START

A.4.18

alle Variablen deklarieren
Let cardContent ; cardArray ; numPairs ;
numPlayers; playerInfo ; cardField , score ; name

function main — Hauptfunktion

Aufruf function cardPairs — Eingabe Kartenpaare

Aufruf function numsPlayer — Eingabe Spieleranzahl

(Einfügen) Verknüpfen Variablen in HTML
playerInfo / cardField . doc. getElementBy — Verknüpfen in HTML

Aufruf von createCards
numPairs aufs for-Schleife
mit Beschriftung versehen + Status — Kaste erstellen mit Inhalt + Status

[i++]
cardContent rootState   [i < numPairs]
Content State   for   [i <]   for
[i++]

Aufruf function Karten mischen — Karten mischen

Karten in HTML anzeigen
→ cardField mit Schleife füllen — Karten auf Spielbrett anzeigen

Spieler in HTML anzeigen
→ numPlayers in createPlayers — Spieler auf Spielerinfo anzeigen.

cardPairs   numPairs = parseInt
(prompt (" 5-10 Kartenpaare"))
[5 < i || i < 10]
Eingabe falsch   Eingabe richtig
numPairs = i

numsPlayer   numPlayer = parseInt
(prompt (" Spieleranzahl 1-4 "))
[1 < i || i < 4]
Eingabe falsch   Eingabe richtig
numsPlay = i

createCards   text : string / State : string
let card : HTMLElement = "div"
→ Div erstellen
innerText hinzufügen Array cardContent
classe="card" → für CSS "Status"
push in card. Array = Spielkasten

createPlayer   score : number / name : string
let player : HTMLElement = "div"
let scoreField : HTMLElement = "div"
score in string umwandeln
innerText scoreField . innerText
appendChild player / scoreField