Masterarbeit

„Entwicklung einer mobilen Tutor Anwendung „Teach Me“ für Android Betriebssystem– Konzeption, prototypische Umsetzung und Anwendungsvergleich.“

.

Vorgelegt von: Aleksandr Soloninov

Matrikelnummer:

Email: [inf3032@hs-worns.de](mailto:inf3032@hs-worns.de)

Fachsemester: 4

Abgabedatum: 07.10.2019

Zusammenfassung

Abstract

Danksagung

Abkürzungen

Abbildungen

Zeitplan

**Dauer: 6 Monate (07.04.2019 – 07.10.2019)**

**Bis 08.04.:** Literaturrecherche

**Bis 15.04.:** Konzeption und Entwicklungssprachen Auswahl

**Bis 31.05.:** Implementierung der App

**Bis 24.06.:** Erster App Test und Vergleich an der UniversitätHeidelberg durchzuführen und Feedback sammeln

**Bis 01.07.:** Ergebnisse vonerstem Test zählen und Rohfassung Hauptteil

**Bis 07.07.:** App Evolution

**Bis 01.08.:** Zweiter App Test und Vergleich an der Universität Mainz durchzuführen und Feedback sammeln

**Bis 07.08.:** Ergebnisse von zweitem Test zählenund App Evolution

**Bis 01.09.:** Dritter App Test und Vergleich an der Hochschule Worms durchzuführen Feedback sammeln

**Bis 10.09.:** Vergleich Auswertung + Hauptteil Vervollständigung

**Bis 15.09.:** Verfassung Einleitung und Schlussverfassung

**Bis 18.09.:** Überarbeitung und Korrektur

**Bis 21.09.:** Layout, Titelblatt und restliche Korrektur

**Bis 26.09.:** Druck

**Bis 07.10.:** Abgabe

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungen

Abbildungen

Zeitplan

1. **Einleitung**
   1. Problemstellung
   2. Motivation
   3. Forschungskonzept
   4. Zielsetzung und Erkenntnisinteresse
   5. Forschungskonzept
2. **Grundlagen zur Entwicklung einer Android Applications**

2.1 Integrierte Entwicklungsumgebung

2.1.1 Android Studio

2.1.2 Basic for Android

2.1.3 Visual Studio

2.1.4 AIDE

2.2 Mobile Applikationen

2.2.1 Native App

2.2.2 WebApp

2.2.3 Hybride App

2.3 Android Betriebssystem

2.3.1 Android-Anwendungskomponenten

2.3.2 Pattern

2.4 Entwicklung Sprachen für Android Betriebssystem

2.4.1 Java

2.4.2 Kotlin

2.4.4 Scriptsprachen

2.5 Versionierung

1. **Rolle von Tutorien im Studienprozess**

3.1 Sinn und Zweck von Tutoren an Universitäten

3.2 Arten von Tutorien

3.2.1 Orientierungstutorien

3.2.2 Fachtutorien

3.3 Aufgaben der Tutoren und Tutorinnen

1. **Konzeption**

4.1 Analyse bestehender Softwareprodukten

4.2 Funktionale Anforderungen

4.3 Nicht-funktionale Anforderungen

4.4 Mockup und Prototype

1. **Implementierung**

5.1 App Architecture

5.1.1 Komponenten Zusammenhang

5.1.2 Fragen Struktur

5.2 Engine

5.2.1 TextViewEngine

5.2.2 VideoViewEngine

5.2.3 WebEngine

5.2.4 SpeechEngine

5.3 Activities

5.3.1 Base Activity

5.3.2 Main Activity

5.3.3 Search Activity

5.3.4 Question Activity

5.3.5 Question Select Activity

5.3.6 Question Interview Activity

5.3.7 Score Card Activity

5.3.8 Favorite Activity

5.3.8 Settings Activity

1. **Anwendungsvergleich**

6.1 Auswertungs- und Vergleich Dokumentation

6.2 Forschungsversuch an Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg

6.2.1 Forschungsversuch am 3.06.2019

6.2.2 Forschungsversuch am 7.06.2019

6.2.3 Forschungsversuch am 17.06.2019

6.2.4 Forschungsversuch am 20.06.2019

6.2.5 App Evolution

6.3 Forschungsversuch an Johannes-Gutenberg-Universität Mainz

6.3.1 Forschungsversuch am

6.3.2 Forschungsversuch am

6.3.3 Forschungsversuch am

6.3.4 Forschungsversuch am

6.3.5 App Evolution

6.4 Forschungsversuch an der Hochschule Worms

6.4.1 Forschungsversuch am

6.4.2 Forschungsversuch am

6.4.5 App Evolution

6.5 Gesamtauswertung und Kapitelfazit

1. **Ausblick und Fazit**
2. **Literaturverzeichnis**

Anhang

1. **Einleitung**

**1.1 Problemstellung**

Der Mensch will sich immer weiterentwickeln, dazu gehört auch sein Wissensstand.

Vor ca. 30 Jahren konnte man sich nicht vorstellen, dass man sich so viel Wissen aneignen kann, ohne dabei die Haustür zu verlassen. Man musste immer in Bibliotheken, Seminaren und Tutorien gehen.

In der Vorlesung wird nur ein Basisstoff vorgetragen und Studenten können nicht immer den Dozenten Fragen stellen, deswegen gibt es seit ca. 10 Jahren an vielen Universitäten extra „Tutorien-Kurse“ für Studenten. Meist wird dort nichts neues gelernt und die Tutorien können auch nicht immer alle Fragen beantworten oder viele Studenten sind schon berufstätig und haben deshalb gar keine Zeit einen Tutor zu besuchen. Dazu kommt noch in einigen Fällen die Sprachbarriere der Studierenden. Internet und Google Suchmaschine bieten vielartige Möglichkeiten, um brauchbare und verwendbare Information zu finden, nur benötigt man dafür viel Zeit. Mobile Endgeräte entwickeln sich und bieten weitere Möglichkeiten mit einer App Zeit und Sprachbarrieren zu reduzieren.

**1.2 Motivation**

Mit der Entwicklung der Technologie müssen traditionelle Lehrmethoden überarbeitet werden. Dieser Trend verursacht eine gemischte Reaktion. Einerseits gibt es Bedenken, dass neue Technologien Lehrer in der Regel ersetzen werden. Andererseits wird die Technologie nur bestehende Probleme beim Lernen lösen.

In den letzten Jahren hat sich gezeigt, dass moderne Geräte als Unterhaltungsgeräte bezeichnet werden. Ihnen stehen vermeintlich ernstere gewohnheitsmäßige Lehrmethoden gegenüber. Tatsächlich sind digitale Geräte längst zur alltäglichen Realität geworden. Darüber hinaus sind sie für die jüngere Generation bekannter und verständlicher als die Lehrmaterialien, die ältere Menschen gewohnt sind. Durch den Einsatz von Tablets und Smartphones sowie Lernspielen wird der Lernprozess sogar visueller.

