

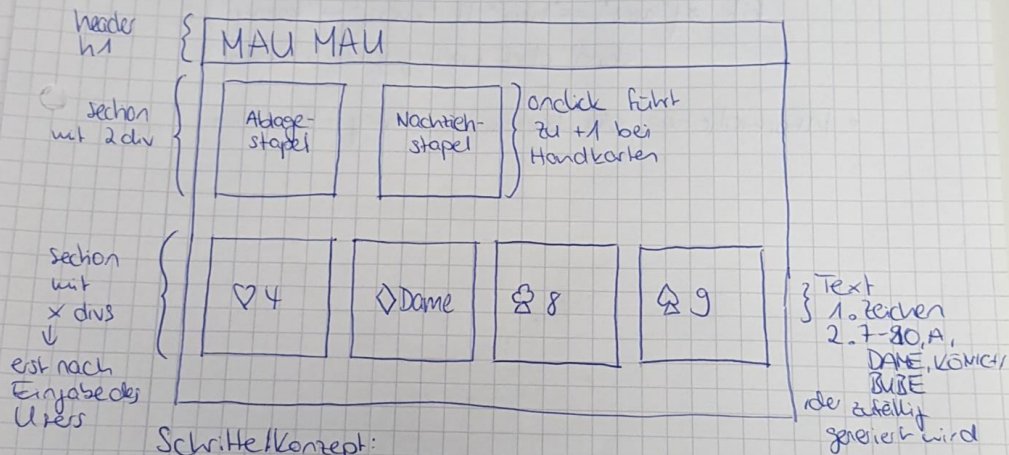
Nathalie Schneider EIA 2

Skizze: Mau Mau (Aufgabe 2)

Notizen:

- Spielfläche mit:
 - Ablagestapel
 - Nachziehstapel
 - Handkarten des Spielers
- Eingabe: Anzahl Handkarten

Bsp. Spielfenster (mit Eingabe 8 Karten)



Schritte/Konzept:

1. Eingabe der Handkartenanzahl
2. Generieren von div Elementen (Handkarten),
mit zufälligem 1. Zeichen 2. Zahl/Wort;
passend zur Eingabe des Users
3. Mögliche Aktivitäten
 - Karte von Handkarten in Ablagestapel verschieben
 - Nach Klick auf Ablagestapel → neue Zufallsgeneration einer Karte in Handkarten
 - Wenn Karte auf Ablagestapel ⇒ Vergleich
Bsp. ♥ = ♥ || 7 = 7 (als Schleifenbedingung)

4. Bei Ablage ~~in~~ muss der Wert im Ablagestapel dem Wert der ableg abgelegten Karte angepasst werden ~~dann erst findet sich~~ (Bsp. x für Karten und y für Wert)
⇒ Bei erneuter Ablage findet Abfrage statt

Bsp. x: string = "herz"
y: ~~string~~ ^{string} = "koenig"

↓

if ~~x~~ ("herz" == "herz" || "koenig" == "koenig") {
dann darf weitergespielt werden }

- Informationen der Karten in string-Variablen

•

Algorithmasdiagramm: Kartendeck-Simulierung, Aufgabe 2

