



sqrrl

Web-Applikation zum Üben von SQL

Matthias Döpmann

Alexander-Michael Kühnle

Mark Umnus

10. Juli 2019

- 1 Herausforderung
  - Inhalt des Projekts
  - Stakeholder

- 2 Erreichtes
  - Projektfortschritt
  - Präsentation

# Herausforderung

## Inhalt des Projekts

### Ziel

Entwicklung einer Web-Applikation zum *Üben* und automatisierten *Korrigieren* von SQL

# Herausforderung

## Inhalt des Projekts

### Ziel

Entwicklung einer Web-Applikation zum *Üben* und automatisierten *Korrigieren* von SQL

### Anforderungen

- Aufgabenstellung an Studenten, die in SQL zu formulieren sind
- Anzeige des Ergebnisses der Anfrage
- Erkennung der semantischen Korrektheit der Anfrage
- Gamification (Leaderboard, Badges)

# Herausforderung

## Stakeholder

- Kunde (Prof. Leis)
- Entwickler

# Herausforderung

## Stakeholder

- Kunde (Prof. Leis)
- Entwickler

## Alexander Kühnle

- Backendentwicklung

# Herausforderung

## Stakeholder

- Kunde (Prof. Leis)
- Entwickler

## Alexander Kühnle

- Backendentwicklung

## Matthias Döpmann

- Frontendentwicklung

# Herausforderung

## Stakeholder

- Kunde (Prof. Leis)
- Entwickler

## Alexander Kühnle

- Backendentwicklung

## Matthias Döpmann

- Frontendentwicklung

## Mark Umnus

- automatische Korrektur



### Anforderungen

- Aufgabenstellung an Studenten, die in SQL zu formulieren sind ✓
- Anzeige des Ergebnisses der Anfrage
- Erkennung der semantischen Korrektheit der Anfrage
- Gamification (Leaderboard , Badges)

### Anforderungen

- Aufgabenstellung an Studenten, die in SQL zu formulieren sind ✓
- Anzeige des Ergebnisses der Anfrage ✓
- Erkennung der semantischen Korrektheit der Anfrage
- Gamification (Leaderboard , Badges)

### Anforderungen

- Aufgabenstellung an Studenten, die in SQL zu formulieren sind ✓
- Anzeige des Ergebnisses der Anfrage ✓
- Erkennung der semantischen Korrektheit der Anfrage ✓
- Gamification (Leaderboard , Badges)

### Anforderungen

- Aufgabenstellung an Studenten, die in SQL zu formulieren sind ✓
- Anzeige des Ergebnisses der Anfrage ✓
- Erkennung der semantischen Korrektheit der Anfrage ✓
- Gamification (Leaderboard ✓, Badges)

### Anforderungen

- Aufgabenstellung an Studenten, die in SQL zu formulieren sind ✓
- Anzeige des Ergebnisses der Anfrage ✓
- Erkennung der semantischen Korrektheit der Anfrage ✓
- Gamification (Leaderboard ✓, Badges)

### Anforderungen

- Aufgabenstellung an Studenten, die in SQL zu formulieren sind ✓
- Anzeige des Ergebnisses der Anfrage ✓
- Erkennung der semantischen Korrektheit der Anfrage ✓
- Gamification (Leaderboard ✓, Badges)

### Ausbaufähigkeit

- Verbesserung der Erkennungsleistung
- Steigerung der Gamification
- Vervielfachung der Tests

Let's test!

<https://alexander-kuehnle.org>



sqrrl

Web-Applikation zum Üben von SQL

Matthias Döpmann   Alexander-Michael Kühnle   Mark Umnus

10. Juli 2019