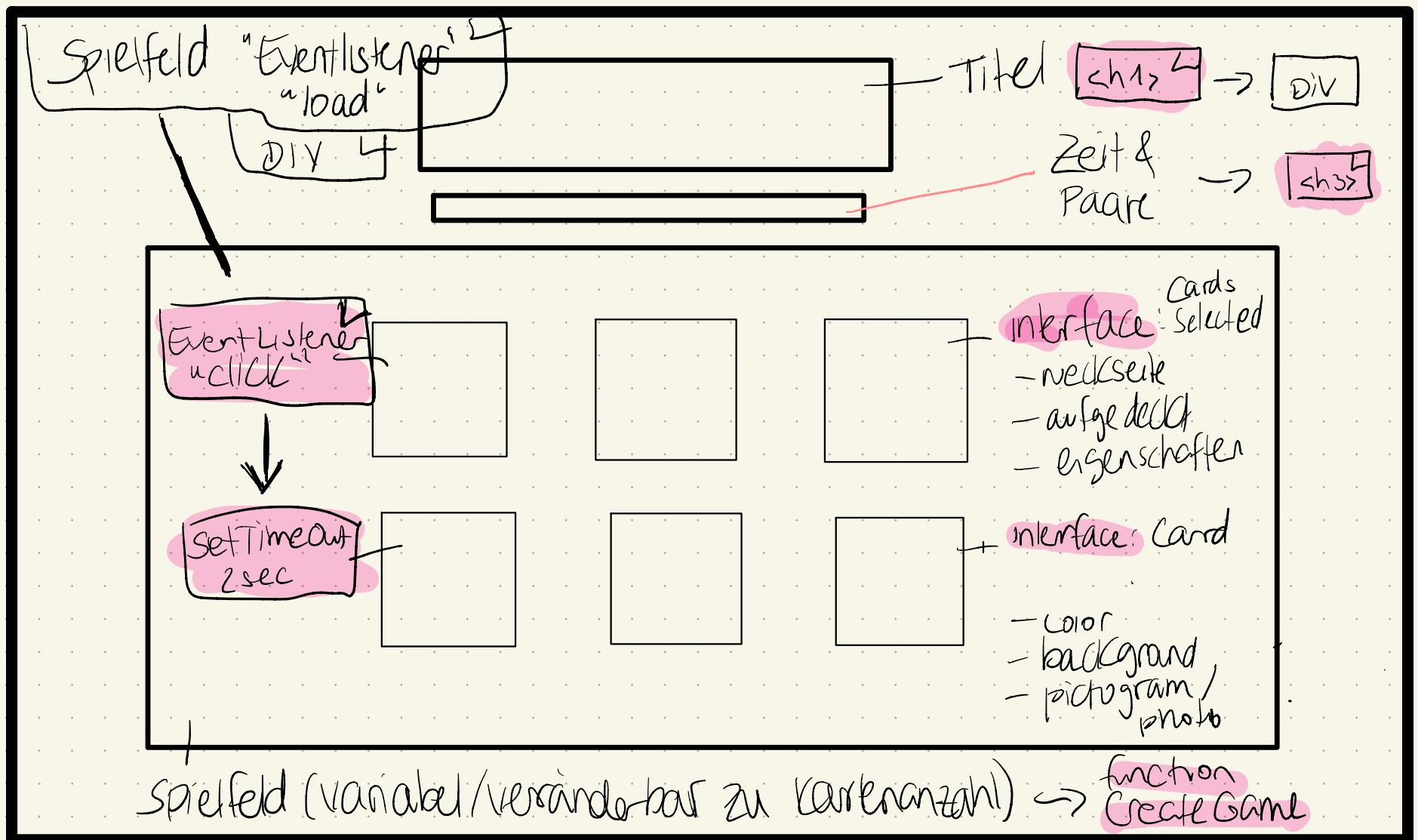


# Memory Konzept

# 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
    
```

