

info

Projektgruppe

Daniel Walser

Klasse: 2AHIF **Jahr:** 2025

Betreuer

Lukas Diem

Kurzbeschreibung

Der **Vokabeltrainer** ist ein interaktives Programm zur Erstellung digitaler Karteikarten. Nutzer:innen können neue Vokabeln eingeben, speichern und sich diese in **zufälliger Reihenfolge** abfragen lassen.

 **Ziel:** Den eigenen Wissensstand **effektiv testen** und **kontinuierlich verbessern** – ganz nach dem Prinzip des aktiven Lernens!

Sonstige Infos

Help Inhaltsverzeichnis

- Dokumentation Zeitplan
- Lastenheft (Skizzen, etc.)
- Pflichtenheft
 - Anleitung
 - Bugs/Issues
- Erweiterungsmöglichkeiten

info Projekt Zeitplan

Datum	Beschreibung	Status	Issue
29.04/30.04	MUST-Haves und NICE-Haves bestimmen	100%	
06.05	UML-Diagramm entwerfen, GUI-Zeichnung erstellen	100%/80%	
07.05	Gui Zeichnen	100%	
13.05	GUI Zeichnung umsetzen/anwenden	30%	
14.05	Gui Zeichnung umsetzen/anwenden	90%	edit fehlt
16.05	Speichern und laden umsetzen/verbessern	60%	

Datum	Beschreibung	Status	Issue
17.05	Speichern und laden umsetzen/verbessern	90%	doppelter Eintrag von der Hinterseite
21.05	Laden und Speichern Verbesserung, Klassen verbessert		
27.05	Erstellung des Deck-Managers		
28.05	Erstellung eines Decks eingebaut		
29.05	Hier wurde das Logging erweitert, Erstellung des PlayWindows und eine neue Laden Klasse erstellt		
02.06	Hier wurde das PlayWindow erweitert		
03.06	Bearbeitung eines Decks per Select eines Decks		
04.06	laden und Speichern improvisiert (Probleme mit dem GIT durch das OneDrive)		
06.06	.vs wurde hinzugefügt, Vokabelliste und das Edit wurde verändert, Deckmanager, Deck, Flashcard ebenfalls		
07.06	Improvisierung PlayWindow und die Vokabelliste		
08.06	Funktionierung des PlayWindows		
09.06	Erstellung CreateDeck, Löschung von Files, Prävention versehentlichem Löschen.		
10.06	Decknamen als Anzeige, Abstand zwischen den ListViewItems, kleine Design Änderungen Fehlerbehandlung im CreateDeck (Eingabe), Hier wurde das Aussehen der Vokabelliste verbessert, Hier wurde das Löschen von Files gefixt (Diese existierten immer noch).		
11.06	Hier wurde das Punktesystem eingefügt und gefixt, Frage wurde zum Label, beim Laden wird das letzte Element genommen. In allen Windows wurde das Logging angepasst. Allerdings wurde das Speichern der Punkte entfernt.		
14.06	Optimierung der App - Entfernung von unnötigen Buttons, Implementierung vom X im PlayWindow. Hier wurde das Löschen noch so angepasst, dass man eine Liste auswählen muss + das Visuelle vom EditWindow wurde angepasst - Zentrierung		

