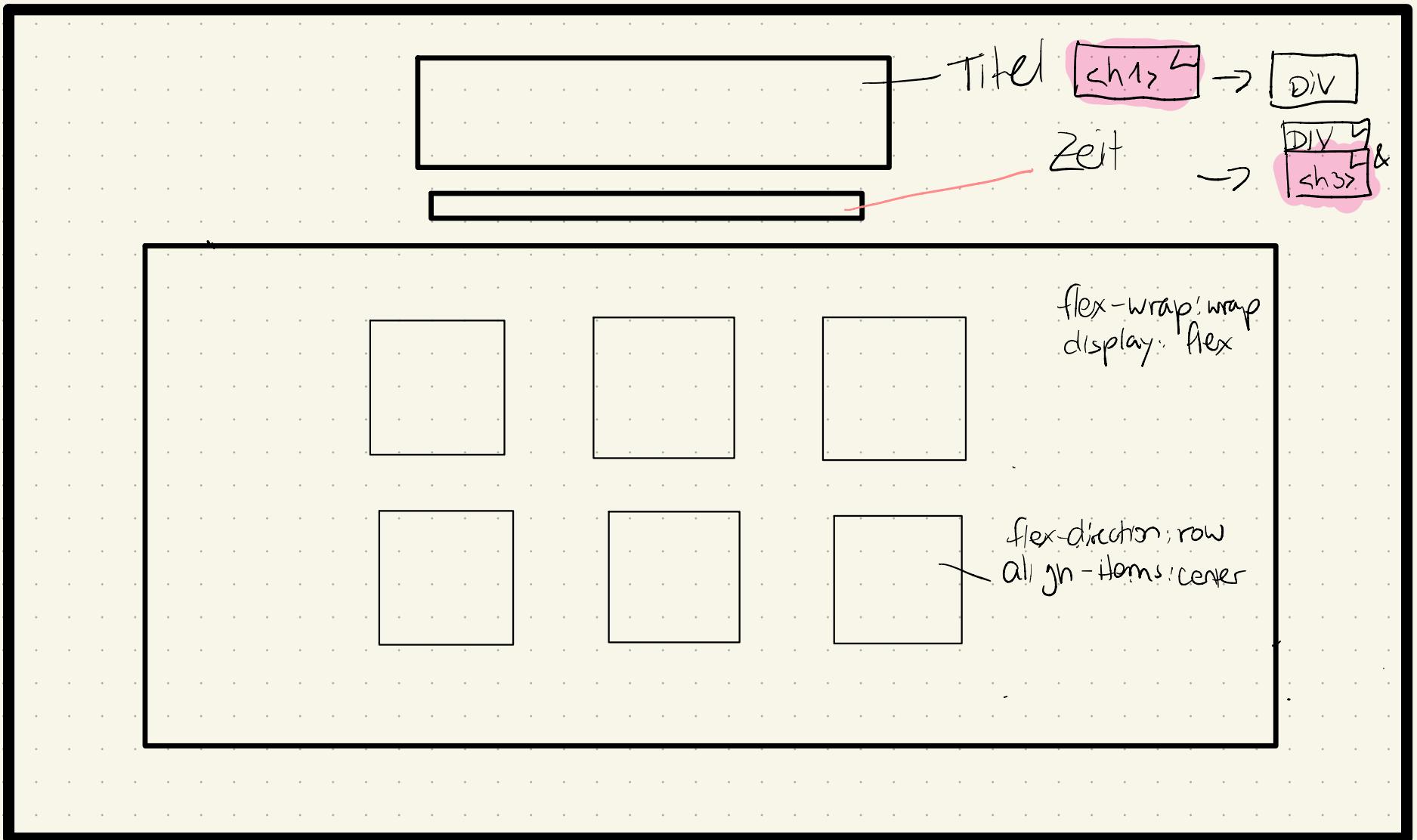


# Memory Konzept

# Korrektur Notizen - Getauscht mit Julia Dajcman

- Gabeln falsch herum gezeichnet
- Interface Card sSelected kann ich weglassen
- color bei Interface weglassen, verwiert 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 Scribble vereinfachen, keine TS-Anweisungen & mehr CSS-Details
- Bei shuffle-Cards den Fisher-Yall-Algothim 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

# Activity Diagram: Memory

