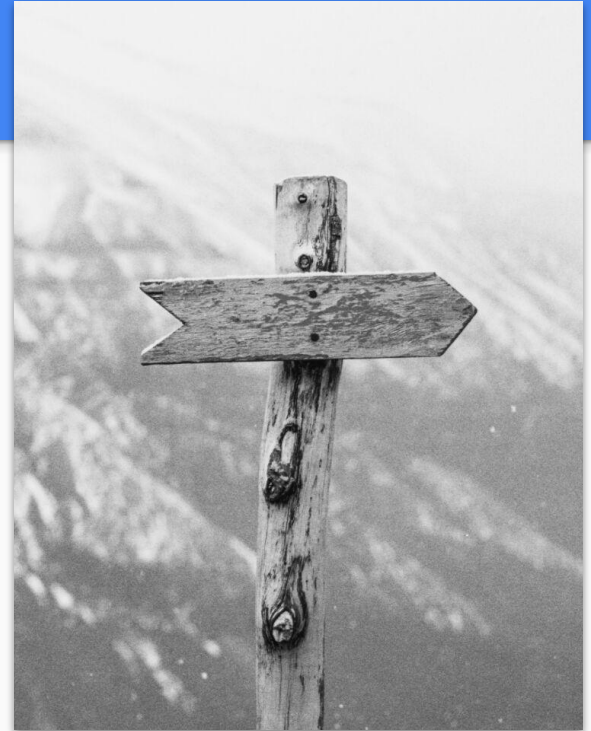




Eine Lernapp für die Lehrveranstaltung FMA1
von Fabienne Pipping, Melvin Schmidt & Franziska Wild

Journey

1. Rückblick
2. Entwicklung
3. Showcase
4. Livedemo
5. Evaluation



Rückblick

Zielsetzung

Kombination aus Lernapp und virtuellen Haustier

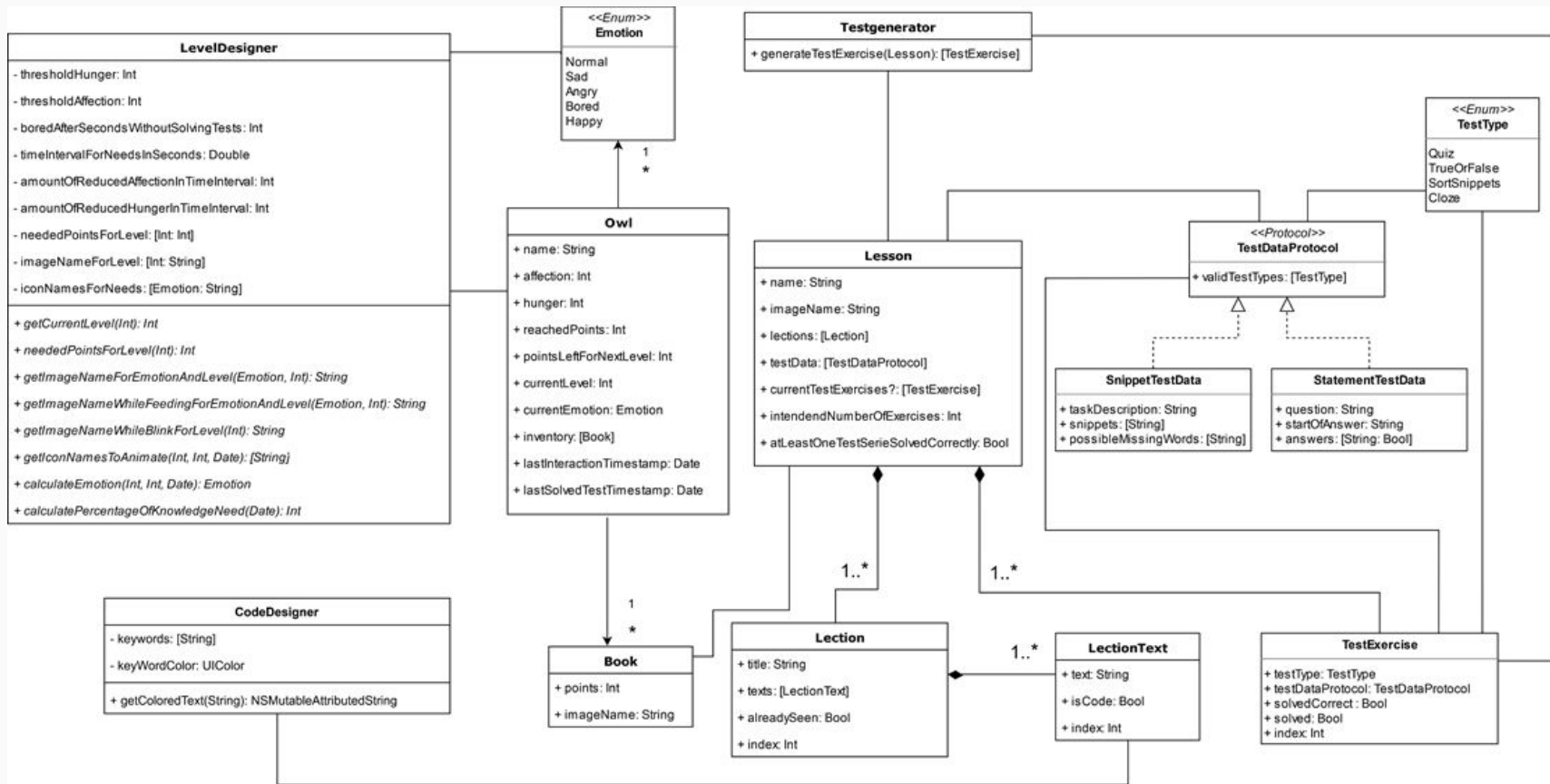
- Versorgung des Begleiters
- Neue Inhalt zur Programmiersprache Swift lernen
- Gesammeltes Wissen testen