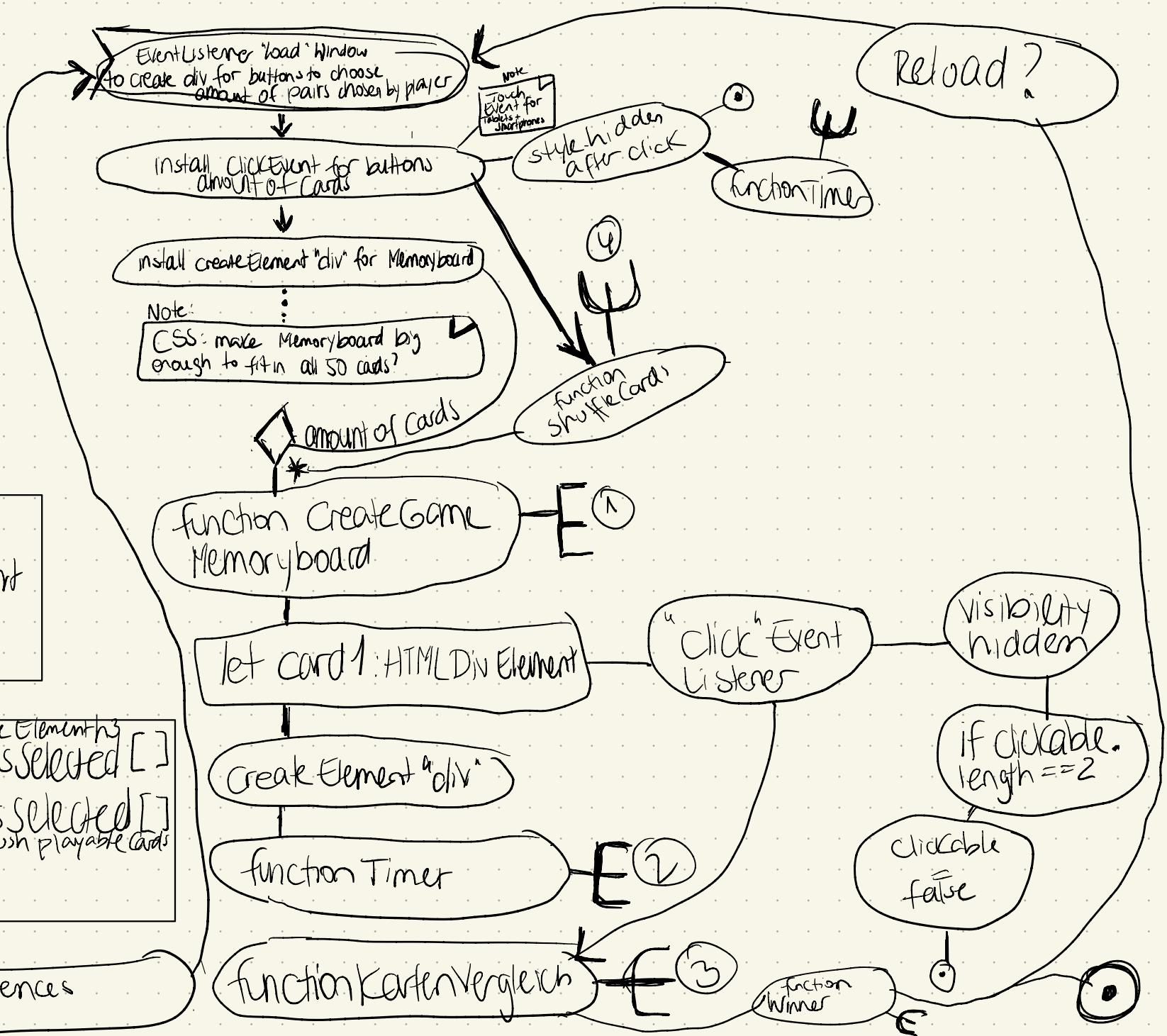
```

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