**1.3 Forschungskonzept**

Die folgenden Fragen sollen beantwortet werden:

* Inwiefern lässt sich eine mobile Tutor App als ein Tutor verwenden?
* Kann eine mobile Tutor App einen realen Tutor oder Tutorin ersetzen?
* Ist Programmiersprache Java immer noch gut für Android Entwicklung anzuwenden?

Um den Fragen nachzuzeichnen, wird die App „Teach Me“ an der Hochschule Worms, Universität Heidelberg und Universität Mainz getestet. Hierbei handelt es sich um eine Live App zu testen und einen Fragenbogen mit Feedback auszuführen. Der Live Test wird mit Hilfe von folgenden fünf Android Geräten durchgeführt:

* Samsung Galaxy Note 10+
* Samsung Galaxy Note 8
* Samsung Galaxy S7
* Lenovo Tab 10
* Huawei P

Im Rahmen der Masterarbeit werden die folgenden Methodik-Schritte durchgeführt:

1. Eine Analyse von Fragenbögen und Feedback wird durchgeführt, um zu untersuchen, wie sich die App durch das Lernen helfen kann.
2. Wie wurde die App mit Benutzer kommuniziert und wie wurde auf die „Feedback“ von dem Benutzer aufgegriffen?

**1.4 Zielsetzung und Erkenntnisinteresse**

Das Ziel dieser Masterarbeit ist es, eine Konzeption und eine Implementierung einer nativen Android App „Teach Me“ für die Informatik Studierenden an vielen Universitäten, die als ein Tutor dienen soll, zu entwickeln. In der App kann man verschiedene Kurse auswählen und die dazugehörige Information lesen. Mit einem Quiz und Q&A in der App können Studierende ihr Lernwissen überprüfen.

Dazu kommen folgenden Aufgaben der Arbeit:

* Eine Analyse das Android Betriebssystem durchzuführen.
* Eine Analyse von bereits bestehenden Entwicklungssprachen für Android Betriebssysteme durchzuführen.
* Eine Konzeption und Implementierung einer nativen Android App „Teach Me“.
* Ein Anwendungsvergleich von „Teach Me“ und einem „Real-Tutor“ durch Informatik Studierende an die Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg, Johannes-Gutenberg-Universität Mainz und Hochschule Worms durchzuführen.

**1.5 Forschungsstand**

Durch die allgegenwärtige Verbreitung mobiler Geräte interagieren Menschen unterschiedlich mit Inhalten und der Welt. Durch die steigende Produktivität von Smartphones, Smartwatches und Tablets ermöglicht das mobile Lernen den Studenten den Zugriff auf Lernstoff von überall her, häufig von mehreren Geräten.

Google hat eine Reihe von Strategien für mobile Anwendungen implementiert, die das Wachstum der Branche vorantreiben. Die Reihenfolge, in der Suchergebnisse angezeigt werden, hängt davon ab, ob die Website für mobile Geräte angepasst ist. Google gab außerdem seine Absicht bekannt, seinen Suchindex in den Hauptindex für mobile Geräte und PCs zu unterteilen. [[1]](#page8)

Eine Studie von McGraw-Hill Education und Hannover Research unter mehr als 2.600 Studenten zeigte, dass etwa zwei Drittel der Befragten ihr Smartphone für Bildungszwecke nutzen. [[2]](#page8)

Ein Experiment an der Middlesex University, bei dem mobiles Lernen im Anatomieunterricht bei Erststudierenden eingesetzt wird. Die Studenten der Versuchsgruppe verwendeten eine spezielle Anwendung, die die Struktur der Muskeln und des Skeletts in 3D auf iPad-Geräten anzeigt. Ein Quiz und Spielelemente wurden in die App integriert, um die Aufmerksamkeit zu erhalten. Die Studenten fanden das neue Format „lustig“ und sagten, dass sie es mehr mögen als traditionelle Vorträge. Studenten, die das iPad verwenden, erhielten im Durchschnitt auch höhere Noten. [[3]](#page8)

1. **Grundlagen zur Entwicklung einer Android Applications**

Android bietet Entwicklern viele Möglichkeiten: es ist eine Universelle, offene Plattform, die von Millionen von Nutzern auf der ganzen Welt verwendet wird. Es gibt viele Tools für Android-Entwickler, die Ihnen helfen, schnell zu beginnen. Aber noch besser ist, dass jedes Jahr die Tools immer größer werden und Ihre Effizienz ständig steigt.

* 1. **Integrierte Entwicklungsumgebung**

Die Integrierte Entwicklungsumgebung ist eine integrierte Software-Entwicklungsumgebung. Diese Software ermöglicht die Arbeit des Programmierers bequemer und produktiver zu machen.

**IDE-Anforderungen:**

* Sprachsyntax-Hervorhebung und Zeilennummerierung.
* Funktion zum Beenden des Codeschreibens und anzeigen von Parametern.
* Debuggen der Anwendung.
* Die Möglichkeit der Integration mit dem System der Kontrolle der Versionen des Codes.

IDE ist der Ort, an dem der Entwickler, die meiste Zeit verbringt, so dass die Wahl richtig gemacht werden muss.

* + 1. **Android Studio**

Android Studio ist die offizielle IDE für Android von Google erstellt. Deshalb ist Android Studio die Nummer eins für Entwickler, die Apps erstellen möchten, nach Googles Materialdesign und Zugriff auf erweiterte Plattformfunktionen.



Abbildung $: Android Studio 3.4.1 mit Geöffneter Projekt „Teach Me“

Android Studio fungiert als Editor für die von Ihnen gewählte Programmiersprache. Es unterstützt Java, C++ sowie Kotlin. Android Studio fungiert auch als Compiler, der APK-Dateien und Dateisysteme erstellen kann, um Ihr Projekt zu organisieren. Darüber hinaus enthält es einen XML-Editor und einen erweiterten Layout-Editor. Android Studio bietet eine ganze Reihe von zusätzlichen Tools. Glücklicherweise können die meisten jetzt ein einzelnes Paket herunterladen. Im Wesentlichen kommt dieses Paket mit dem Android SDK, aber Java JDK muss immer noch separat heruntergeladen und installiert werden.

# AVD Manager

Das AVD Manager-Tool kommt mit Android Studio. Die Abkürzung AVD steht für Android Virtual Device. Es ist ein Emulator, um Android-Anwendungen auf Computer auszuführen. Es ist ein sehr nützliches Tool, mit dem Programmierer Ihre Anwendungen testen können, ohne sie auf physischen Geräten installieren zu müssen. Noch wichtiger ist, dass mit AVD Manager viele Emulatoren mit unterschiedlichen Bildschirmgrößen, Spezifikationen und Android-Versionen erstellt werden können. Sie können sehen, wie Ihre Kreation auf jedem Gerät aussehen wird, und damit Unterstützung unter den beliebtesten Gadgets bieten. Die Leistung des Werkzeugs wird ständig verbessert.