ToDo's

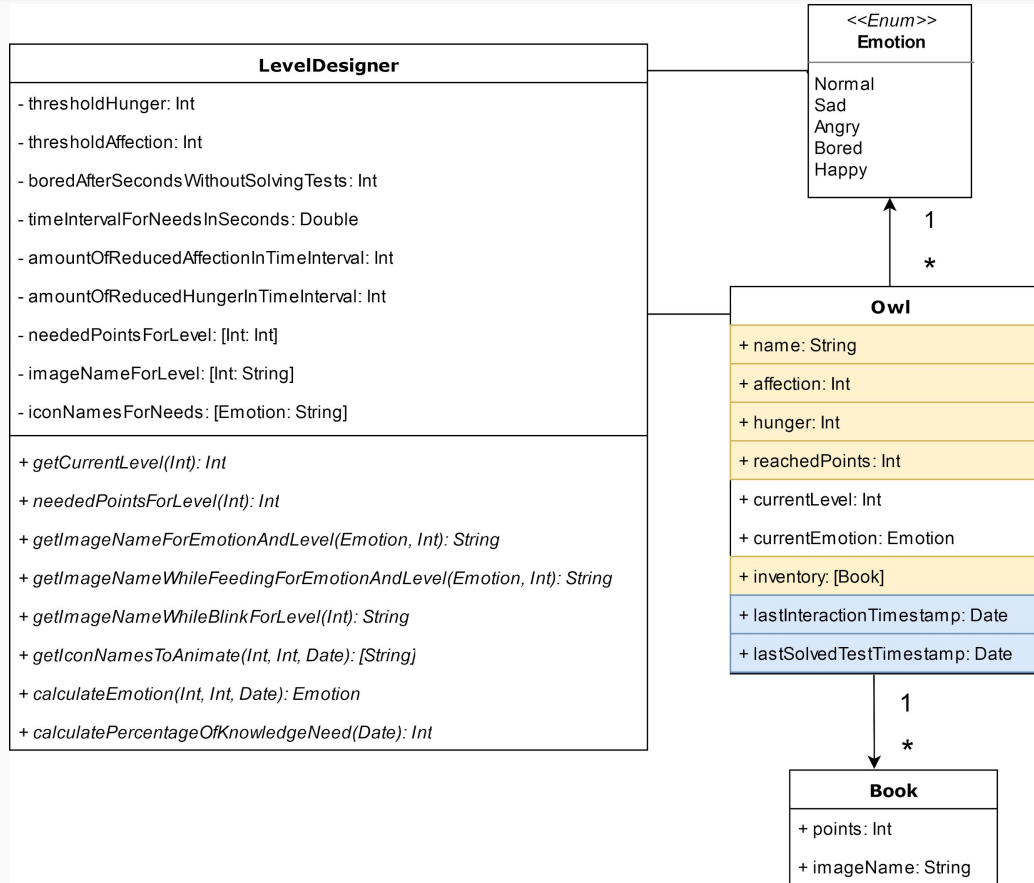
- Slideshow ✓
- Lern-Abschnitt ✓
- Generierung von Tests ✓
- Interaktion mit Owlsome ✓
- Bedürfnisse von Owlsome ✓
- Belohnungssystem ✓
- 5 Lessons und Tests ✓

