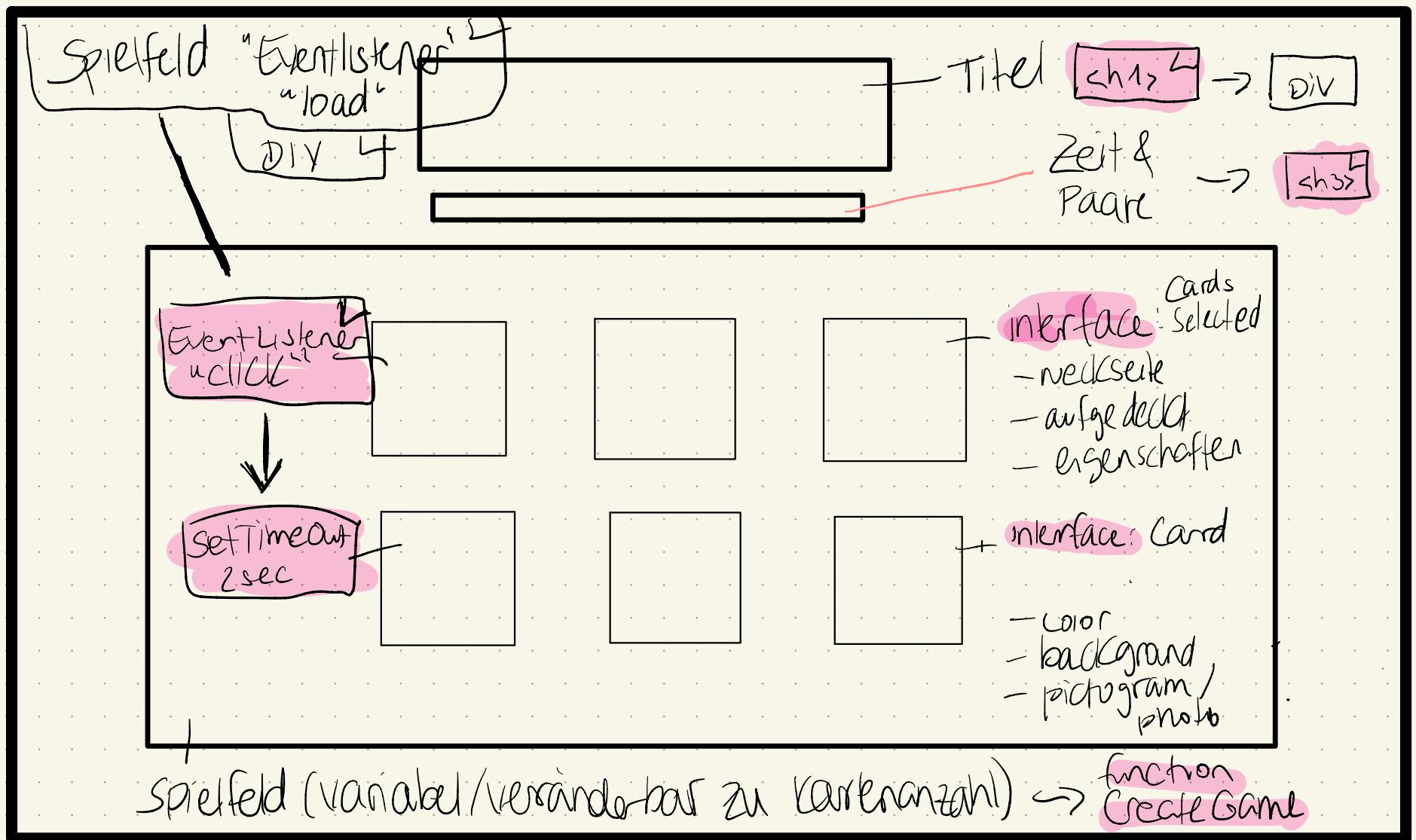


Memory Konzept

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 geklickten Karten (boolean / if-Abfrage) \Rightarrow 2 Sec (setTimeout)
- Klick Funktion um zu verhindern, dass man eine dritte Karte aufdecken darf (boolean)
- Arrays wo man Karten repushed bzw. spliced 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

