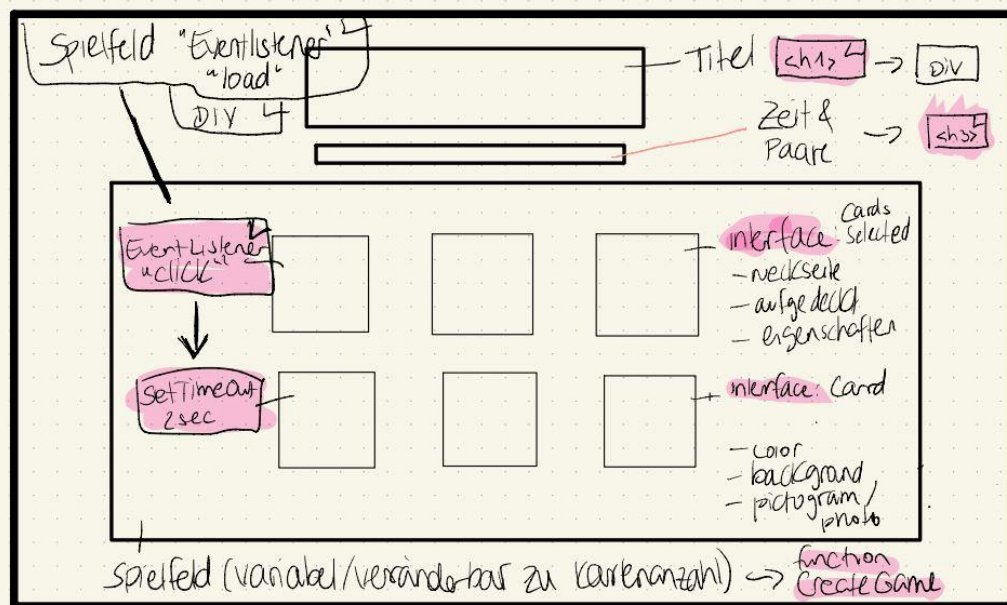


## Wichtige Infos

- Anzahl Kartenpaare wird vom Spieler gewählt (5-25)
- Karten haben alle dieselbe Rückseite (zugedeckt)
- Vorderseite (aufgedeckt) → Zahlen, Buchstaben oder Begriffe
- shuffle Funktion (z.B. math.random)
- Vergleichsfunktion der gedickten Karten (boolean/if-Abfrage) → 2 Sec (setTimeout)
- Klick Funktion um zu verhindern, dass man eine dritte Karte aufdecken darf (boolean)
- Arrays wo man Karten reinsert bzw. splice wenn sie ein Match sind
- Winner-Announcement-Funktion
- Timer, startet beim ersten click auf eine Karte