Entwicklung

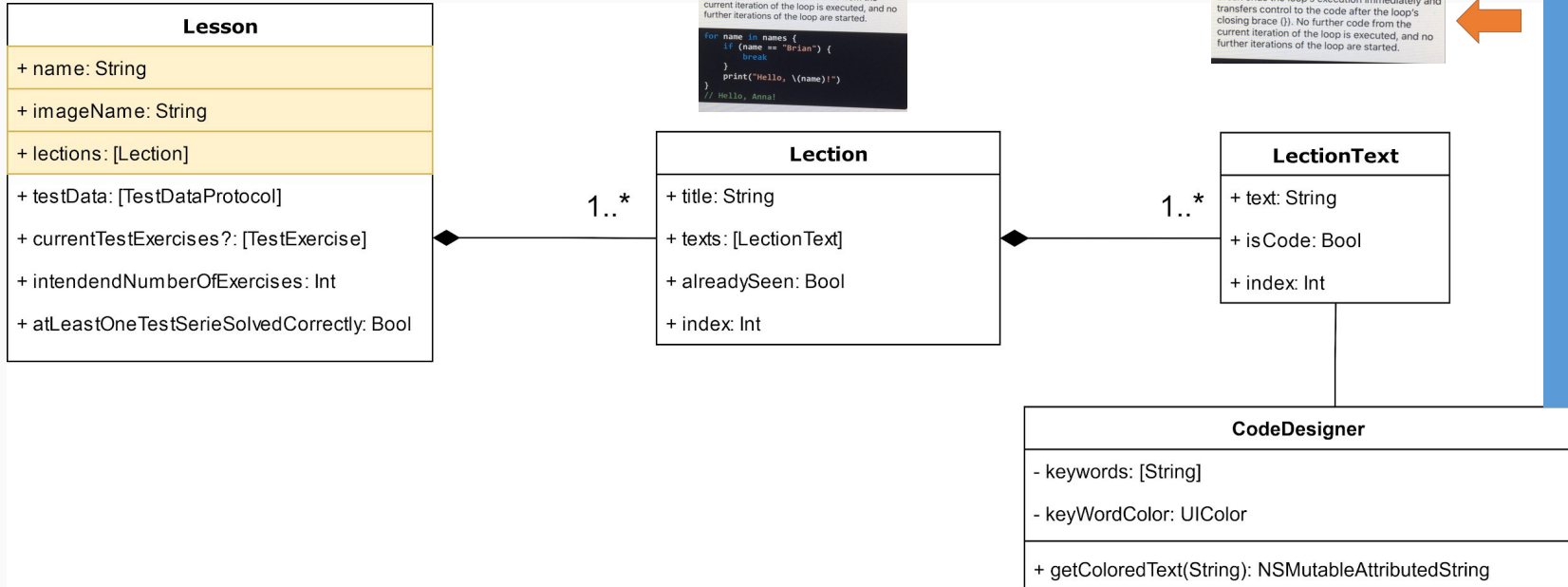
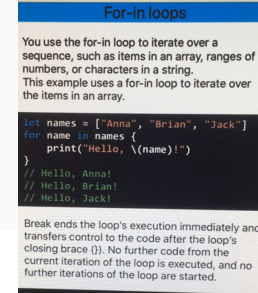
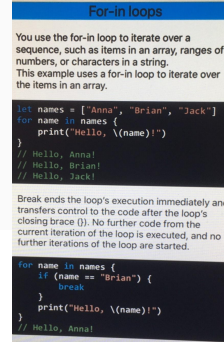
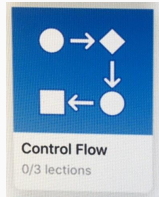
Klassendiagramm