Example Lastenheft

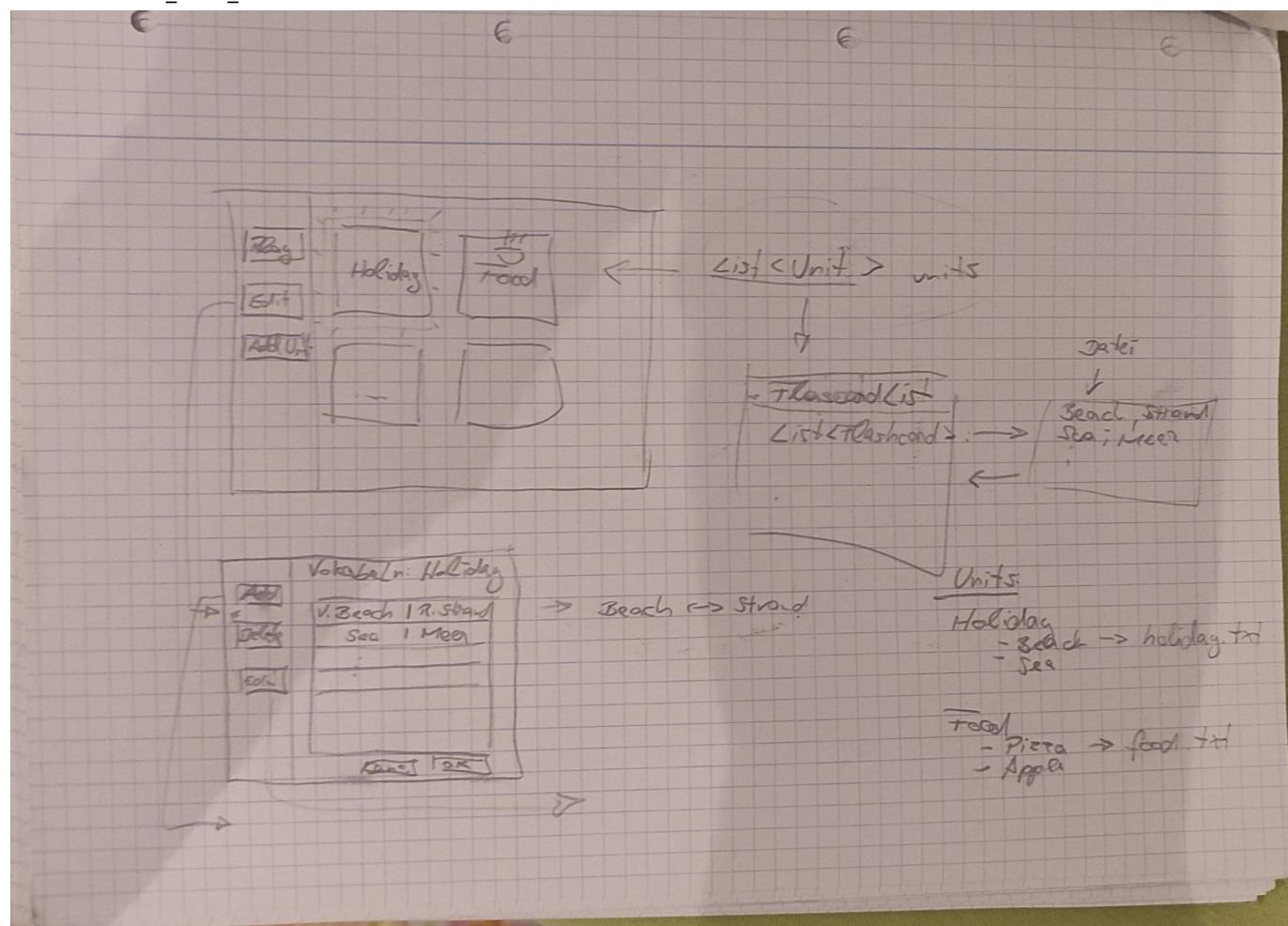
Must-Haves

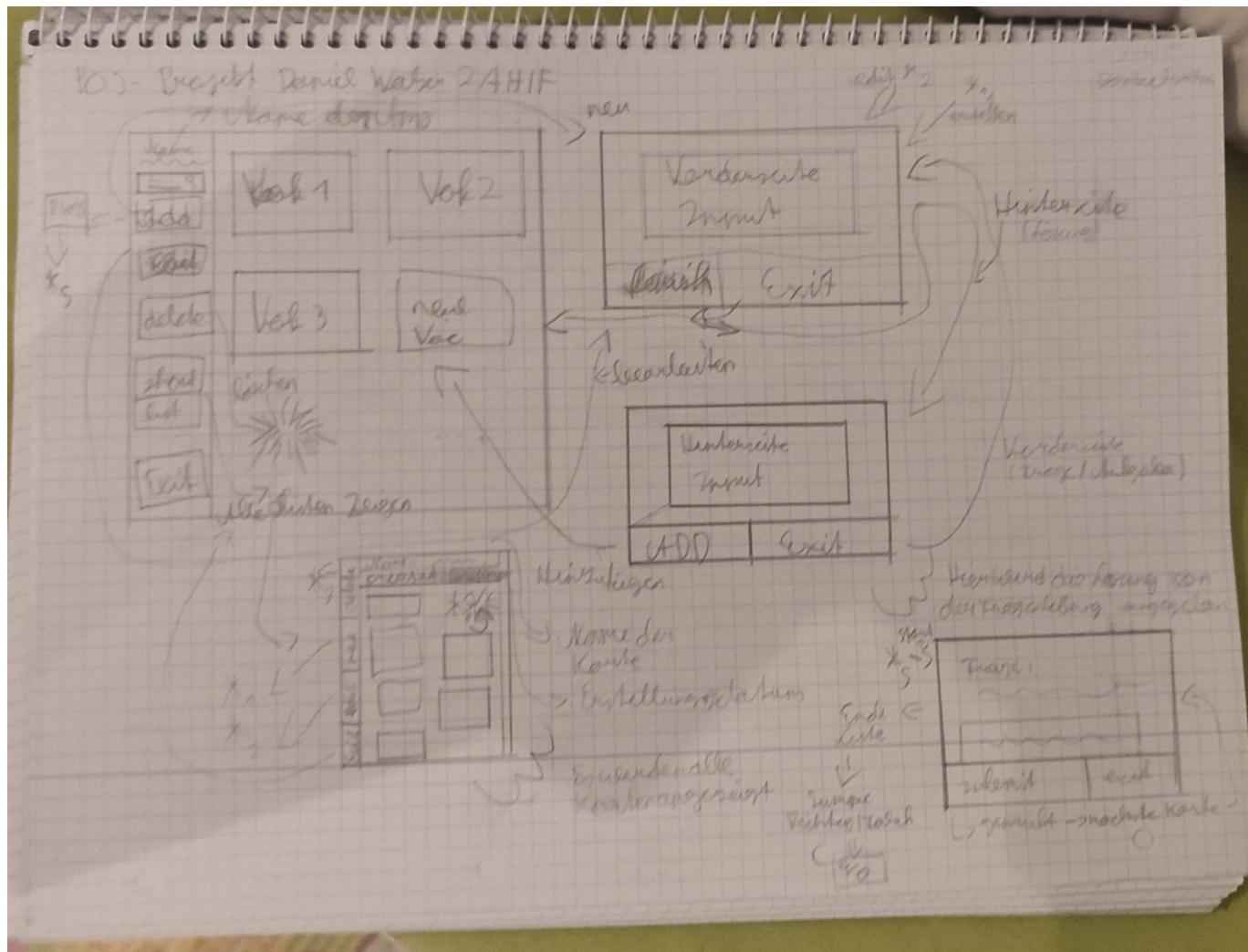
Must-Haves

-
- Erstellen einer Karteikarte
 - Speichern einer Karteikarte
 - Laden einer Karteikarte
 - Abspielung einer Karteikarte
 - Karteikartenliste erstellen
 - ,- speichern
 - Karteikarten löschen
 - Korrektur der Eingaben
-