Abbildung $: ADV Manager

# Android Device Monitor

Ein weiteres integriertes Tool ist Android Device Monitor, mit dem Sie Ihr physisches oder virtuelles Gerät überwachen können, während es läuft. Über ADM können Sie Informationen darüber erhalten, wie viele Prozesse im Stream ausgeführt werden, Netzwerkstatistiken, LogCat usw. Dieses Tool eignet sich hervorragend zum Testen der Anwendungsleistung.

# Android Debug Bridge

Android Debug Bridge ist ein Befehlszeilentool, mit dem Sie Dateien auf und von Ihrem Gerät kopieren, Apps installieren und deinstallieren, auf allen Android-basierten Geräten sichern und wiederherstellen können, einschließlich virtueller Geräte.

**2.1.2 Basic for Android**

Basic for Android ist ein wenig bekanntes Tool für die Entwicklung von Android-Anwendungen von Anywhere Software, spezialisiert auf das Konzept der schnellen Anwendungsentwicklung. B4A ist eine IDE und Interpreter, mit dem Entwickler die Anwendungen mit der Programmiersprache Basic erstellen können. Basic ist eine prozedurale Programmiersprache, die fast wie normales Englisch gelesen wird. Obwohl B4A ein Projekt ist, das nur von einer Person entwickelt wurde, ist es ihm gelungen, viele nützliche erweiterte Funktionen wie drahtloses Debuggen über Bluetooth, einen visuellen Editor zum Hinzufügen und organisieren von Ansichten usw. zu verbinden. Basic for Android ist nicht kostenlos.

**@get\_IMAGE\_B4A**

Mit B4A können Sie fast alles tun, was Sie mit Java tun, aber viel schneller und mit weniger Vorlagen. Jede Leistungsminderung im Vergleich zu anderen IDEs ist minimal. Sie sollten jedoch immer noch die offizielle Methode zum erstellen von Anwendungen erlernen, insbesondere wenn Sie bestimmte Java-Bibliotheken verwenden möchten, die für Basic for Android eingewickelt werden können.

* + 1. **Visual Studio**

Visual Studio ist Microsofts IDE, die eine Reihe von Entwicklungssprachen unterstützt, einschließlich C#. VB.net, JavaScript und mehr. Mit dem In Visual Studio enthaltenen Xamarin-Framework können Entwickler plattformübergreifende Anwendungen mit C# erstellen und dann auf mehreren Geräten testen, die mit der Cloud verbunden sind. Es ist eine gute und Kostenlose Wahl, wenn Sie Vorhaben, die App sowohl für Android als auch für IOS zu veröffentlichen, aber nicht den Wunsch haben, Ihren Code zweimal zu schreiben. Es ist auch eine gute Wahl für diejenigen, die bereits mit C# und/oder Visual Studio vertraut sind. Der Nachteil ist, dass Xamarin bei der Verwendung von Java-Bibliotheken unbequem ist und wie bei jeder anderen Android Studio-Alternative die Unterstützung von Google und die erweiterten integrierten Funktionen verloren gehen.

**@get\_IMAGE\_VISUAL\_STUDIO\_2019**

**2.1.4 AIDE**

AIDE steht für Android IDE und ist insofern einzigartig, als es auf Android selbst funktioniert. Das bedeutet, dass Sie Apps mit Ihrem Telefon oder Tablet erstellen und Sie dann auf demselben Gerät testen können. IDE funktioniert sehr gut mit Samsung DeX.

**@get\_IMAGE\_AIDE**

AIDE fehlt einige Funktionen aus Android Studio und es hat keinen wirklichen Vorteil gegenüber funktionelleren IDEs für die Entwicklung unter Android. Es ist nur für das lernen von Java und Android SDK geeignet, da es die Möglichkeit bietet, ein programmierlehrbuch zu Lesen und gleichzeitig den Code von dort in Echtzeit zu überprüfen. Dies ist ein echter Glücksfall für diejenigen, die gerade erst begonnen haben, Ihre eigenen mobilen Projekte zu entwickeln. AIDE ist nicht kostenlos und unabhängig davon, ob die öffentliche Meinung gut ist oder nicht — es lohnt sich, es selbst zu kaufen und zu versuchen.

* 1. **Mobile Applikationen**

Der Entwickler kann aus drei Optionen für Mobile Anwendungen wählen:

* Native App
* WebApp
* Hybride App

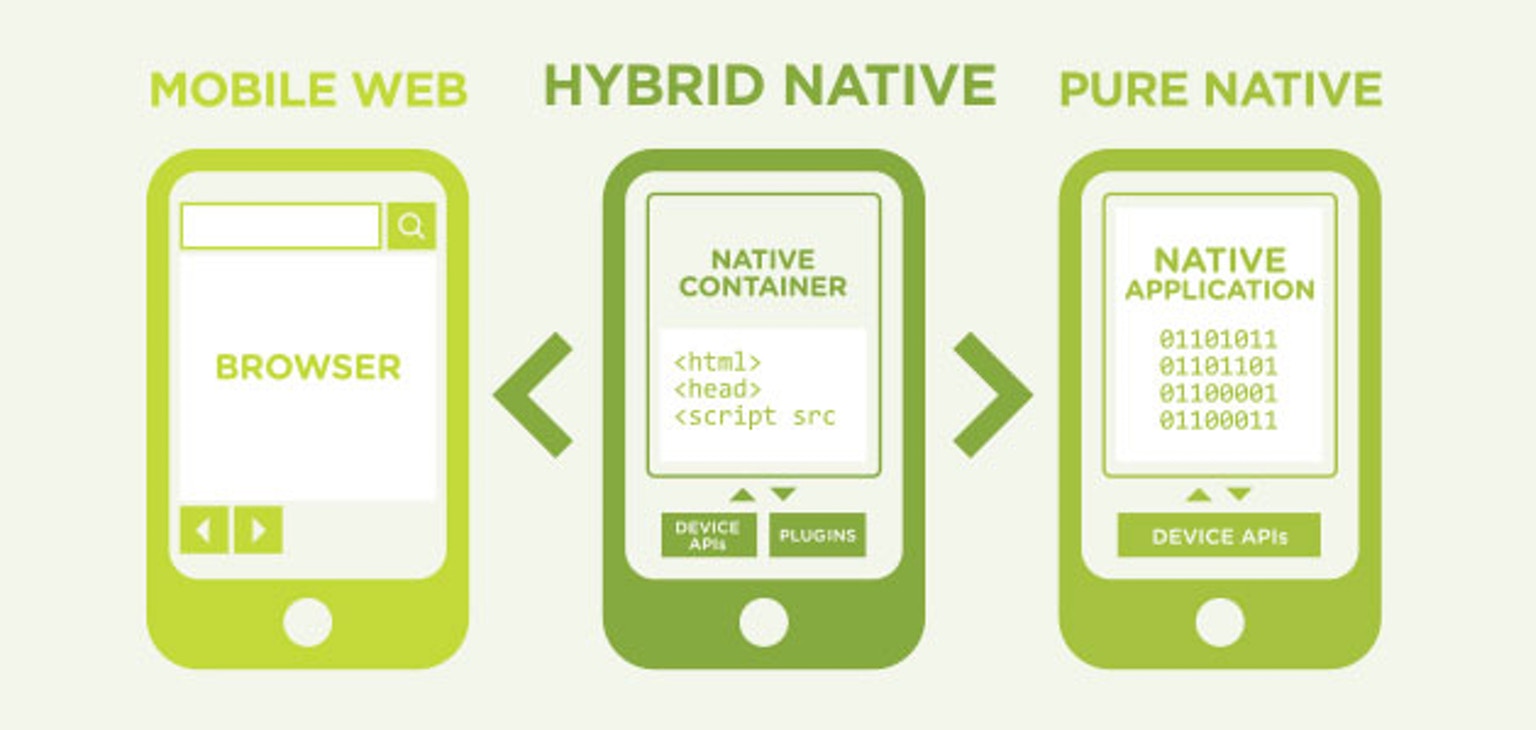


Abbildung $: Native- Web und Hybride App

Die Auswahl eines geeigneten mobilen App-Modells ist ein sehr wichtiger Schritt in der Entwicklung, der von mehreren Faktoren beeinflusst wird, wie Z. B.:

* der technischen Bewertung der Entwickler
* die Notwendigkeit, auf Informationen auf dem Gerät zuzugreifen;
* die Auswirkungen der Internetgeschwindigkeit auf die App;
* eine oder viele Plattform-App

Als Nächstes wird im Kapitel jede Art von Anwendung analysiert, die vor- und Nachteile untersucht. Es wird bestimmt, was ist die beste Wahl in der einen oder anderen Situation ist, wenn eine Mobile App erstellt wird.

**2.2.1 Native App**

Unter Native App wird eine Mobile Anwendung gemeint, die für eine bestimmte Plattform erstellt und direkt auf dem Gerät des Benutzers installiert wird. Solche Apps lädt der Benutzer über den App Store einer Plattform wie dem Google Play Store für Android und dem Apple App Store für iOS herunter.

Mit nativen Anwendungen können Unternehmen die Anwendung nach individuellen Anforderungen herstellen, so dass der Benutzer Sie zusätzlich zu der Website oder einem anderen Kanal, den er bereits verwendet hat, bequem nutzen kann. Diese Integrität ist ein wesentlicher Vorteil von nativen Anwendungen.

Einige andere wichtige Vorteile von nativen Anwendungen:

* Mit der Geolocation können Unternehmen Ihre Treueprogramme oder Promotionen anpassen. Verbraucher können benachrichtigt werden, wenn Sie in der Nähe von physischen Geschäften sind, oder haben die Möglichkeit, einen regionalen Rabatt zu erhalten.
* Diese Aktivitäten oder Inaktivität des Benutzers können leicht gesammelt und analysiert werden, wodurch die Wirksamkeit der gesamten Anwendung oder Ihrer einzelnen Funktionen bewertet werden kann.
* Native Anwendungen neigen dazu, besser zu funktionieren. Web-Anwendungen werden manchmal erstellt, um native zu simulieren, aber Sie sind auf Internetgeschwindigkeit und Designfähigkeiten beschränkt.

Und mögliche Nachteile:

* Native Anwendungen sind oft teurer in der Entwicklung, insbesondere für Unternehmen, die Anwendungen auf plattformübergreifenden Betriebssystemen benötigen
* Native Apps müssen von jedem App Store genehmigt werden, und der Prozess, auf den Benutzer aufmerksam gemacht werden, kann schwierig sein.

**2.2.2 Web App**

Web App Apps arbeiten über einen Webbrowser auf dem Gerät des Benutzers. Diese Apps sind im wesentlichen individualisierte Websites, die so gestaltet sind, dass Sie wie native Apps Aussehen und verwendet werden, aber Sie befinden sich nicht wirklich auf dem Gerät des Benutzers. Sie können mit Cloud-Speicher verglichen werden, verglichen mit Daten, die auf der Festplatte Ihres Computers gespeichert sind. Mit einer guten, qualitativ hochwertigen Entwicklung, die Größenanpassung und scrollen beinhaltet, funktionieren Webanwendungen oft ähnlich wie native Anwendungen.

Hier sind einige der wichtigsten Vorteile von Webanwendungen:

* Webbasierte Anwendungen werden leichter unterstützt und können auf der Plattform mit jedem Betriebssystem funktionieren
* Entwickler können Apps anbieten, ohne dass Sie von App Stores genehmigt werden müssen
* Schnellere Entwicklung von Schleifen mit CSS, HTML und JavaScript

Und ein paar Nachteile:

* Webanwendungen haben keinen Zugriff auf das Gerät des Benutzers.
* Benutzer müssen Sie über das Netzwerk verwenden, was die Sicherheitskontrolle erheblich reduziert
* Die Suche nach einer App kann schwierig sein.
  + 1. **Hybride App**

Hybridanwendungen sind etwas zwischen nativen und Webanwendungen. Sie werden tatsächlich so erstellt, dass Sie wie native Anwendungen Aussehen und verwendet werden. Sie werden auch auf dem Telefon des Benutzers installiert und können in App Stores gefunden werden. Der Unterschied besteht darin, dass Sie unbedingt innerhalb einer nativen Anwendung gehostet und erstellt werden müssen, um über WebView zu arbeiten, und auf diese Weise können Sie auf die Informationen auf dem Gerät des Benutzers für größere Funktionen zugreifen.

Zusätzliche Vorteile von Hybrid-Anwendungen:

* Hybrid-Anwendungen bieten die beste Funktionalität und Personalisierung für den Benutzer
* Entwickler sind nicht auf eine einzige Plattform beschränkt, sondern können eine hybride Anwendung erstellen, die mit mehreren Plattformen funktioniert
* Hybride sind eine gute Option für Entwickler, die visuell gesättigte Anwendungen wie Spiele erstellen

In jedem Fall gibt es einige Nachteile, die bei der Auswahl einer Hybrid-App in Betracht gezogen werden sollten:

* Zu komplexe Anwendungen sind am besten nativ
* Die Entwicklung erfordert zusätzliche Zeit und Mühe, damit eine solche Anwendung vom Benutzer als nativ aussieht und sich anfühlt
* App Stores können Hybridanwendungen ablehnen, die nicht reibungslos genug funktionieren
  1. **Android Betriebssystem**

**Android** — операционная система для смартфонов, интернет-планшетов, электронных книг, цифровых проигрывателей, наручных часов, игровых приставок, нетбуков, смартбуков, очков Google, телевизоров и других устройств. Основана на ядре Linux и собственной реализации виртуальной машины Java от Google. Изначально разрабатывалась компанией Android, Inc., которую затем купила Google. Впоследствии Google инициировала создание альянса Open Handset Alliance (OHA), который сейчас занимается поддержкой и дальнейшим развитием платформы. Android позволяет создавать Java-приложения, управляющие устройством через разработанные Google библиотеки. Android Native Development Kit позволяет портировать библиотеки и компоненты приложений, написанные на [С](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8_(%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F))и и других языках.