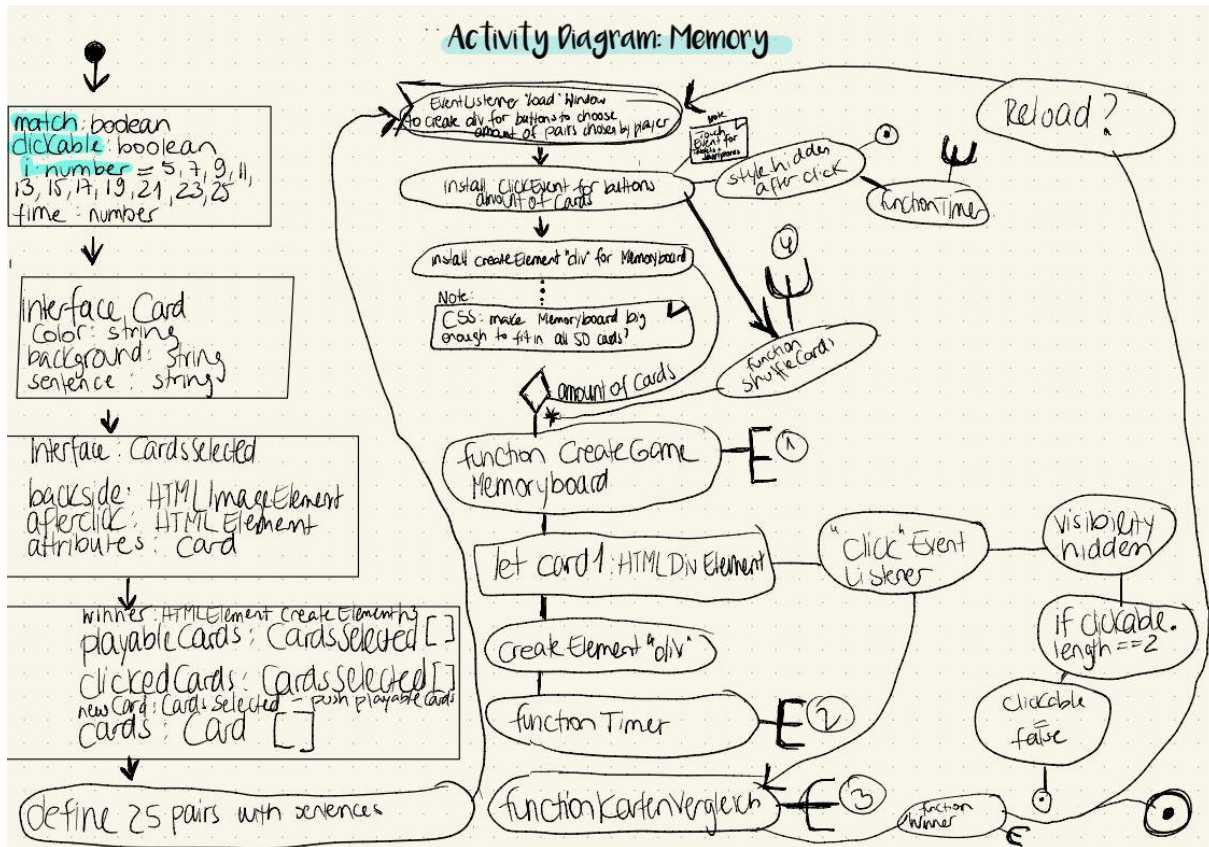
## UI Scribble: Memory



### interface: Card

↳ 25 Karten mit Farbe + photo/pictogram anlegen

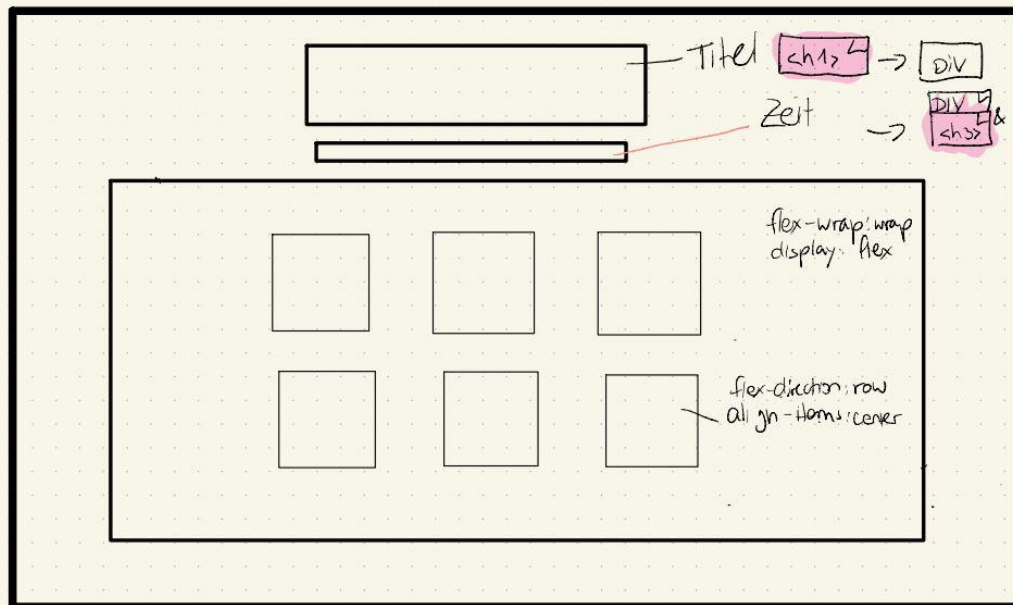
↓  
Spielzeit wird erstellt  
5-25 Karten



### Korrigierte Version - getauscht mit Gaia Galli

- Gabeln falsch herum gezeichnet
- interface CardsSelected kann ich weglassen
- color bei Interface weglassen, verwirrt nur
- button für die Auswahl der Kartenpaare zu prompt ändern  
 & dann damit weiterarbeiten "number of pairs" = prompt → dann Create Card/Create Game
- ↳ damit spare ich mir auch die einzelnen Fälle für die Kartenpaare
- UI Skripte vereinfachen, keine TS-Anweisungen & mehr CSS-Details
- Bei shuffle-Cards den Fisher-Yale-Algorithmus einsetzen
- Touch-Event noch hinzufügen

## UI Scribble: Memory



↳ Before we see the MemoryBoard:

- selection of pairs with prompt, disappears after selection and input of numbers becomes number of pairs on Memoryboard

## USE CASE DIAGRAM