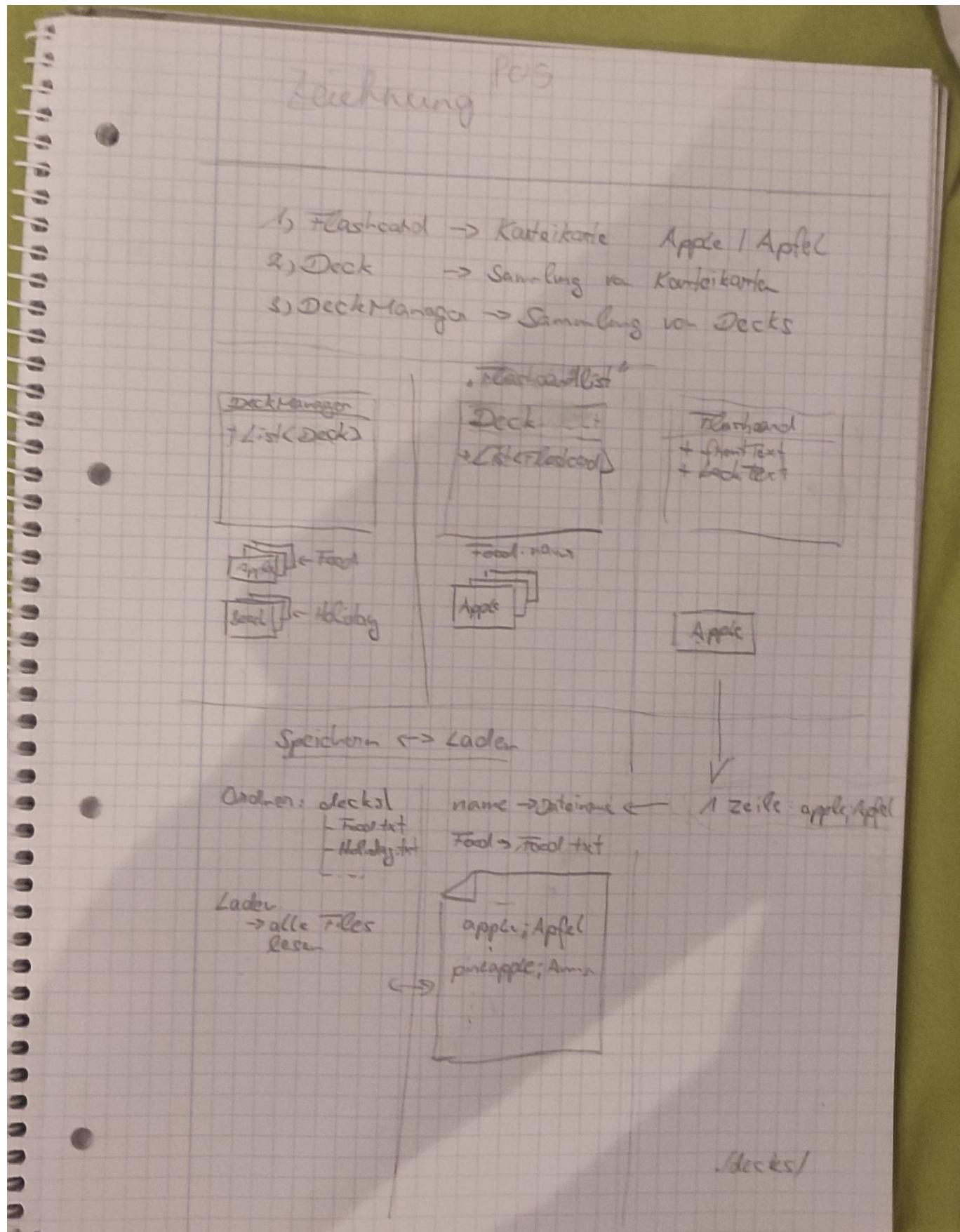
NICE-Haves	Beschreibung
Bestenliste	erklärt sich von selber
Gamification	Punktesystem
verschiedene Modis	Wie unten angegeben
Gegen die Zeit	z.B. 10 sek
Hard-Mode	Schwierigere Fragen, Zeitknappheit, keine Pause etc.
Verschiedene Fächer	Mathematik, Physik, Chemie etc.

Skizze

Vereinfachte_APP_Struktur**APP_Struktur (Prinzip)**



Speicherstruktur



Example Pflichtenheft

Technologie: Logging, GIT, Visual Studio 2022

Probleme: Laden und Speicher Struktur ändern. + Lösung: Deckmanager ruft die Deck-Speicher Methode auf und Das Deck speichert die Flashcards ab. Abspielen von den Karten + Lösung: Index

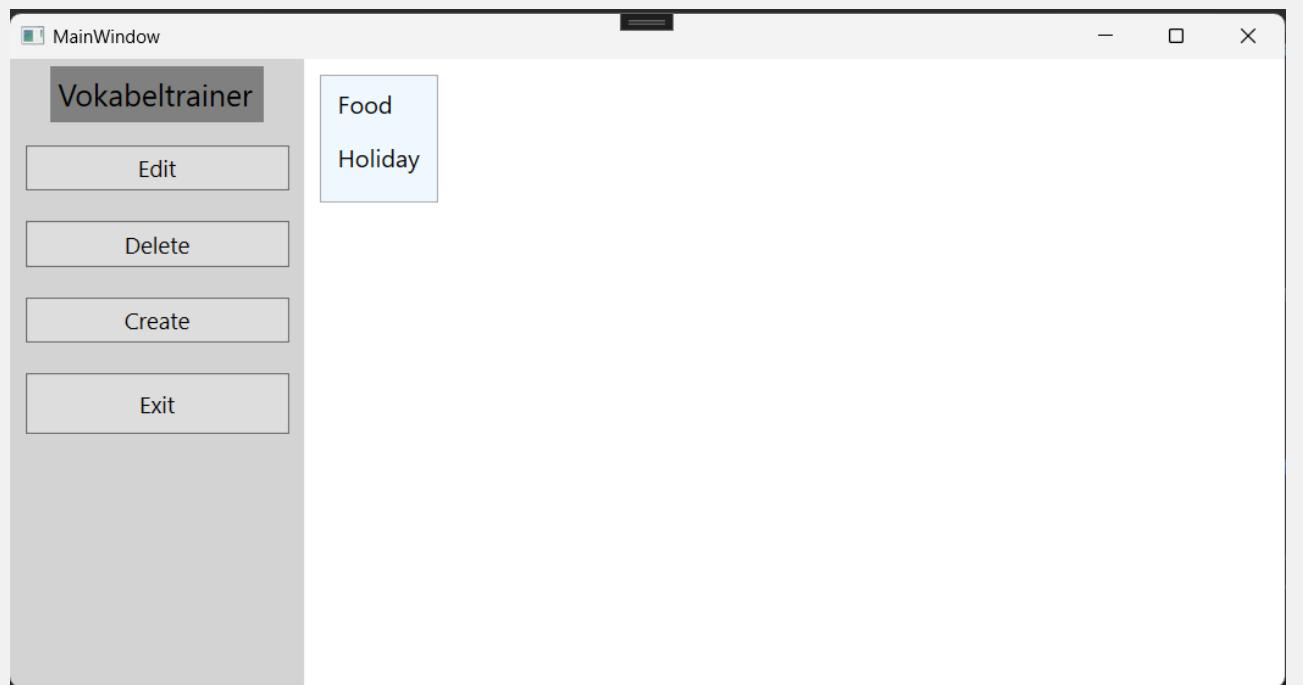
merken.