На начало 2019 года, по исследованиям с разных источников удалось выяснить, что в среднем доля смартфонов с ОС Android на рынке смартфонов превысила 86% от общего количества проданных смартфонов в мире. Всего за 2016 год было продано более 344 миллионов устройств.

**2.3.1 Anwendungskomponenten**  
Android-приложения состоят из следующих частей:

* **Activity** представляет собой схему представления Android-приложений. Например, экран, который видит пользователь. Android-приложение может иметь несколько активити и может переключаться между ними во время выполнения приложения.
* **Views** Пользовательский интерфейс активити, создаваемый виджетами классов.
* **Services** выполняет фоновые задачи без предоставления пользовательского интерфейса. Они могут уведомлять пользователя через систему уведомлений Android.
* **Content Provider** предоставляет данные приложениям, с помощью контент-провайдера. Приложение может обмениваться данными с другими приложениями. Android содержит базу данных SQLite, которая может быть контент-провайдером
* **Intents** асинхронные сообщения, которые позволяют приложению запросить функции из других служб или активити. Приложение может делать прямые интенты службе или активити или запросить у Android зарегистрированные службы и приложения для интента. Для примера приложение может запросить через интент контакт из приложения контактов аппарата. Приложение регистрирует само себя в интентах через IntentFilter.
* **Broadcast Receiver** — принимает системные сообщения и неявные интенты, может использоваться для реагирования на изменение состояния системы. Приложение может регистрироваться как приемник определенных событий и может быть запущено, если такое событие произойдет.

Жизненный цикл приложения в Android жёстко контролируется системой и зависит от нужд пользователя, доступных ресурсов и т. д. Например, пользователь хочет запустить браузер. Решение о запуске приложения принимает система. Хотя последнее слово и остаётся за системой, она подчиняется определённым заданным и логическим правилам, позволяющим определить, можно ли загрузить, приостановить приложение или прекратить его работу. Если в данный момент пользователь работает с определённым окном, система даёт приоритет соответствующему приложению. И наоборот, если окно невидимо и система решает, что работу приложения необходимо остановить, чтобы мобилизовать дополнительные ресурсы, будет прекращена работа приложения, имеющего более низкий приоритет. В Android ресурсы более ограниченны, поэтому Android более жёстко контролирует работу приложений.

Основные методы жизненного цикла приложения

* protected void onCreate()
* protected void onStart()
* protected void onRestart()
* protected void onResume()
* protected void onPause()
* protected void onStop()
* protected void onDestroy();



**2.3.2 Pattern**

При разработке сложных приложений можно столкнуться с проблемами, которые, вероятно, возникали раньше и уже имеют большое количество решений. Такие решения называются **паттернами**. Как правило, говорят о паттернах дизайна и паттернах архитектуры. Они упрощают разработку приложений, поэтому целесообразно их использовать, если такая возможность есть.

Приложение, Teach Me, было разработано, используя паттерн архитектуры MVP.

**Model View Presenter**

**@get\_IMAGE\_MVP**

MVP паттерн разработки для ОС Android, предлагающий разбивать приложение на следующие три части:

1. Model — является оберткой для полученных данных. При этом особой разницы откуда данные быть не должно — данные сетевых запросов или данные взаимодействия пользователя с пользовательским интерфейсом. Хорошее место для внедрения кэшей. Хорошей практикой является для каждого ответа сервера создавать уникальную модель, для уменьшения пересечений и последующих проблем при изменениях api. [8-10]
2. Presenter — устанавливает связь между обработкой данных, получаемых из Model и вызовом методов у View, реализуя тем самым реакцию компонентов пользовательского интерфейса на данные. Методы Presenter вызываются из методов жизненного цикла activity/fragment и часто симметричны им. [8-10]
3. View - отображает полученные данные из Presenter. В правильной реализации объект View не имеет представления о полученных данных из вне, он должен только отображать что требует от него Presenter. View может быть любая Activity или Fragment в приложении под ОС Android.[8-10]

Model View Presenter должны представлять из себя интерфейсы для большей гибкости модификации кода.

Данная архитектура имеет ряд плюсов по сравнению со стандартной схемой написания приложения, одним из которым является хорошее покрытие тестами, что важно для реализации приложения, а также гибкости. Приложение не знает, что происходит до того, как отразить элемент на экране, вся логика закрыта от View. Два пункта учтены по созданию хорошей архитектуре. Так как MVP разделяют логику и отображение элементов, а также если приложение имеет клиент серверную структуру разделяет и запросы к серверу. С помощью MVP можно также достичь и довольно простого и понятного кода, это третий пункт хорошей архитектуры приложения. Кроме этого, MVP делает можно сказать свои собственные блоки для каждого окна, который видит пользователь, это означает что система, приложение, спокойно расширяется без всяких конфликтов.[12]

**2.4 Entwicklung Sprachen für Android Betriebssystem**

**2.4.1 Java**

Официальный язык программирования, поддерживаемый средой разработки Android Studio. По данным [ежегодного опроса ресурса Stackoverflow](https://insights.stackoverflow.com/survey/2018/#technology), в 2018 году Java вошёл в пятёрку самых популярных языков программирования.

На Java ссылается большинство официальной документации Google, а найти платные и бесплатные библиотеки и руководства не составит труда — их великое множество.

К сожалению, сложность Java мешает программировать на нём всем желающим. Как у объектно-ориентированного языка программирования у него куча особенностей в виде конструкторов классов, исключений, приводящих к падению приложений во время работы и других моментов, которые всегда необходимо учитывать при разработке. Впрочем, код на Java легко читается и структурируется, особенно при соблюдении принятых стандартов его оформления.

При разработке на Java под Android используются не только Java-классы, содержащие код, но также файлы манифеста на языке XML, предоставляющие системе основную информацию о программе, и системы автоматической сборки Gradle, Maven или Ant, команды в которых пишутся на языках Groovy, POM и XML соответственно; по умолчанию в проектах используется Gradle, а на начальных этапах обучения разработке на Java править файлы, написанные на Groovy, практически не придётся. Для вёрстки UI-части обычно также используется язык XML.