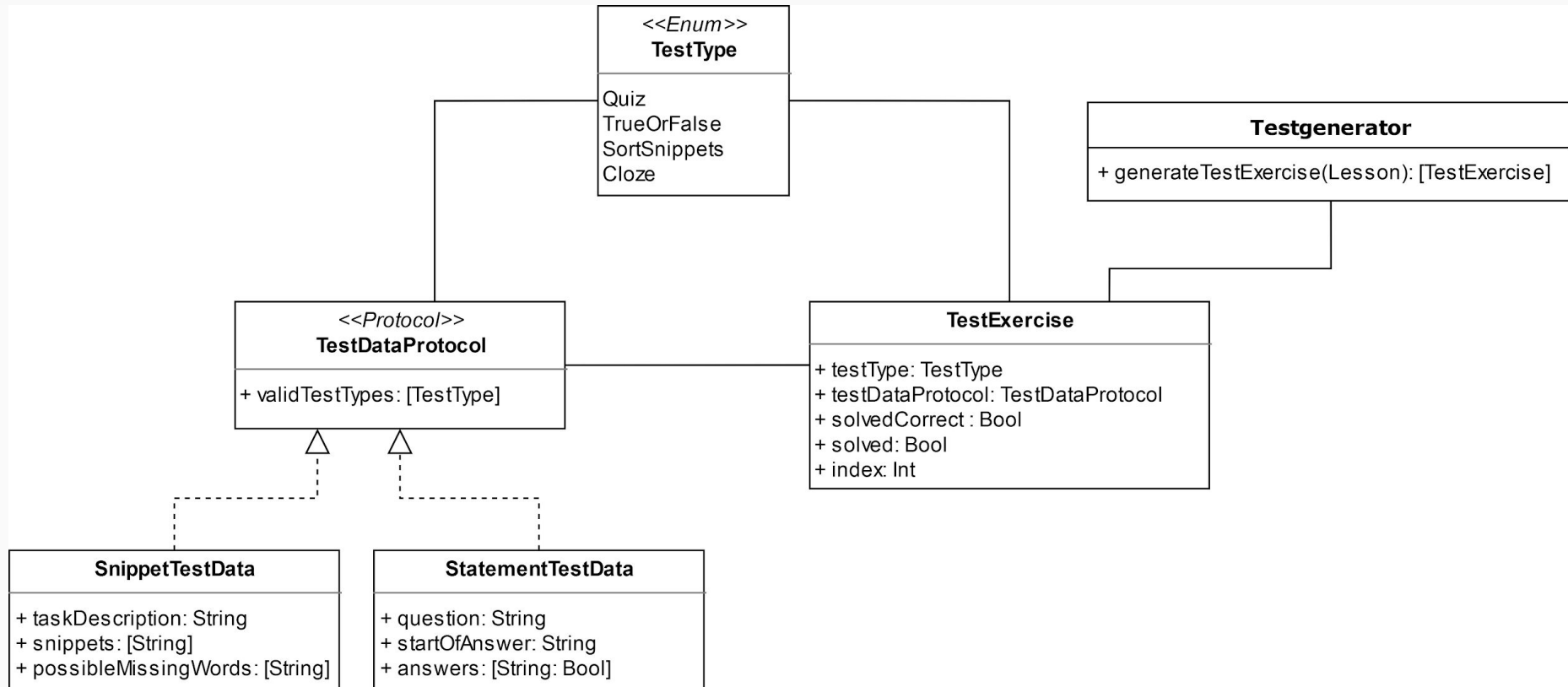
Klassendiagramm: Owlsome



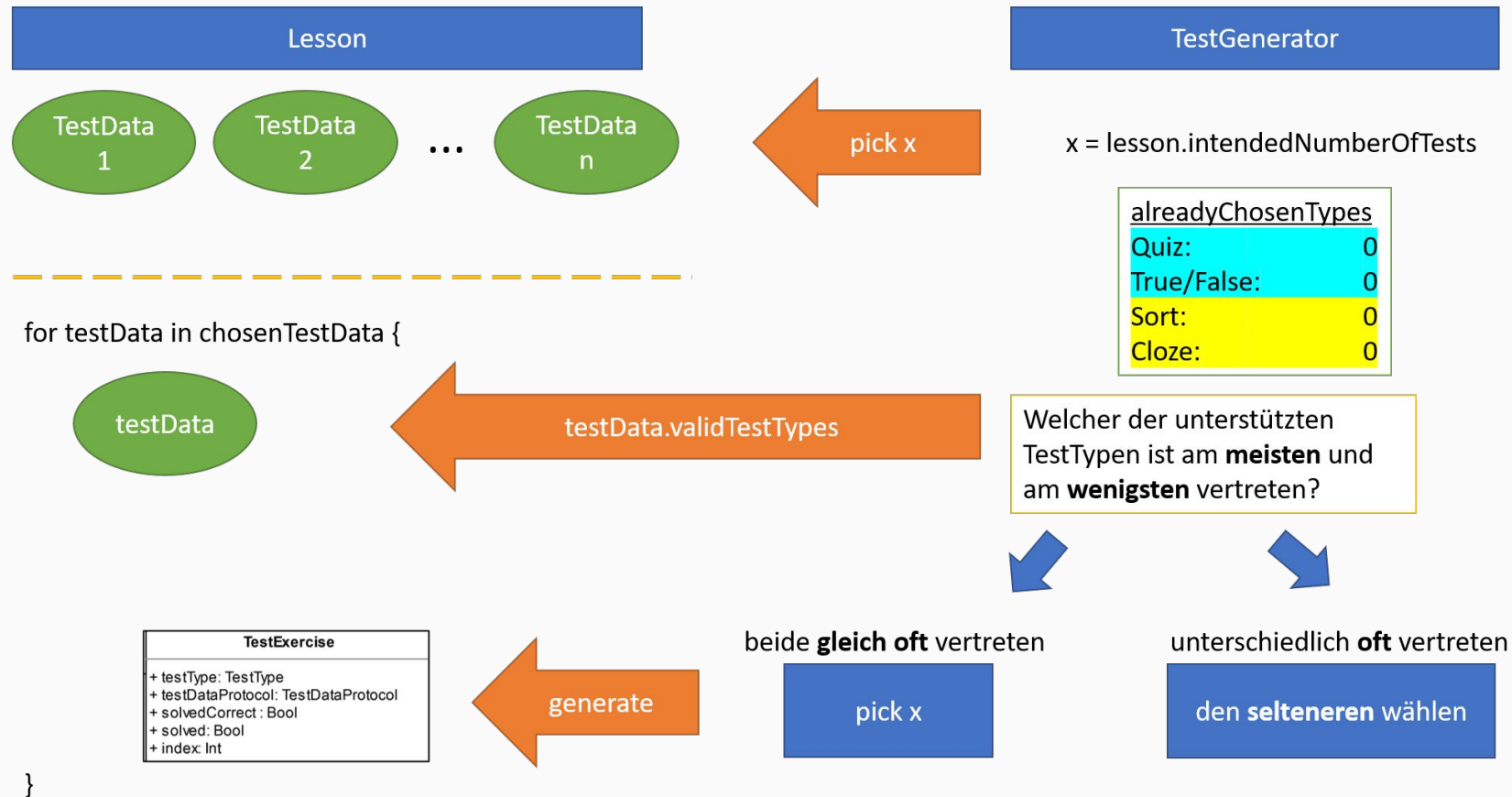
Klassendiagramm: Lerneinheiten



