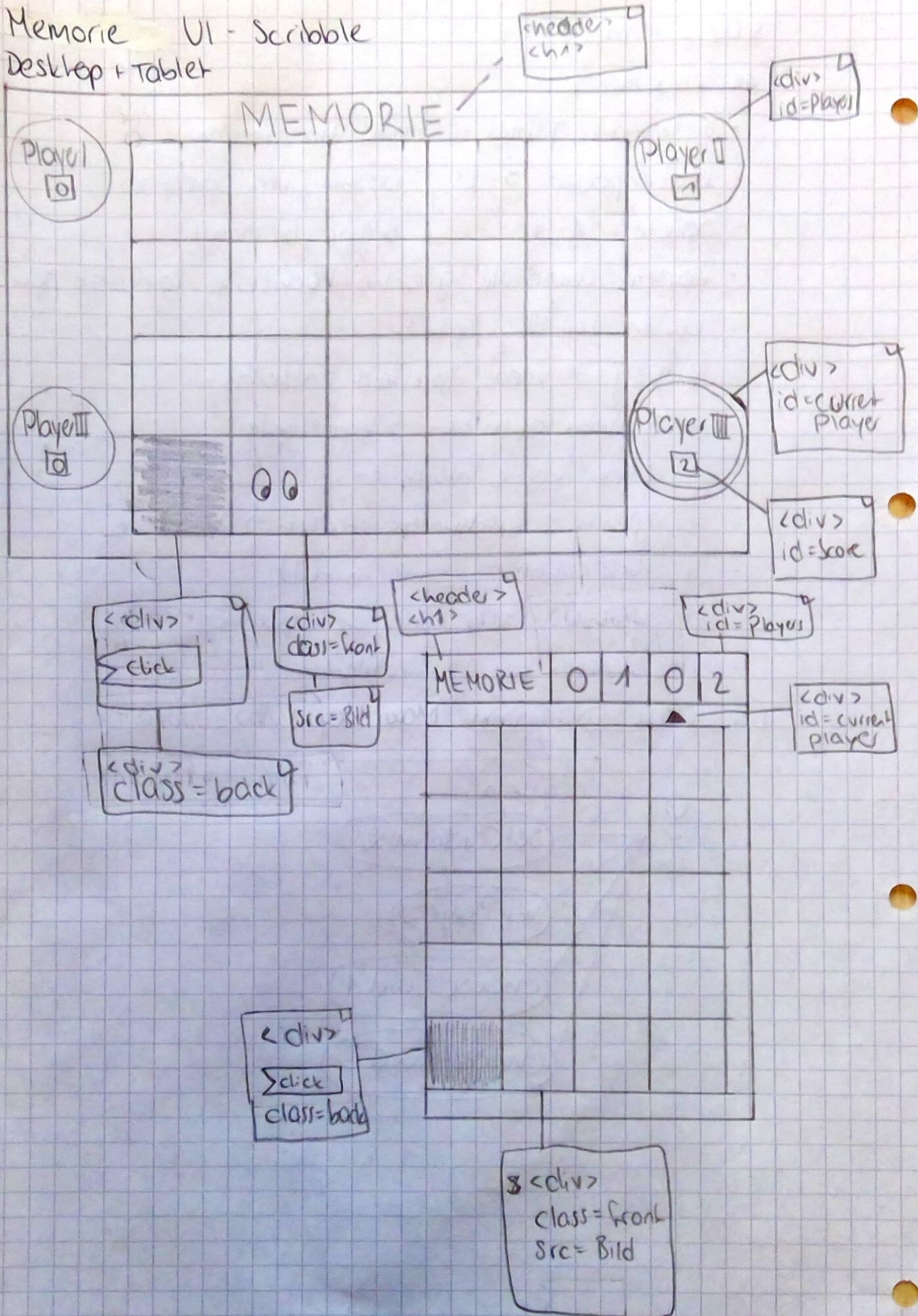
ANFORDERUNGEN

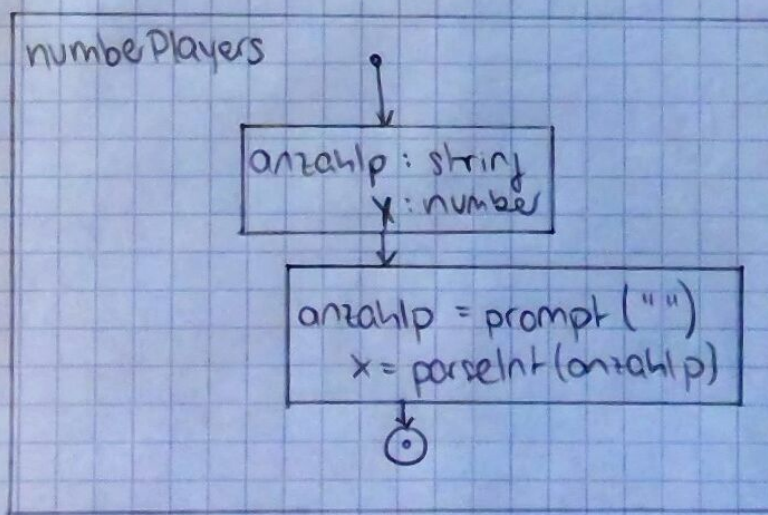
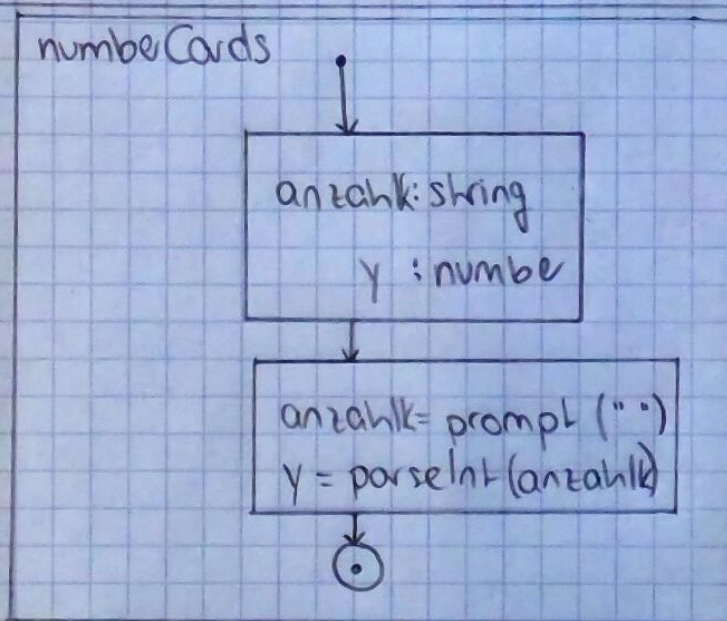
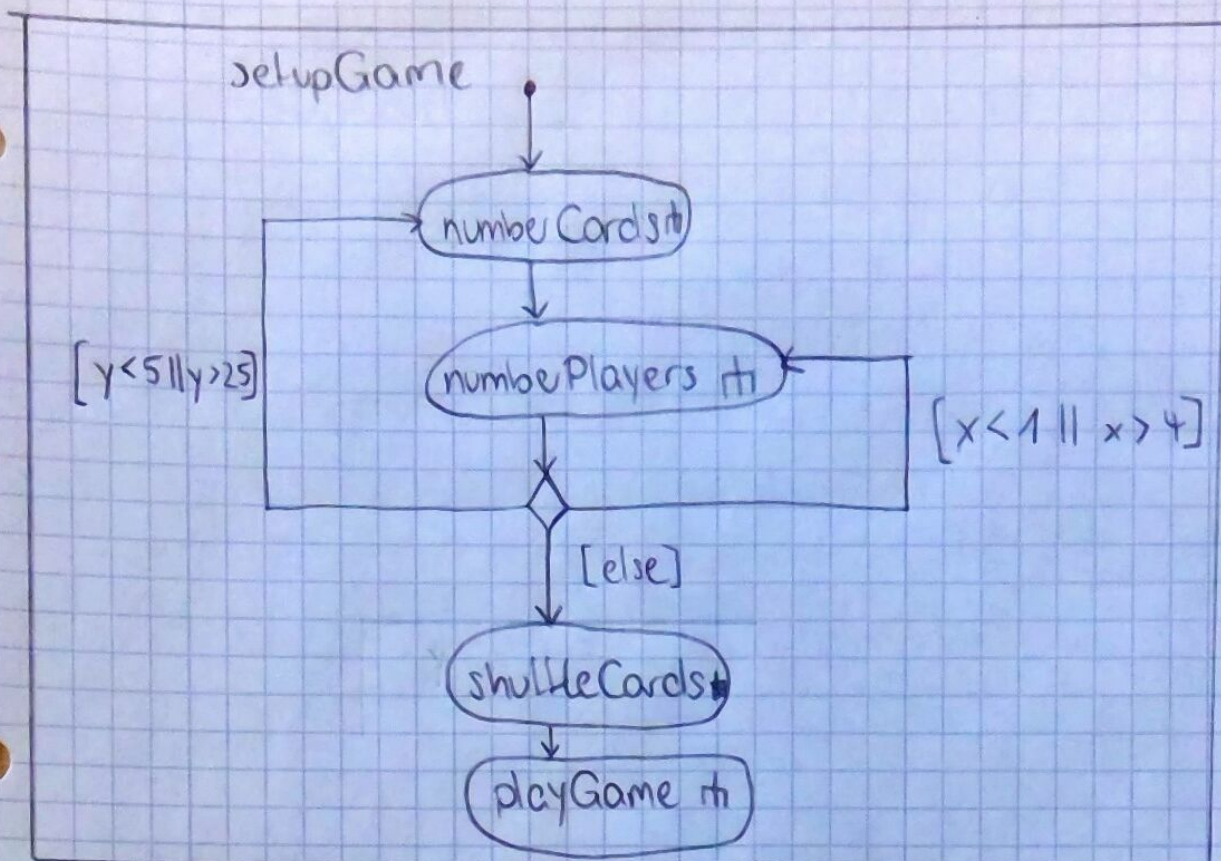
- Desktop -, Tablet -, Smartphoneversion
- Kartenpaare: 5-25 } variable, von Spieler zu
- Spieler: 1-4 } Beginn bestimmt
- Karten: Quadrate, gleiche Rückseite, Vorderseite paarweise
- Karten zufällig verteilt
- Richtig → vom Spielfeld entfernt
- 1. 2 Karten aktivieren → Vorderseite
- 2. 2 Sek keine Interaktion
- 3. gleich → verschwinden; falsch → Rückseite
- 4. Punkterhöhung (oder nicht)
- 5. Nächster Spieler & oder weiterspielen
- Alle Karten weg → Gratulation

Use-Case-Diagramm Memorie



Memorie UI - Scribble
Desktop + Tablet

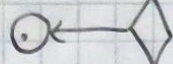




shuffleCards

allCards: string
front: string = ["A", "A", "B", "B", "C", "C", "D", "D"]

cards: string
y: number = parseInt(Math.random() * allCards.length)



cards.length <= 50

randomCard = Math.floor(Math.random() * allCards.length)
cards.push(allCards[randomCard])
predElement = createDiv



playGame

[cards.length > 0] → click → score1: number = 0
score2: number = 0

flipCard: function

hasFlippedCards: boolean

score

[hasFlippedCards = false]

[hasFlippedCards = true]

card1 = allCards[flippedCard]
card2 = allCards[flippedCard]

[card1 == card2]

[card1 != card2]

Switch Player