↓
Spieldfeld wird erstellt
5 - 25 Karten

Activity Diagram: Memory

```

match: boolean
clickable: boolean
i: number = 5, 7, 9, 11,
13, 15, 17, 19, 21, 23, 25
time: number
  
```

```

interface Card
color: string
background: string
sentence: string
  
```

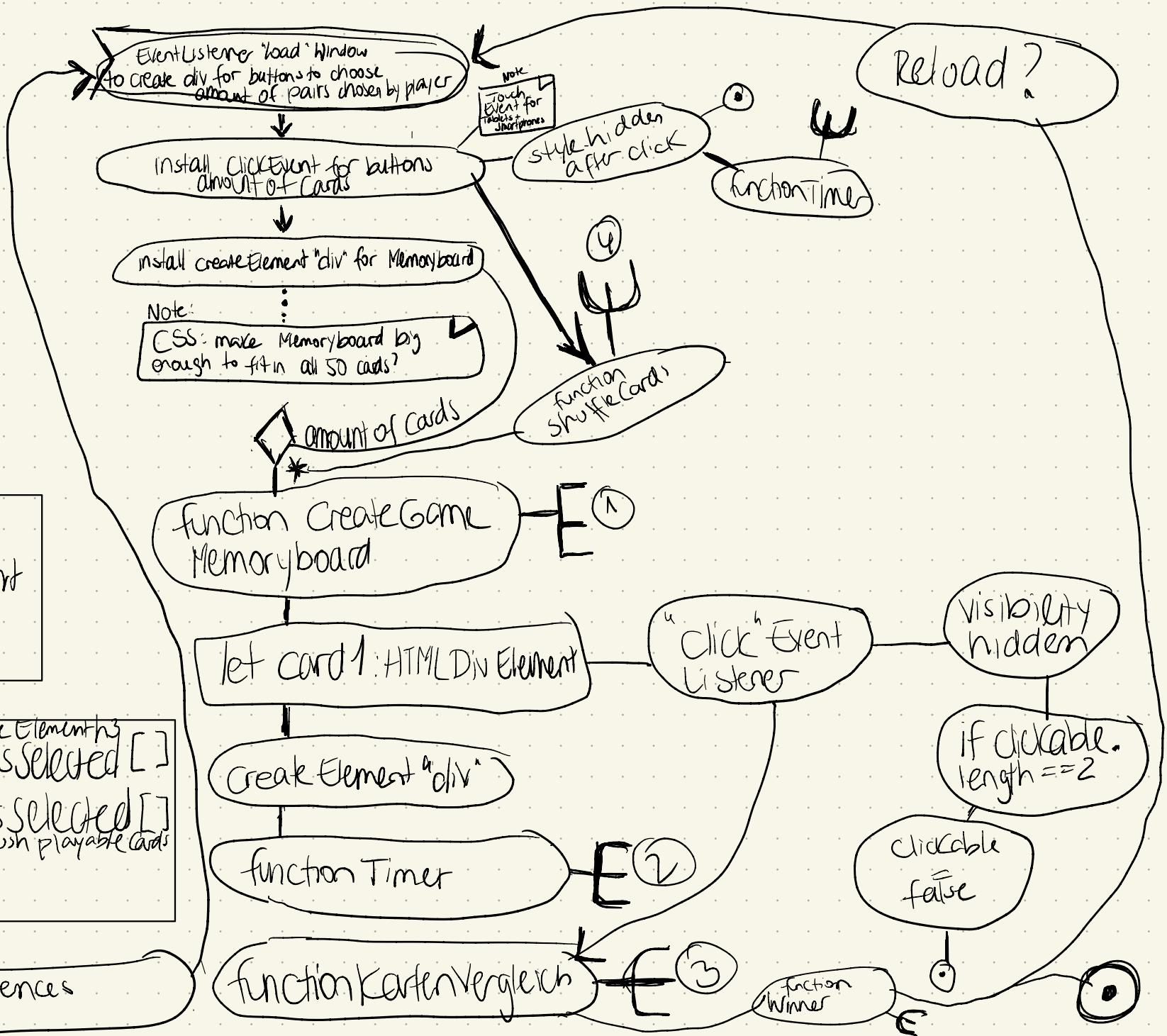
```

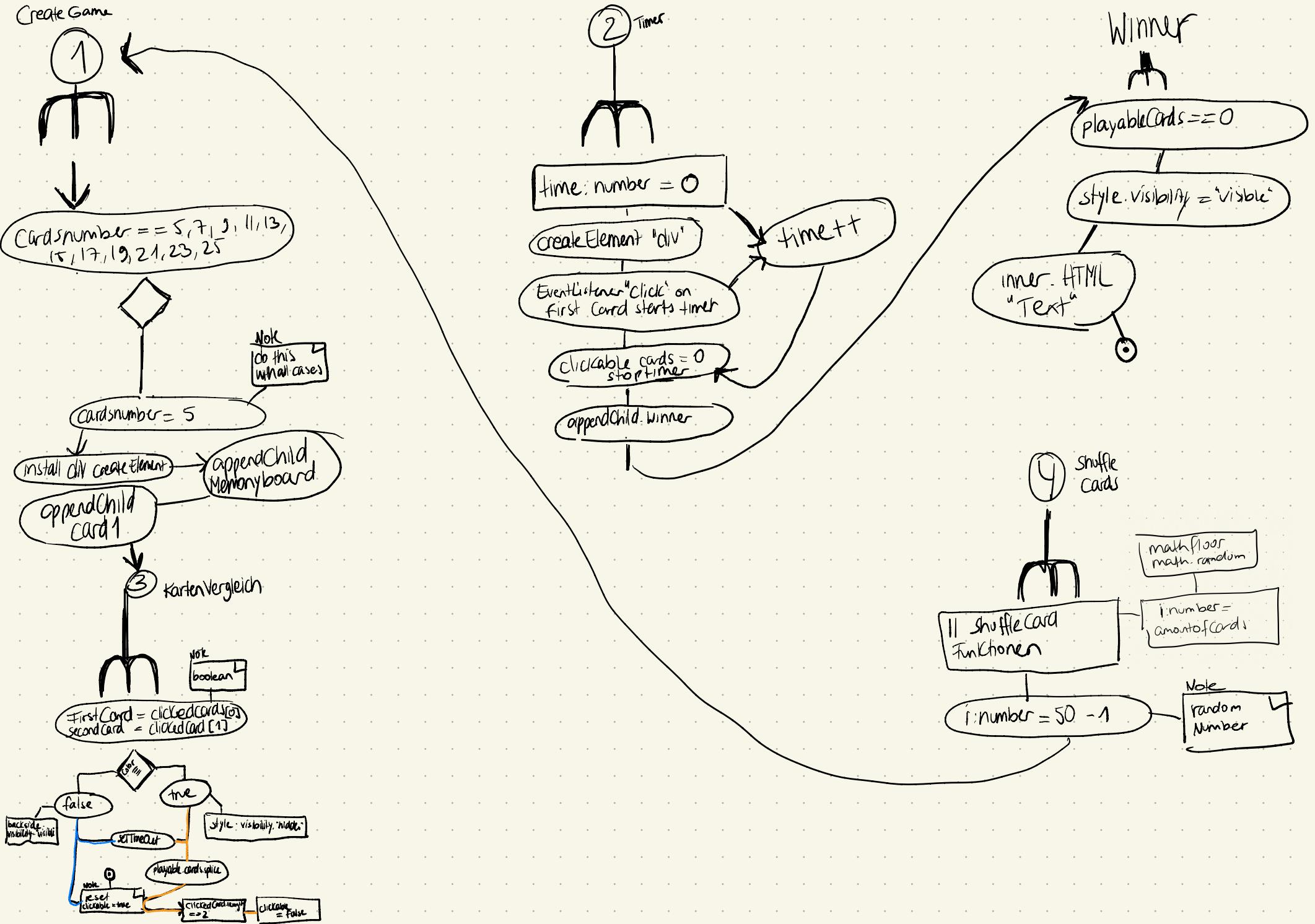
interface CardsSelected
backside: HTMLImageElement
afterclick: HTMLElement
attributes: Card
  
```

```

winner: HTMLElement
createElements()
playableCards: CardsSelected []
clickedCards: CardsSelected []
newCard: CardsSelected - push playableCards
cards: Card []
  
```

define 25 pairs with sentences





USE CASE DIAGRAM