Klassendiagramm: Testreihen

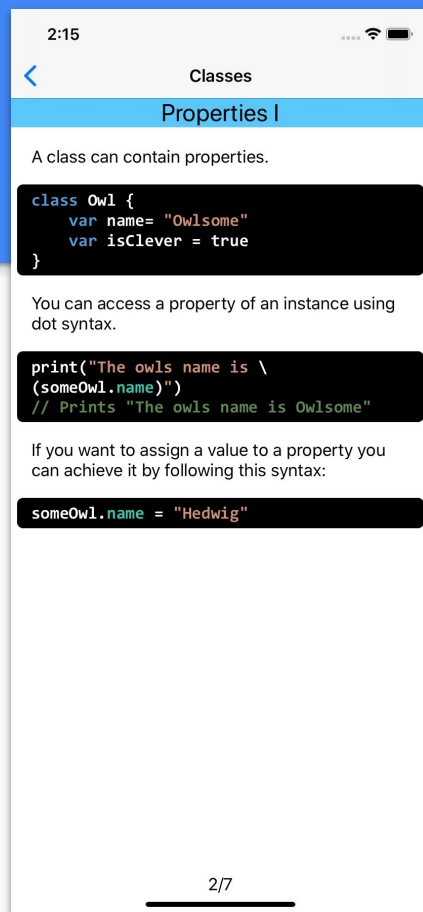
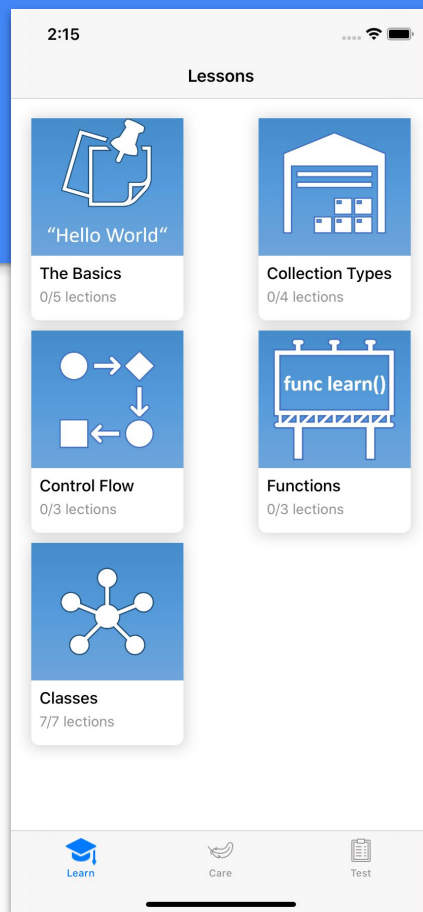


Generierung einer Testreihe

