Konzept neue Lernkartei

3 Projekte mit gemeinsamer Bibliothek

# Applikation 1: WISSMultipleChoice

## AP 1 (1 Pers.): WISSCreateMC

Fragen (Multiple Choice) erfassen mit Antworten, Daten werden in MySQL abgelegt.

Pro Fach werden erfasst. Der Test-Umfang definiert.

Option: graphische Elemente in der Frage erlauben, Files werden in spez. Verzeichnis abgelegt und via eindeutiger Namensgebung von der DB her referenziert

Technik: einfaches GUI-Toolkit, Graphik-/HTML-Editor, MySQL-DB für Tests

## AP 2 (1 Pers.): WISSMCTest

Test durführen. Test wird automatisch gewertet.

Auswahl der Fragen pro Fach und zufällig.

Option: mit graphischen Elementen

Option: Bewertungen werden in sep. User-DB abgelegt

Technik: einfaches GUI-Toolkit, evtl. Web-tauglich, MySQL-DB Abfragen für Tests und User-DB

## AP 3 (1Pers): WISSAdminUsers

Admin User DB (Dozent) verwaltet (CRUD) User mit Login Daten und Punkte.

Option: Ausgabe Lernstatistiken.

Technik: einfaches GUI-Toolkit, evtl. Web-Tauglich, MySQL-DB für Users

# Applikation 2: WISSLK

## AP 4 (1Pers.) – ähnlich wie AP 1: WISSCreateLK

Kärtchen (mit 2 Seiten in Text) erfassen.

Option: graphische Elemente in der Frage erlauben, Files werden in spez. Verzeichnis abgelegt und via eindeutiger Namensgebung von der DB her referenziert

Option: mit Multimedia Elemente / Sprache

Technik: einfaches GUI-Toolkit, Graphik-/HTML-Editor, MySQL-DB für Users

## AP5 (1Pers.): WISSLearnLK

Kärtchen werden gelernt. Anzeigen / Drehen.

Lernerfolge + Wissensstand werden in User-DB abgelegt.

Option: graphische Elemente in der Frage erlauben, Files werden in spez. Verzeichnis abgelegt und via eindeutiger Namensgebung von der DB her referenziert

Option: mit Multimedia Elemente / Sprache

# Applikation 3

## AP6 (1Pers.): WISSPlayStore

Spielplattform. Zugang erlaubt über User-DB (bei genügend Lernerfolg, Bewertung). Limitierte Spielzeit/Anz. Leben.

Spielstand und Highscores abrufen.

Spielstand/Highscores in User-DB ablegen.

## AP7 (1Pers.): WISSGames

Spielintegration (max. Spielzeit/Leben). Harmonisieren des GUI-Interfaces (Processing).

Möglichst viele Spiele integrieren.