# Detaillierter Ablauf des Lernkarten Programms im Konzept-Design Entwurf von Nina A. Egger

1. Erstes Bild. Klickt man auf die Eingangstür des Gebäudes(Schulhauses) kommt man zu (2). Im fertigen Programm sollte bei der Tür noch ein kleiner Text stehen: „Hier klicken“.
2. Hier sind die verschiedenen Türen dargestellt. Mit dem [zurück] Button kommt man wieder zu Bild (1).

Klickt man auf den [weiter] Button kommt ein weiterer Gang mit Türen wenn es auf dem ersten Gang kein Platz mehr hatte. Die Anzahl der Türen könnte von der Fenster Grösse abhängig sein.

Der Button [Neue Tür] wird bei (8) erläutert.

1. Die Lernkartenkisten dienen der Sortierung der Karten. Man kann so das übergeordnete Gebiet und kleinere Themen unterteilen. Im Beispiel in dem Konzept mit dem Gebiet Mathematik und dem Unterthema Volumen dargestellt wird.

Mit dem [zurück] Button kommt man wieder zu (2).

[Neuer Karteikasten] wird bei (9) erklärt.

1. Hat man einen Karteikasten ausgewählt hat man links oben ein Kastensymbol und den Namen gleich daneben damit man weiss wo man ist. Unten dran ist ein kleines Feld. Das Statusfeld. Hier kann man sich die Punkte zu diesem Thema ansehen. Wie viele Karten man richtig hatte und wie viele falsch zum Beispiel.

Mit dem [zurück] Button kommt man wieder zu (3).

[Üben] wird bei (6) erklärt.

[Neue Karte] wird bei (5) erklärt.

1. Möchte man eine Karteikarte hinzufügen so klickt man auf den [Neue Karte] Button. Nun hat man die 2 leeren Seiten der Karte vor sich und kann diese nun bearbeiten.

Mit dem Pfeil oben links kann man eine Aktion rückgängig machen.

Klickt man den Button mit der Blume lässt sich ein Bild hineinfügen.

[**F**] [*K*] [U] sind dazu da den Text noch zu Formatieren. Und ganz oben rechts kann man noch die Farbe des Kärtchens ändern also die Hintergrundfarbe.

Hat man etwas verbockt und möchte nochmal neu anfangen kann man auf

[Karte zurücksetzen] klicken. Dann wird alles gelöscht und die Karte ist nun wieder leer und hat die normale Hintergrundfarbe.

Ist man fertig bestätigt man mit [] und die Karte wird gespeichert.

1. Hat man bei (4) den [Üben] Button geklickt startet das Programm mit dem Abfragen mithilfe der erstellten Kärtchen. Mit dem [Drehen] Button kann man sich die Lösung ansehen und bevor man die nächste Karte anschauen kann muss man angeben ob man richtig war oder nicht damit das Programm entscheiden kann welche Karten es oft oder weniger oft zeigt.

Hat man nach ein paar Karten keine Lust mehr weiterzumache kann man [Abbrechen] klicken und man ist wieder bei (4).

1. Schon in (6) erklärt.
2. Klickt man den Button [Neue Tür] bei Bild (2) kommt dieses Fenster. Man kann den Namen eingeben der über der Tür erscheinen soll. Unten kann man wenn man fertig ist auf das Häkchen [] klicken oder mit dem [Abbrechen] Button wieder zurück.
3. Klickt man den Button [Neuer Karteikasten] bei (3) kommt das gleiche wie bei (8). Man kann den Namen eingeben und dann auf das Häkchen [] oder [Abbrechen] klicken.