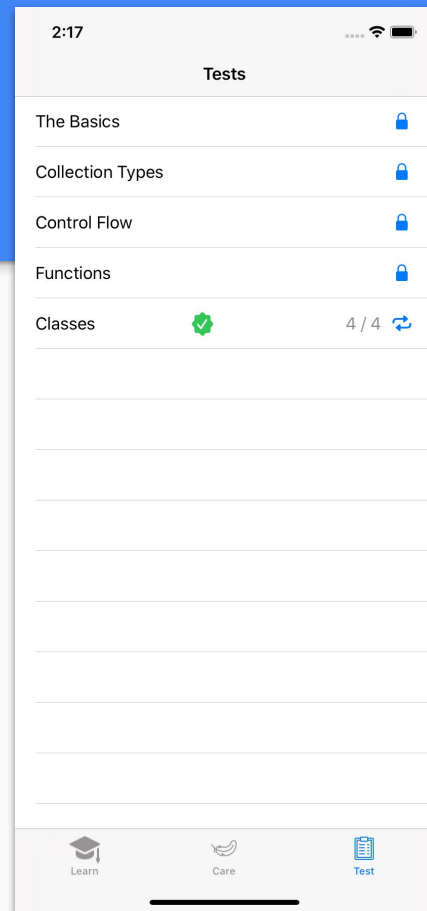
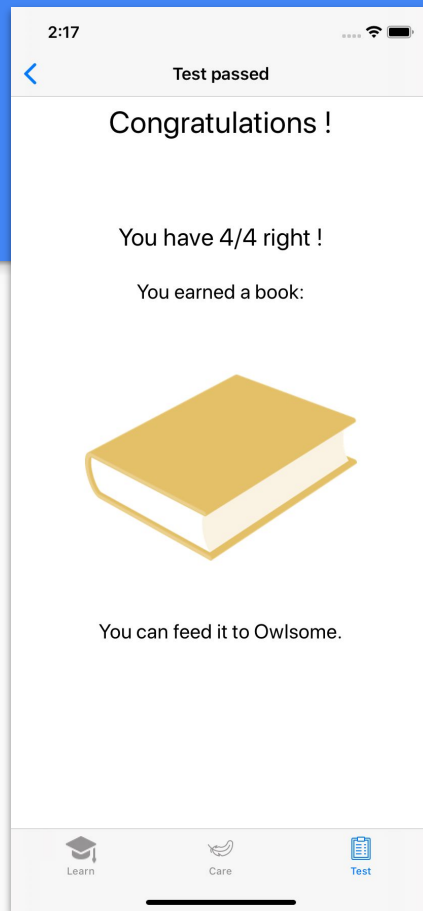
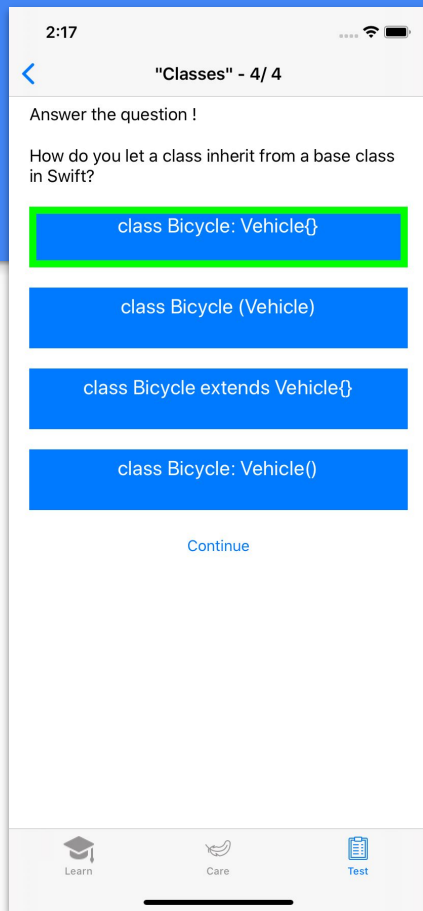


