



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



sqrrl

Web-Applikation zum Üben von SQL

Matthias Döpmann Alexander-Michael Kühnle Mark Umnus

10. Juli 2019

Stakeholder

- Kunde (Prof. Leis)
- Entwickler

Stakeholder

- Kunde (Prof. Leis)
- Entwickler
- Studenten

Erreichtes

Stakeholder

- Kunde (Prof. Leis)
- Entwickler
- Studenten

Let's test!

<https://alexander-kuehnle.org>