

Use Case: Einrichten des Systems

Akteur: Lehrer*in

Ziel: Es soll den Schüler*innen möglich gemacht werden, mit dem System zu arbeiten

Vorbedingung: Eine Version des Systems wurde dem*der Lehrer*in zur Verfügung gestellt

Hauptaktionen:

1. Das System wird auf den Geräten der Schüler und auf dem Schul-PCs installiert
 1. Eventuell werden bei einzelnen Schüler*innen Probleme bei der Installation behoben
2. Die Lehrkraft meldet sich als Lehrer*in an, um den Fortschritt der Schüler*innen zu beobachten

Nachbedingung: Das System wurde erfolgreich auf allen nötigen Geräten installiert, und jede*r Schüler*in hat die Möglichkeit, das System ordnungsgemäß zu nutzen

Use Case: Anmelden im System

Akteur: Lehrer*in, Schüler*innen

Ziel: Ein Nutzer möchte sich in einem System registrieren

Vorbedingung: Das System wurde erfolgreich eingerichtet

Hauptaktionen:

1. Die Applikation wird gestartet
2. Der Registrierung Screen wird angezeigt
3. Es wird ausgewählt, ob sich als Schüler*in oder als Lehrer*in eingeloggt werden soll
 1. Lehrer*innen loggen sich als Lehrer*innen ein, um eine Klasse zu erstellen und den Fortschritt der Schüler*innen einzusehen
 2. Schüler*innen wählen eine Klasse aus, und registrieren sich als Schüler*innen, um auf das Spiel zuzugreifen

Nachbedingung: Der Nutzer wurde erfolgreich eingeloggt, und kann auf die für ihn vorgesehenen Systemfunktionen zugreifen

Use Case: Bearbeitung einer Aufgabe

Akteur: Schüler*in

Ziel: Absolvieren eines Aufgabentypen

Vorbedingung: Eine Aufgabe wurde im Rahmen einer Levelerkundung entdeckt

Hauptaktionen:

1. Das System zeigt dem Nutzer die Aufgabe an
 1. Eventuell wird hierbei noch eine Erklärung zur Art der Aufgabe angezeigt
2. Der/Die Schüler*in absolvieren die Aufgabe, indem eine Texteingabe abgegeben wird, oder auf eine bestimmte Stelle geklickt wird
3. Ein Feedback wird ausgegeben, je nachdem ob die abgegebene Antwort zufriedenstellend war
 1. Eventuell werden noch weitere Bilder für die entsprechende Aufgabe angezeigt, oder der Prozess wird wiederholt

Nachbedingung: Die Story wird weiter fortgeschritten, und das nächste Bild wird angezeigt

Use Case: Auswahl des Levels

Akteur: Schüler*in

Ziel: Erkundung eines Levels und eventuelle Entdeckung einer Aufgabe

Vorbedingung: Der Spielcharakter befindet sich auf der Oberwelt

Hauptaktionen:

1. Das System zeigt die Karte der Oberwelt.
2. Schüler*in wählt einen Ort/Level aus, den sie*er erkunden möchte.
3. Das System zeigt das Level mit seinen Interaktionsmöglichkeiten aus.
 1. Es wird eine Aufgabe ausgelöst.
 2. Es wird ein Gespräch ausgelöst.

Nachbedingung: Der Spielcharakter befindet sich im ausgewählten Level

Use Case: Betrachten der Ergebnisse als Lehrer

Akteur: Lehrer*in

Ziel: Lehrer*in möchte den Lernfortschritt eines*einer Schüler*in erfahren

Vorbedingung: Lehrer*in ist eingeloggt.

Hauptaktionen:

1. Das System zeigt das Hauptmenü
2. Lehrer*in wählt den Menüpunkt "Fortschritt der Schüler*innen"
3. Das System zeigt eine Liste aller Klassen, für die die*der Lehrer*in verantwortlich ist.
4. Lehrer*in wählt eine Klasse aus.
5. Das System zeigt eine Tabelle, in dem der Name der Schüler*innen sowie ihr Fortschritt und Ergebnisse angezeigt werden.
6. Lehrer*in wählt Schüler*in aus, für die sie*er detaillierte Informationen betrachten möchte.
 1. Es kann auch nach dem Namen gesucht werden
7. Das System zeigt die Ergebnisse eines*einer Schüler*in im Detail auf.

Nachbedingung: Lehrer*in konnte sich über den Fortschritt einer*eines Schüler*in ein Bild machen.

Use Case: Betrachten der Ergebnisse als Schüler

Akteur: Schüler*in

Ziel: Schüler*in möchte den eigenen Lernfortschritt betrachten

Vorbedingung: Schüler*in ist eingeloggt.

Hauptaktionen:

1. Das System zeigt das Hauptmenü
2. Schüler*in wählt den Menüpunkt "Fortschritt" aus
3. Das System zeigt die Ergebnisse der*des Schüler*in im Detail auf.

Nachbedingung: Schüler*in kennt ihren*seinen Lernfortschritt.