Showcase

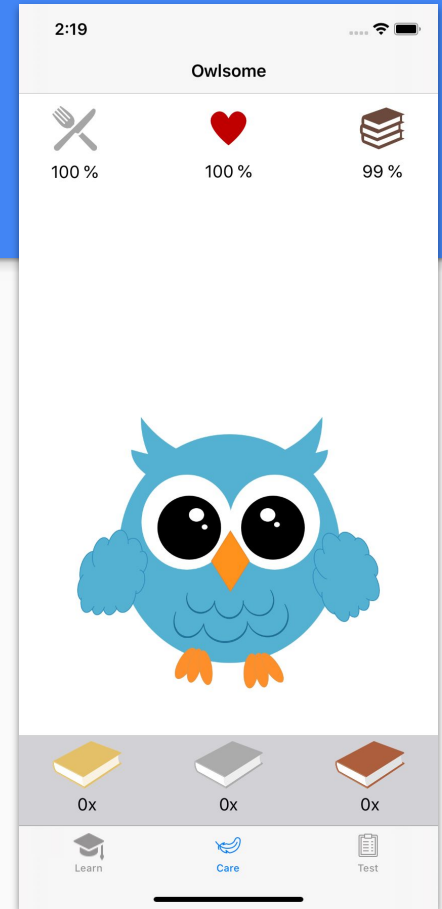
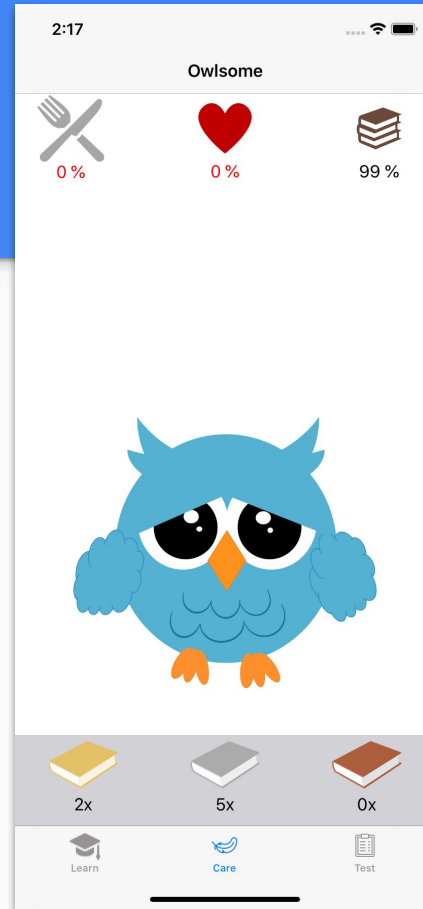
Learn



Test



Care



Owlsome - Evolution



Owlsome - Emotionen



Livedemo

Evaluation

Kritischer Blick

- Keine UX Tests
- Didaktik
- Auslagerung von Leveldaten

Fazit

- alles erreicht
- Teamwork
 - Agile Entwicklung
 - Wöchentliche Treffen
 - Trello

Ausblick

Mögliche Weiterentwicklung:

- Ausführliche User Tests
 - Bedienung
 - Lernerfolg
- Mehr Lerneinheiten



<https://gph.is/2S1G0ks>