

제목

출제자와 학습자가 함께하는 학습 프로그램

참여자

위

선택배경

1. 디지털시대 발전함에 따라 이를 활용하는 프로그램을 개발
2. 학습자 일방적인 학습 프로그램(영단어, 공무원, )은 다양하지만 출제자와 학습자가 양방향적으로 사용 할 수 있는 프로그램은 부족하다고 판단.

구현을 위한 방법론

출제자와 학습자의 입력정보를 로그인 정보로 구분하여,  
출제자는 관련과목에 관한 문제를 ox, 객관식 , 주관식 등으로 선택해서 출제한다. 그리고 수강생 전체에 관한 성적을 확인 할 수 있다.

학습자는 출제 된 문제를 풀 수 있다. 그리고 시험결과를 확인 할 수 있다.

설계방법 적용 내용(유저 인터페이스 그림)

라디오버튼을 사용해 출제자와 학습자의 정보를 구분해서 로그인 창을 띄운다.

만일 회원가입을 할 경우 버튼을 클릭하고 체크박스과 텍스트 필드를 사용하여 사용자의 정보를 입력 및 (메모장에)저장한다.

문제작성-

출제자 페이지로 넘어가면 출제할 문항 수를 입력하고 그 수에 따라 패널을 띄움.

패널에는 문제의 유형을 선택하는 라디오 버튼과 버튼을 선택하면 나타나는 유형에 따른 텍스트 필드에 문제와 정답을 입력한다.

그 수 만큼의 패널이 나타나면 문제지 작성을 종료한다.//

성적확인-

출제자 페이지에서 성적확인 버튼을 누르면 문제지를 푼 학습자들의 명단과 그 성적을 엑셀과 같은 모양으로 확인 할 수 있음.

시험보기-

학습자로 로그인 하면 수강 과목에 대한 문제지를 선택 할 수 있고, 문제지를 풀 수 있음.

성적확인-

시험을 본 직후 문제지에 관한 성적을 바로 확인 가능.

현재진행내용 중간결과

코딩 결과 사진 첨부 예정. 코딩 알고리즘 조금

팀원의 역할 분담

코딩은 기능, 프레임, 리스너, 패널 담당으로 나누어 각자 코딩한 뒤 합침.

이서안 발표, 기능코딩, 아이디어

임지영 ppt, 패널 코딩, 스케줄 조절,

이재윤 코딩 프레임, 리스너 코딩, 아이디어

권신영 기능 프레임, 자료수집, 구현을 위한 방법론

향후 스케줄 현황

둘째주 까지 자료수집, 프레임 만들기

매주 만나서 회의 및 코딩 살펴보기

관련자료

Ppt 15-20장 사이