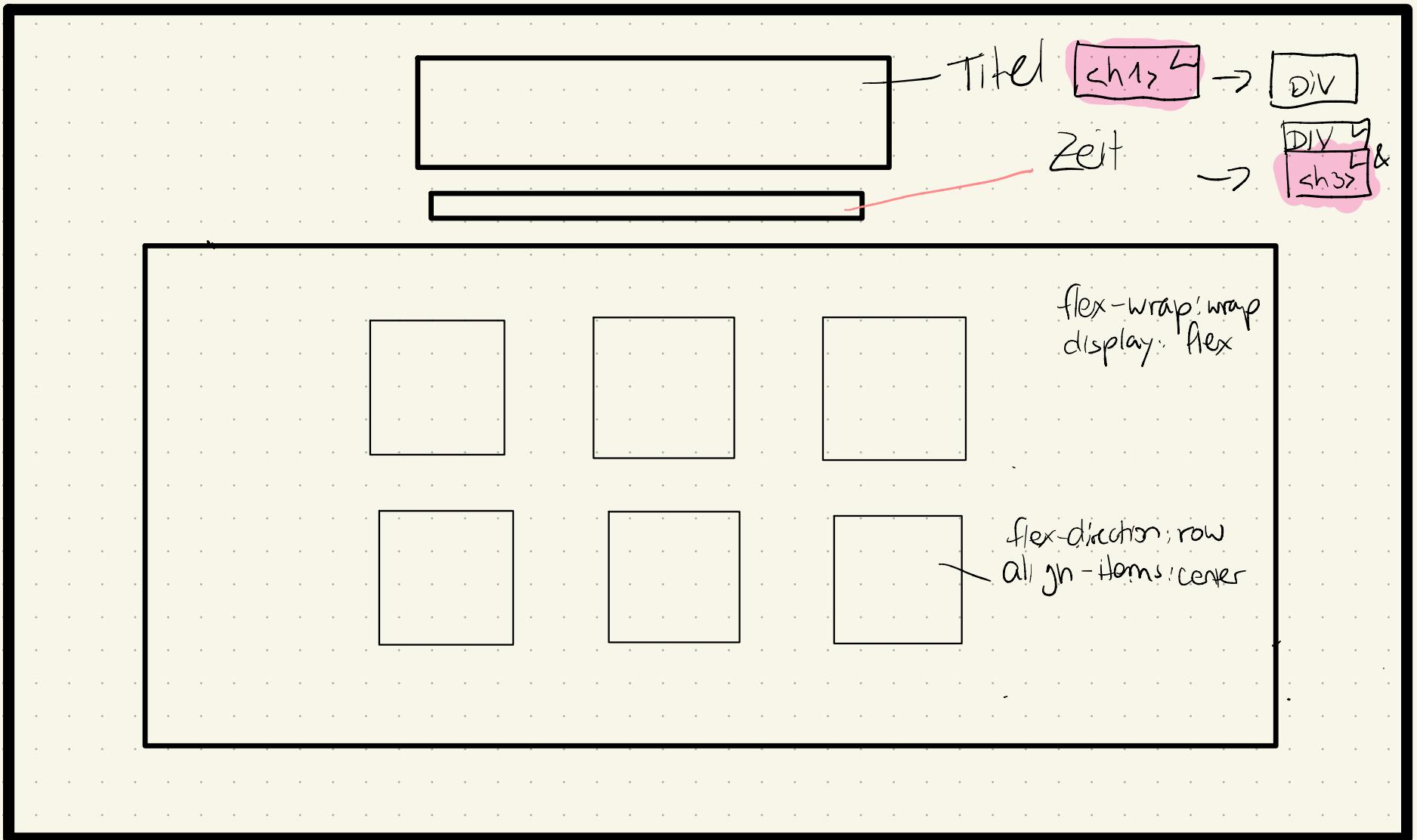


# Memory Konzept

# 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