Android Studio, в декабре 2014 года признанная Google официальной средой разработки под ОС Android, совершенствуется год от года, чем облегчает жизнь Android-разработчикам. Такие её возможности, как визуальный UI-редактор и автодополнение кода, помогают сделать процесс разработки более комфортным.

**2.4.2 Kotlin**

Язык был официально представлен в мае 2017 года на Google I/O и позиционируется Google как второй официальный язык программирования под Android после Java, только чуть более простой для понимания. Знания Java необходимы здесь, чтобы понимать принципы работы Kotlin, общую структуру языка и его особенности. Многие разработчики считают Kotlin обёрткой над Java и рекомендуют изучать его только после того, как вы почувствуете уверенность в своих знаниях Java.

Kotlin совместим с Java и не вызывает снижения производительности и увеличения размера файлов. Отличие от Java в том, что он требует меньше служебного, так называемого boilerplate-кода, поэтому более обтекаемый и лёгкий для чтения. Его создателям удалось избежать nullpointexceptions, а компиляция больше не прерывается из-за мелочей вроде забытого знака «;».

**2.4.4 Scriptsprachen**

**Lua**

Lua – старый скриптовый язык, который изначально создавался в качестве дополнения для программ, написанных на более сложных языках: C, VB.NET и т.д. В этом языке есть некоторые особенности, которые выделяют Lua из ряда подобных ему – к примеру, начало массивов с 1 вместо 0, или отсутствие нативных классов.

Таким образом, для определённых задач Lua можно использовать в качестве основного языка программирования. Лучший тому пример – SDK Corona. При помощи Corona можно создавать мощные, богатые по функциональности приложения с возможностью развёртывания на Windows, Mac, Android, iOS, и даже Apple TV + Android TV. В Corona также встроены возможности для монетизации, плюс – это приличный по объёмам рынок, где можно отыскать полезные в работе плагины.

## **HTML5 + CSS + JavaScript**

Эта тройка языков, когда-то созданных для разработки фронт-энд приложений в веб-среде, с тех пор переросла в нечто большее. Теперь инструментов HTML5, CSS и JavaScript вполне достаточно для создания самых разных приложений и для мобильных устройств, и для классических ПК. По сути, программист создаёт веб-приложение, способное использовать всю мощь и магию оффлайн-платформ.

Для создания Android-приложений этим способом можно использовать возможности Adobe Cordova – это фреймворк с открытым исходным кодом, который также поддерживает операционные системы iOS, Windows 10 Mobile, Blackberry, Firefox, и многие другие. Однако, какой бы полезной ни была Cordova, для создания в ней сколь-нибудь приличного приложения требуется серьёзная работа. Поэтому многие программисты отдают предпочтение проекту Ionic Framework (который использует «Кордову» для развертывания на различных платформах).

Есть и другая возможность: использование библиотеки React Native. Её можно развернуть на Android, iOS. Эту библиотеку используют специалисты Facebook, Instagram и других крупных компаний, поэтому можно положиться на её надёжность.

**2.5 Git Versionierung**

Git – это разновидность Version Control System. А VCS – это программа для работы с постоянно изменяющейся информацией. Такое ПО может хранить множество версий одного и того же файла и возвращаться к более раннему состоянию.

Дипломная работа использует сервис хостинга Github.com и проект Teach Me доступен по адрессу: https://github.com/AuroraSyN/Teach-Me

Github.com это веб-сервис проектов с использованием системы контроля версий git, а также как социальная сеть для разработчиков. Пользователи могут создавать неограниченное число репозиториев, для каждого из которых предоставляется wiki, система issue tracking-а, есть возможность проводить code review и многое другое.

**3. Rolle von Tutorien in Studienprozess**

**3.1 Sinn und Zweck von Tutoren an Universitäten**

Ein Tutorium ist eine unterstützende Veranstaltung. Hier können Studenten gemeinsam mit einem Tutor den Stoff einer Lehrveranstaltung wiederholen und vertiefen. Ein Tutorium ist in den meisten Fällen freiwillig, kann aber von einem Dozenten vorgeschrieben werden. Wird eine solche Veranstaltung angeboten, sollte man die Chance ergreifen und diese besuchen. Oft dienen Tutorien auch dazu, gemeinsam Hausaufgaben zu erarbeiten, während der Tutor den Anwesenden hilft und ihnen mit Rat und Tat zur Seite steht.

Ein Tutor ist meist selbst Student in einem höheren Fachsemester. Er unterstützt Dozenten als studentische Hilfskraft und erleichtert anderen Studenten mit seinem Wissen den Start ins Studium.

**3.2 Arten von Tutorien**

Tutoren können in einer Vielzahl von Tutorien tätig sein, die jeweils unterschiedliche Ziele verfolgen. Dabei kann es sich um persönliche Betreuung oder Gruppenbetreuung handeln. So ﬁndet sich in Großbritannien z.B. das Personal Tutoring System‘, bei dem jedem Studierenden ein Hochschullehrer zugewiesen wird, der ihm als Ansprechperson dienen soll. In Anbetracht der hohen Studierendenzahlen wird im universitären Umfeld in Deutschland eher auf die Betreuung von Gruppen gesetzt. Dabei sind vor allem studentische Tutoren im Einsatz. Im Fachbereich 05 der Universität Kassel sind vor allem zwei Arten von Tutorien zu ﬁnden: Orientierungstutorien und Fachtutorien.

**3.2.1 Orientierungstutorien**

Orientierungstutorien erstrecken sich meist über drei Tage vor Beginn des ersten Semesters und sollen dazu dienen,”Studienanfängern eine(im weitesten Sinne)soziale Orientierung an der Hochschule, im Studienfach und am Hochschulort“ zu geben, um somit den Studienanfang zu erleichtern (Knauf, 2005, 1). Diese können sich an die Studienanfänger generell, oder aber auch nur an bestimmte Zielgruppen (z.B. ausländische Studenten) richten (Stemmler, 1997). Hierbei steht unter anderem der Gedanke im Mittelpunkt, die Hochschule nicht nur als Lernort sondern auch als Lebensraum zu verstehen. Der Beginn des Studiums bringt viele neue Anforderungen mit sich. Neben den veränderten fachlichen Anforderungen stehen die Erwartungen an selbstverantwortliche Lernkompetenzen und zielorientiertes Arbeiten. Darüber hinaus ist für viele mit dem Eintritt in eine Hochschule zudem ein Wohnortswechsel verbunden. Einerseits muss der Studierende nun lernen, für sich und seine akademischen Leistungen selbst Verantwortung zu tragen, indem er sich z.B. selbst seinen Stundenplan organisiert und für die Erstellung und Einreichung der Leistungsnachweise verantwortlich ist. Andererseits muss er auch lernen, außerhalb der Universität zu Recht zu kommen und sich an das selbstständige Leben in einer eigenen Wohnung in einer fremden Stadt zu gewöhnen. Der Fachbereich hat bis jetzt gute Erfahrungen mit Orientierungstutorien gemacht. Dort wurden Studienanfängern in größeren Gruppen neben der fachlichen Einweisung auch Informationen über die Stadt und das Leben als Student gegeben, um ihnen so die Umstellung zu erleichtern.