Die Architektur ist so aufgebaut, dass die Deckmanager Speichermethode die Deck-Speichermethode beinhaltet. Für die Speicherung von Flashcards und laden von Flashcards benötigt man die Deck Klasse. Die DeckManager Klasse ladet aber nur das Deck (inkl. Inhalt). Zuvor wird nach dem schließen des Vokabellistenwindows die Karten ins Deck gespeichert.

Getestet wurde diese Software im Visual Studio 2022.

Quote Anleitung

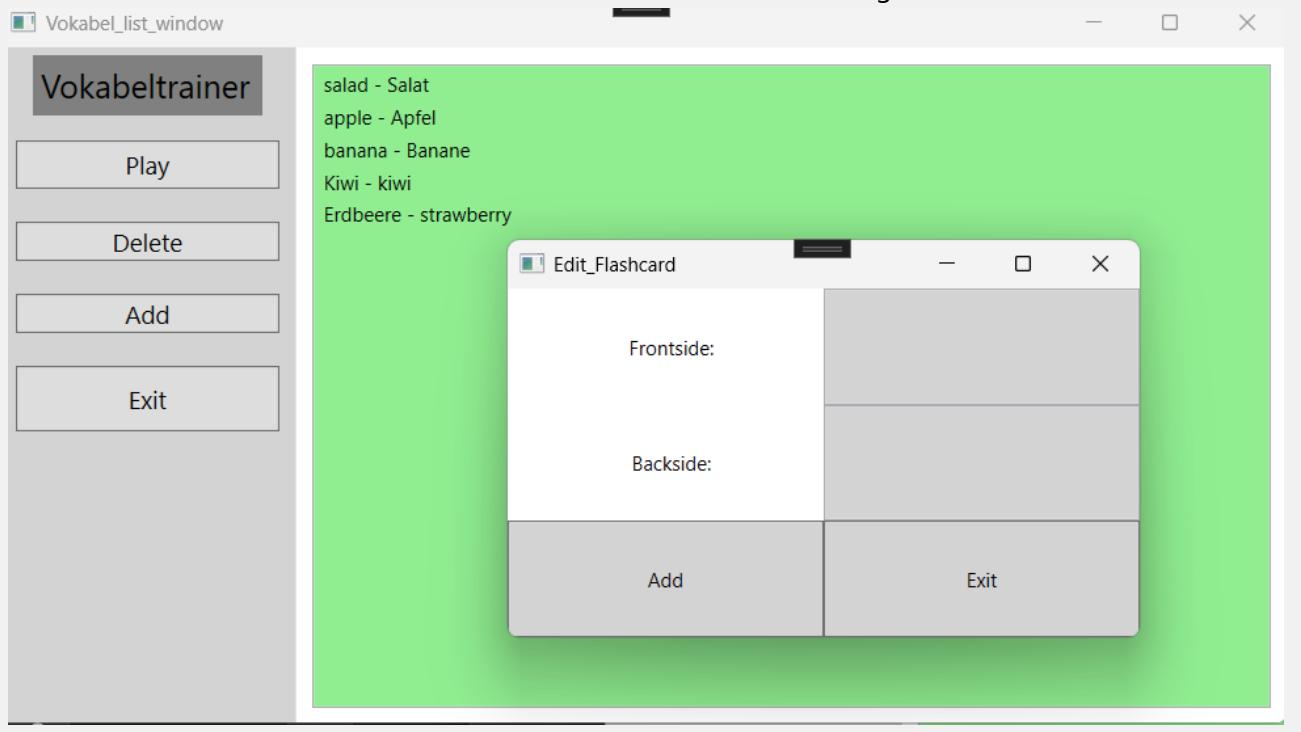
Menü:



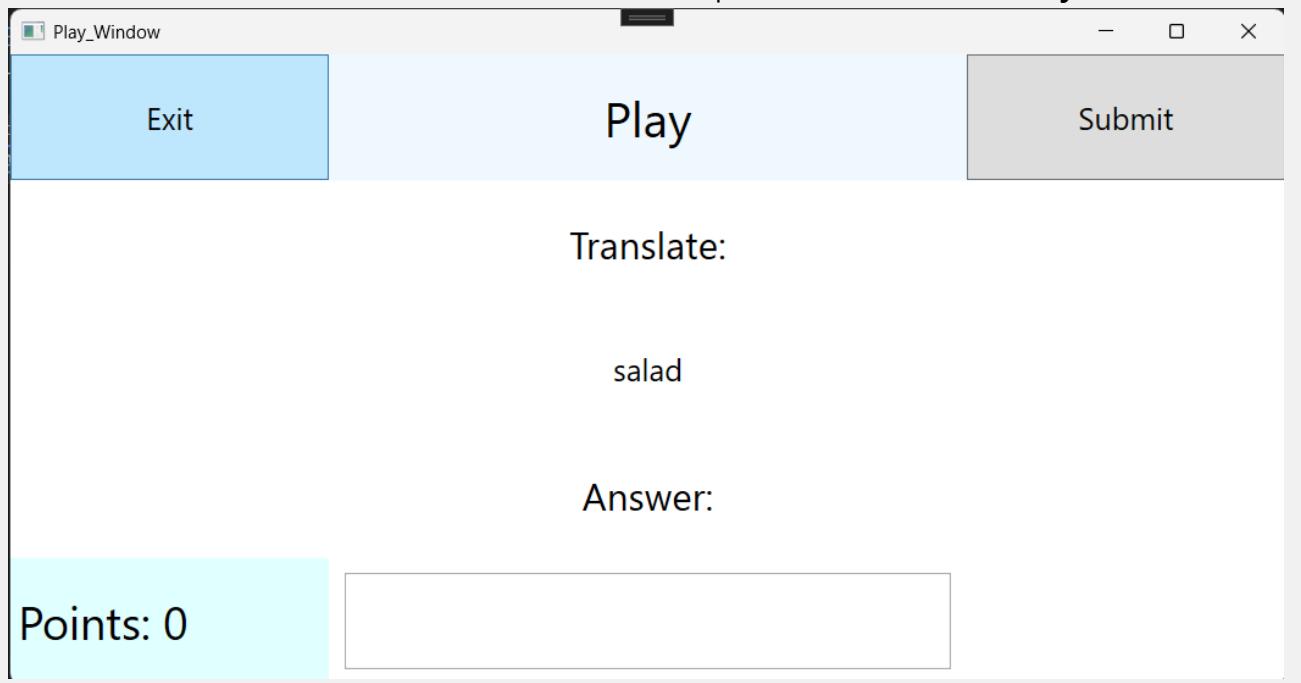
Man fügt per Add ein Deck hinzu. Wenn man eine Karte ausgewählt hat und man dann auf Edit drückt kommt man zum editieren. Man muss aber hierfür ein Deck auswählen - dies zählt aber auch für das Löschen eines Decks. **Vokabelliste:**



Wenn man im Edit_Window ist kann man durch Add neue Karten einfügen. **Edit:**



Nach der Eingabe der Vorder- und Hinterseite kann man dies submitten. Wenn Karteikarten im Window bzw. im Deck enthalten sind kann man diese abspielen - also sich testen. **PlayWindow**



Falls man aus dem Deck herausgehen möchte wird der gesamte Inhalt gespeichert aber nicht der Inhalt, welcher durch delete gelöscht wird. (Für das Löschen muss man aber eine Karte auswählen)

Danger Bugs

- Es gibt offenbar keine. V1.0.0

Erweiterungsmöglichkeiten

- Für andere Fächer
- verschiedene Modis

- Bilder
- Sounds, Musik

[TOC]