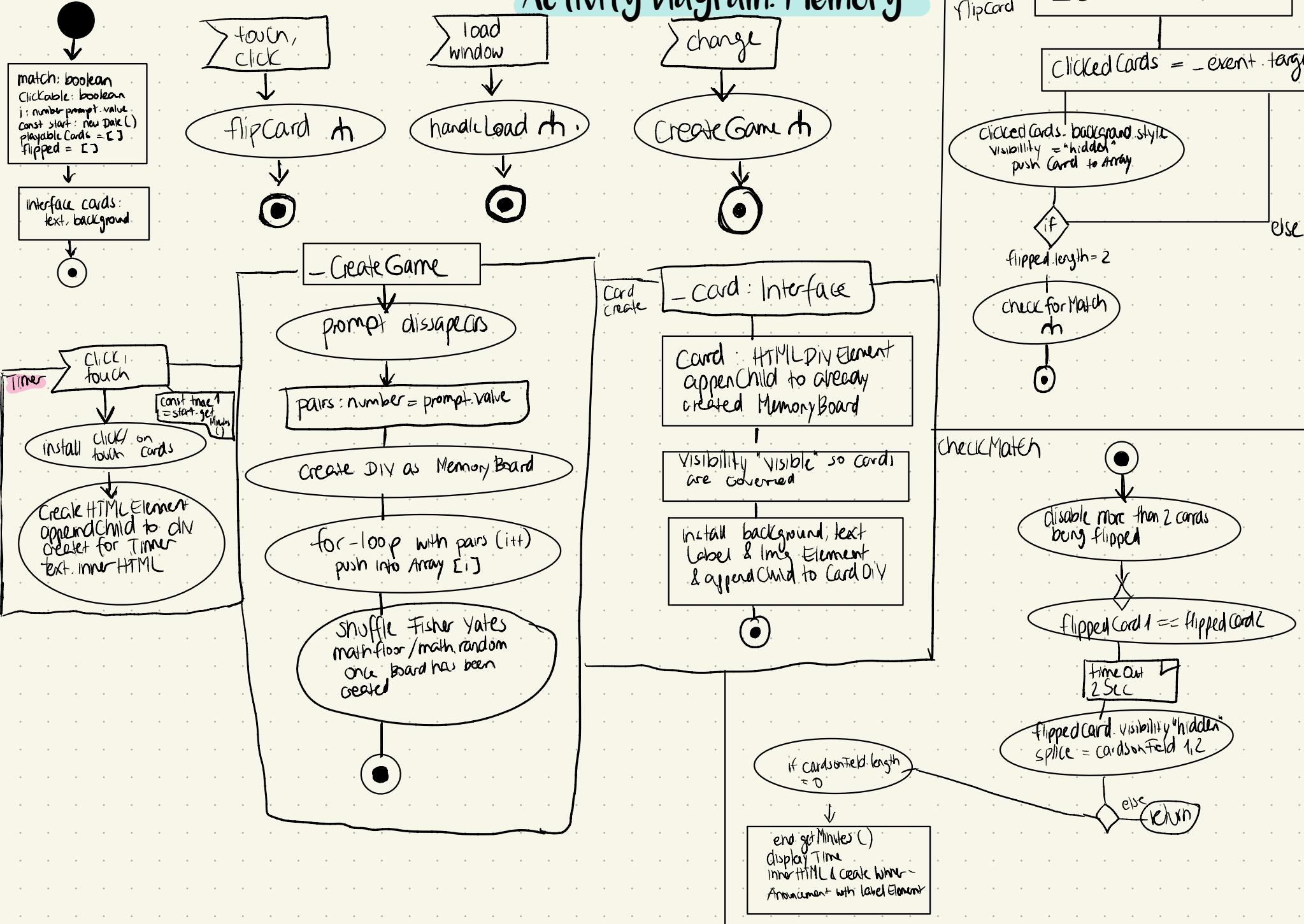
# UI Scribble: Memory

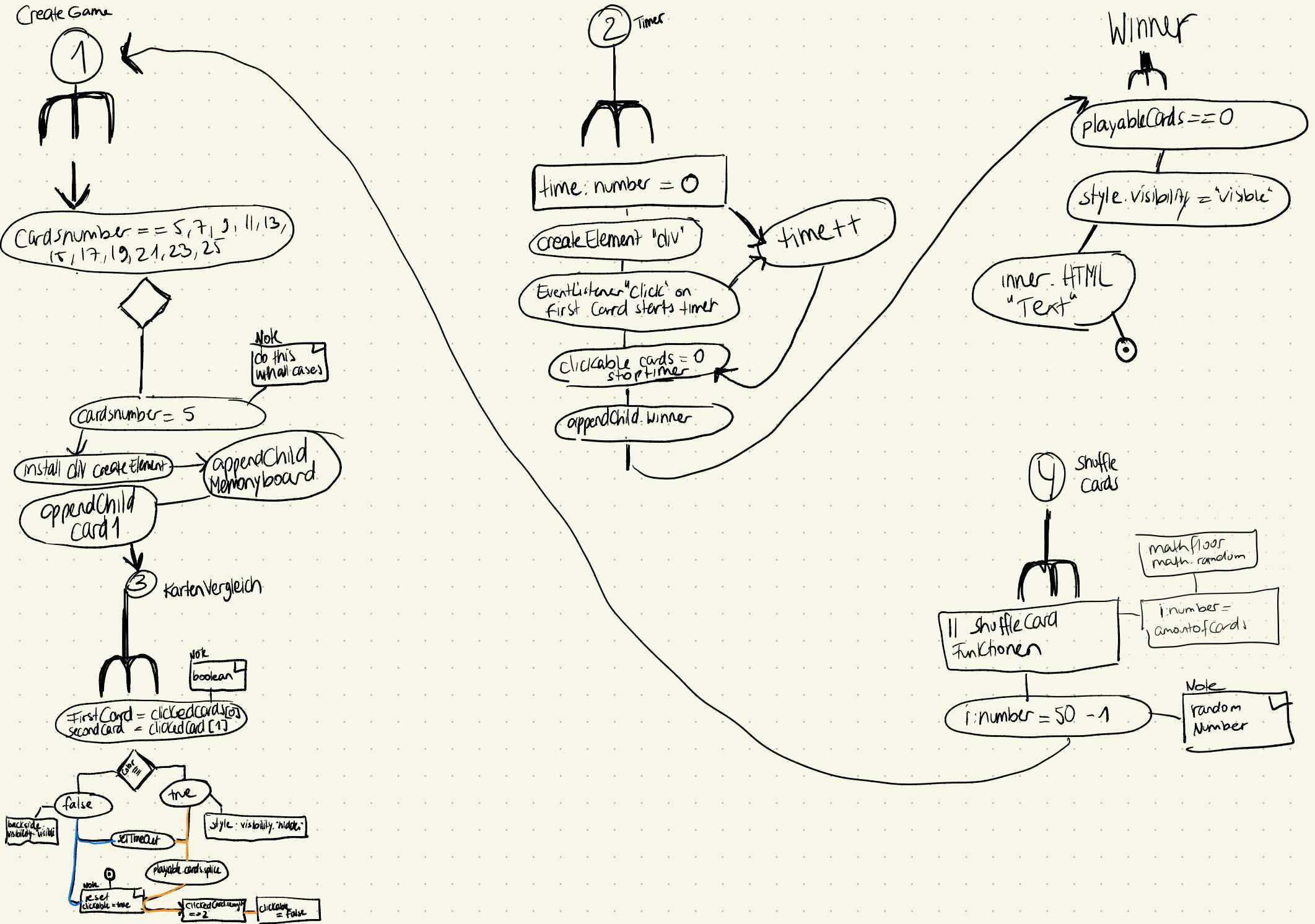


↳ Before we see the MemoryBoard!

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

# Activity Diagram: Memory





# USE CASE DIAGRAM