* + 1. **Fachtutorien**

Fachtutorien werden in der Regel als Begleitung zu Kernveranstaltungen im ersten Studienjahr angeboten und dienen dazu, das fachliche Lernen im Rahmen einer kleineren Gruppe zu unterstützen. Bei Fachtutorien kann es sich um separate Tutorien handeln oder um integrierte Veranstaltungen, bei denen sich Lehrende, Tutor und Studierende zur selben Zeit im selben Raum beﬁnden. Fachtutorien ermöglichen den Studenten zudem erforderliche Grundfähigkeiten zu erwerben, aufzubauen und zu trainieren: ”Viele Lernangebote gehen von einer fungierten Lernselbstständigkeit der Studierenden aus, ohne ihnen beim Entwickeln zu helfen oder Lernziele auszuformulieren“. Was genau in den Tutorien passieren soll, wird vom jeweiligen Dozenten bestimmt. Elementar ist dabei die Zusammenarbeit vom Dozent und Tutor, um das Tutorium möglichst gut an die Veranstaltung anzupassen und dem Studierenden den größtmöglichen Lernerfolg zu garantieren. Durch Vorgaben des Dozenten können die Studierenden sich sicher sein, dass die Inhalte des Tutoriums mit den Anforderungen des Dozenten übereinstimmen. Durch Absprachen wird für die Teilnehmer zudem eher der Bezug zur Veranstaltung und somit auch der Sinn des Tutoriums sichtbar. Rückmeldungen der Tutoren können dann hilfreich sein, um dem Dozenten ein Bild über den Wissens- und Kompetenzstand seiner Studierenden zu verschaﬀen, und eventuell besonders problematische Themen noch einmal aufzugreifen.

**3.3 Aufgaben der Tutoren und Tutorinnen**

Neben der eigenen Lehrtätigkeit in einem Tutorium helfen Tutoren unter anderem bei der Vorbereitung von Veranstaltungen, unterstützen Professoren und betreuen ausländische Studenten.

**#ToDO**

1. **Konzeption**

**4.1 Analyse bestehender Softwareprodukten**

**4.2 Funktionale Anforderungen**

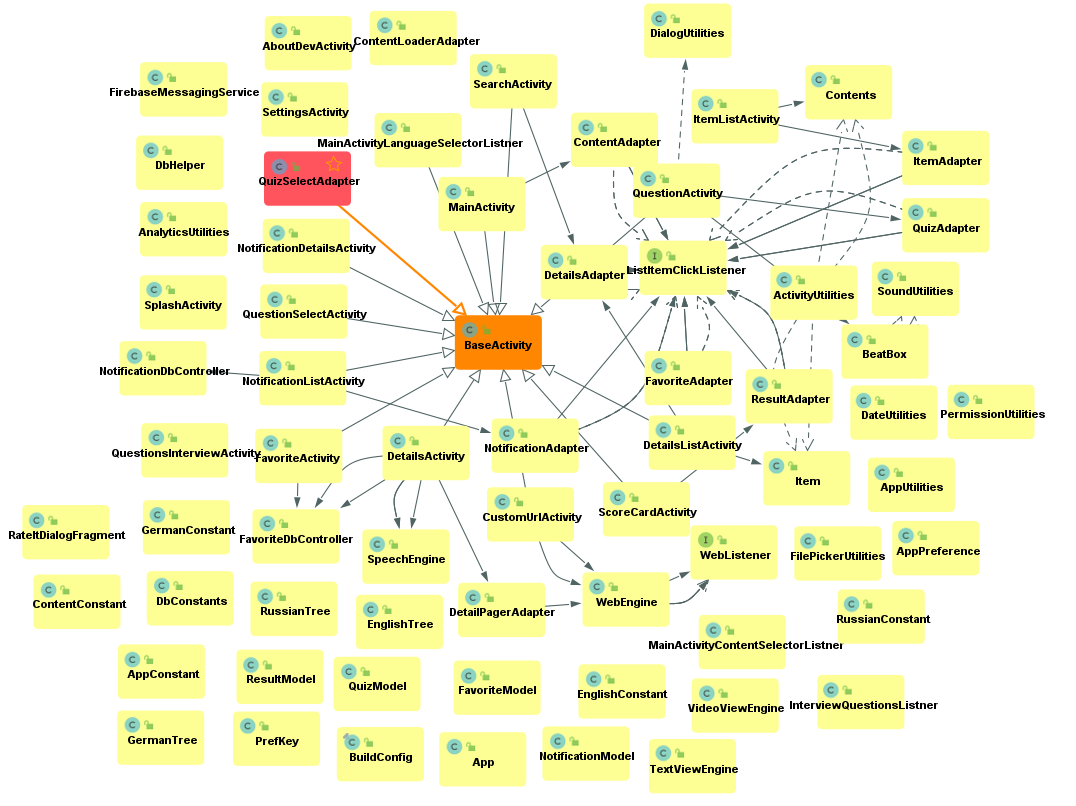
**4.3 Nicht-funktionale Anforderungen**

**4.4 Mockup und Prototype**

1. **Implementierung**

Die App “Teach Me” wurde unter den Funktionalen, nicht Funktionalen Anforderungen und der von Mockup und Prototype Aufmerksamkeit in Android Studio 3.4.1 und AIDE mit Hilfe von Sprache Java Entwickelt.

**5.1 App Architecture**

****

**Komponenten Zusammenhang**

**Fragen Struktur**

Die Fragen für Quiz werden mit Hilfe HTML erschaffen

**5.2 Engine**

**5.2.1 WebEngine**

****

Abbildung $: WebView.java aus Projekt „Teach Me“

**5.2.2 VideoViewEngine**

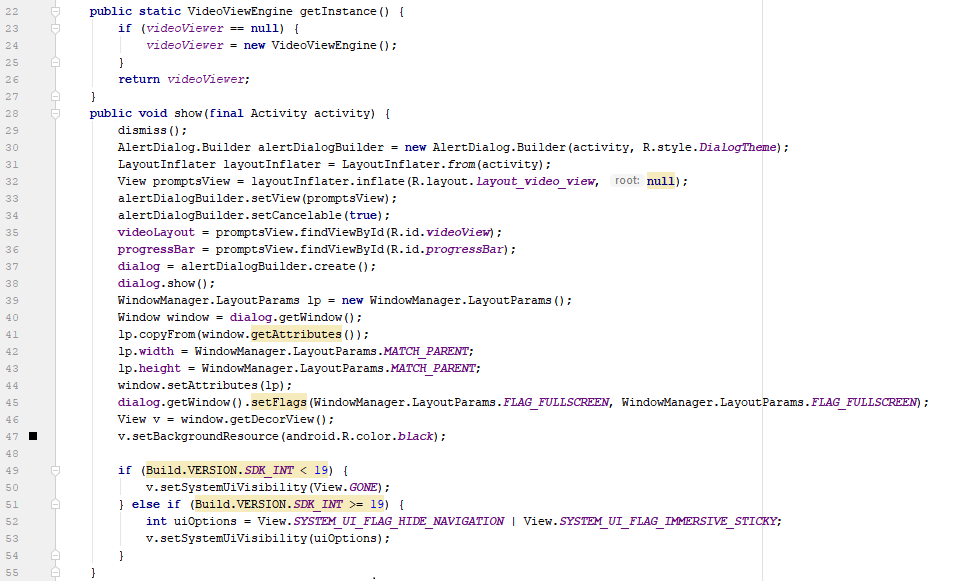


Abbildung $: VideoView.java aus Projekt „Teach Me“

**5.2.3 TextView**

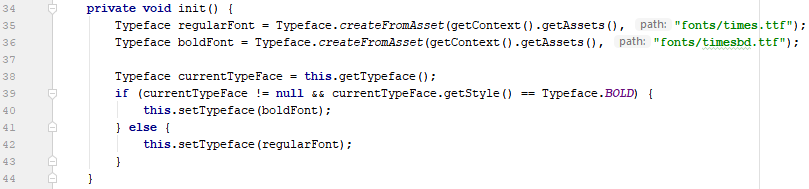


Abbildung $: TextView.java aus Projekt „Teach Me“

**5.2.4 SpeechEngine**

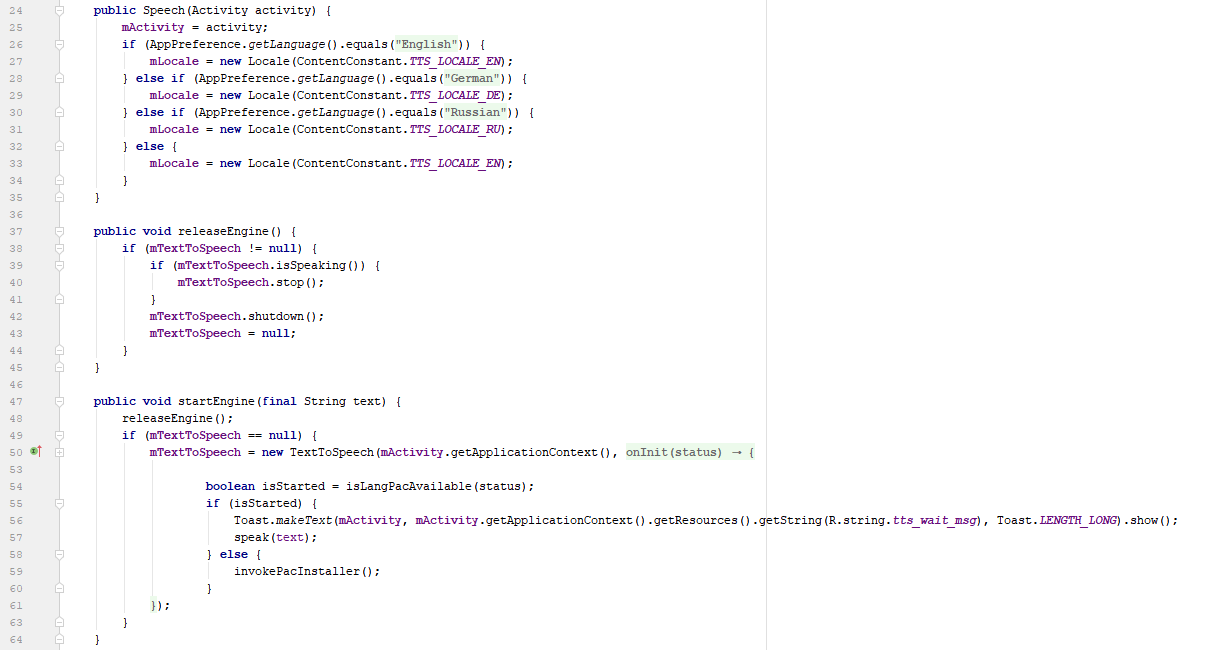
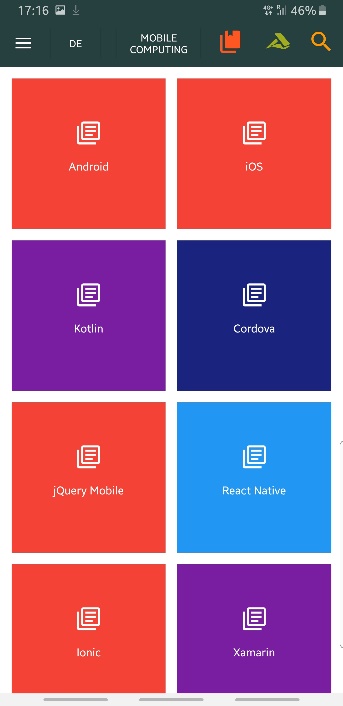
****

Abbildung $: SpeechView.java aus Projekt „Teach Me“

**5.3 Activities**

**5.3.2 Main Activity**

****

**5.3.3 Search Activity**

**5.3.4 Question Activity**

**5.3.5 Question Select Activity**

**5.3.6 Question Interview Activity**

**5.3.7 Score Card Activity**

**5.3.8 Favorite Activity**

**5.3.8 Settings Activity**

1. **Anwendungsvergleich**

**6.1 Auswertungs- und Vergleich Dokumentation**

**6.2 App Anforderungen**

**6.2 Forschungsversuch an Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg**

**6.2.1 Forschungsversuch am 3.06.2019**

**6.2.2 Forschungsversuch am 7.06.2019**

**6.2.3 Forschungsversuch am 17.06.2019**

**6.2.4 Forschungsversuch am 20.06.2019**

**6.2.5 App Evolution**

**6.3 Forschungsversuch an Johannes-Gutenberg-Universität Mainz**

**6.3.1 Forschungsversuch am 10.07.2019**

**6.3.2 Forschungsversuch am 12.07.2019**

**6.3.3 Forschungsversuch am 23.07.2019**

**6.3.4 Forschungsversuch am 25.07.2019**

**6.3.5 App Evolution**

**6.4 Forschungsversuch an der Hochschule Worms**

**6.4.1 Forschungsversuch am 08.08.2019**

**6.4.2 Forschungsversuch am 12.08.2019**

**6.4.5 App Evolution**

**6.5 Gesamtauswertung und Kapitelfazit**

1. **Ausblick und Fazit**
2. **Literaturverzeichnis**

**Anhang**