

# StudyBuddy

von Vanessa Breitschuh, 2173919, Git: Ellareen

StudyBuddy ist eine iOS Applikation, die bei einer effektiveren und besser organisierten Klausurvorbereitung helfen soll.

Die App wird zunächst nur für iPhones optimiert. Falls zeitlich möglich soll die App allerdings auch für iPads nutzbar sein.

Im Menü von StudyBuddy kann ein Nutzer<sup>1</sup> zwischen verschiedenen Funktionen wählen. Bislang sind vier Menüpunkte geplant:

- 1) Kategorien
- 2) Üben!
- 3) Stats
- 4) Achievements

Im ersten Menüpunkt, Kategorien, kann der Nutzer entsprechend der Themenfelder, die er lernen möchte verschiedene Kategorien anlegen, auf bereits angelegte Kategorien zugreifen und Kategorien löschen.

Über die unterschiedlichen Kategorien ist es möglich, auch bei verschiedenen Fächerkombinationen den Überblick zu behalten und ein außergewöhnliches und kompaktes Karteikartensystem immer bei sich zu haben.

Wählt der Nutzer eine bestimmte Kategorie aus, kommt er zu seinem persönlichen Fragenkatalog.

Dort sieht er durchnummeriert alle Karteikarten, die er bisher angelegt hat. Außerdem können hier neue Karteikarten hinzugefügt oder bereits bestehende Karten gelöscht werden.

**Option 1 :** Unterkategorien festlegen: Der Nutzer möchte seine Hauptkategorie in Unterkategorien unterteilen für eine bessere Übersichtlichkeit? Bei genug Zeit soll diese Option verfügbar werden. So kann man sein Hauptfeld (Englisch) in verschiedene Unterkapitel unterteilen (Medieval English, American English, Old English...).

**Option 2 :** Kategorien können farblich markiert werden und in der Reihenfolge vertauscht werden. Bei genug Zeit wird diese Option verfügbar sein.

Tippt der Nutzer auf das Symbol für eine neue Karteikarte, so öffnet sich eine Ansicht, in welcher er zwei Karteikarten untereinander sieht.

---

<sup>1</sup> Die Bezeichnung "der Nutzer" ist in diesem Zusammenhang als geschlechtsneutral zu verstehen. Die App kann und soll selbstverständlich von jeder und jedem genutzt werden, unabhängig der eigenen geschlechtlichen Wahrnehmung.

In die obere Karteikarte wird die Abfrage eingespeichert, also eine Frage, um Wissen zu testen oder eine Vokabel, zu welcher dann die Übersetzung gewusst sein soll. In der unteren Karteikarte soll dann die richtige Antwort gespeichert werden. Mit berühren der Eingabeaufforderung soll sich die Tastatur des Nutzers öffnen.

Tippt der Nutzer auf eine bereits bestehende Karteikarte öffnet sich die Karteikarte, die die Frage enthält, welche der Nutzer beantworten soll.

Sobald er sich seiner Antwort sicher ist, kann er auf das "Karteikarte wenden"-Symbol tippen, um die Rückseite und somit die Antwort der Karte zu betrachten.

Nun hat der Nutzer selbst die Möglichkeit zu entscheiden:

"Hast du's gewusst?" Mit den Optionen "Yay" und "Nay".

**Option 3 :** Karteikarten editieren. Zunächst ist geplant, dass Karten nur hinzugefügt und gelöscht werden können. Wenn man einen Fehler macht, muss die Karteikarte also gelöscht werden und neu angelegt werden. Falls genug Zeit besteht, kann diese Option eingefügt werden.

**Option 4 :** Verschiedene Text-Eingabe-Optionen:

1) Multiple Choice: Auswahl aus mindestens 2 verschiedenen Antworten

2) Formel: Mathematiker, Physiker, Infowissler, despair no more! Mit dieser Funktion können auch komplizierte Brüche und besondere Zeichen einfach und schnell eingefügt werden.

**Option 5 :** Zauberstabtool für farbliche Markierung von wichtigen Dingen.

**Option 6 :** Verlinkung von einer Antwort auf eine gesonderte Karteikarte, die nur für die Erklärung da ist und somit nur eine Seite hat, zB um Formeln zu erläutern.

Wählt der Nutzer den Übungsmodus "Üben!" aus, so kann er eine bestimmte (**optional:** mehrere gleichzeitig) Kategorie auswählen und die Karten darin üben oder alternativ "Random" wählen, sodass aus allen bestehenden Karteikarten zufällige Karten ausgewählt werden, unabhängig von der jeweiligen Kategorie.

Der Übungsmodus funktioniert genauso, wie die Ansicht einer Karte in der jeweiligen Kategorie. Man bekommt zunächst die Frage angezeigt, tippt dann für die Lösung auf das "Karte drehen" Symbol, und im Anschluss kann man die eigene Antwort bewerten (richtig / falsch).

Sobald man die Karte bewertet hat, erscheint die nächste.

Es wird auch einen "Jetzt aufhören!"-Button geben, mit dem man aus dem Übungsmodus herauswechseln kann.

Es wird bestimmte Easter-Eggs geben, je nach richtigen/falschen Antworten, die ähnlich wie die weiter unten beschriebenen Achievements funktionieren sollen.

Im dritten Menüpunkt "Stats" kann man sich einige interessante Infos zur bisherigen App-Nutzung ansehen.

Gespeichert werden sollen bislang:

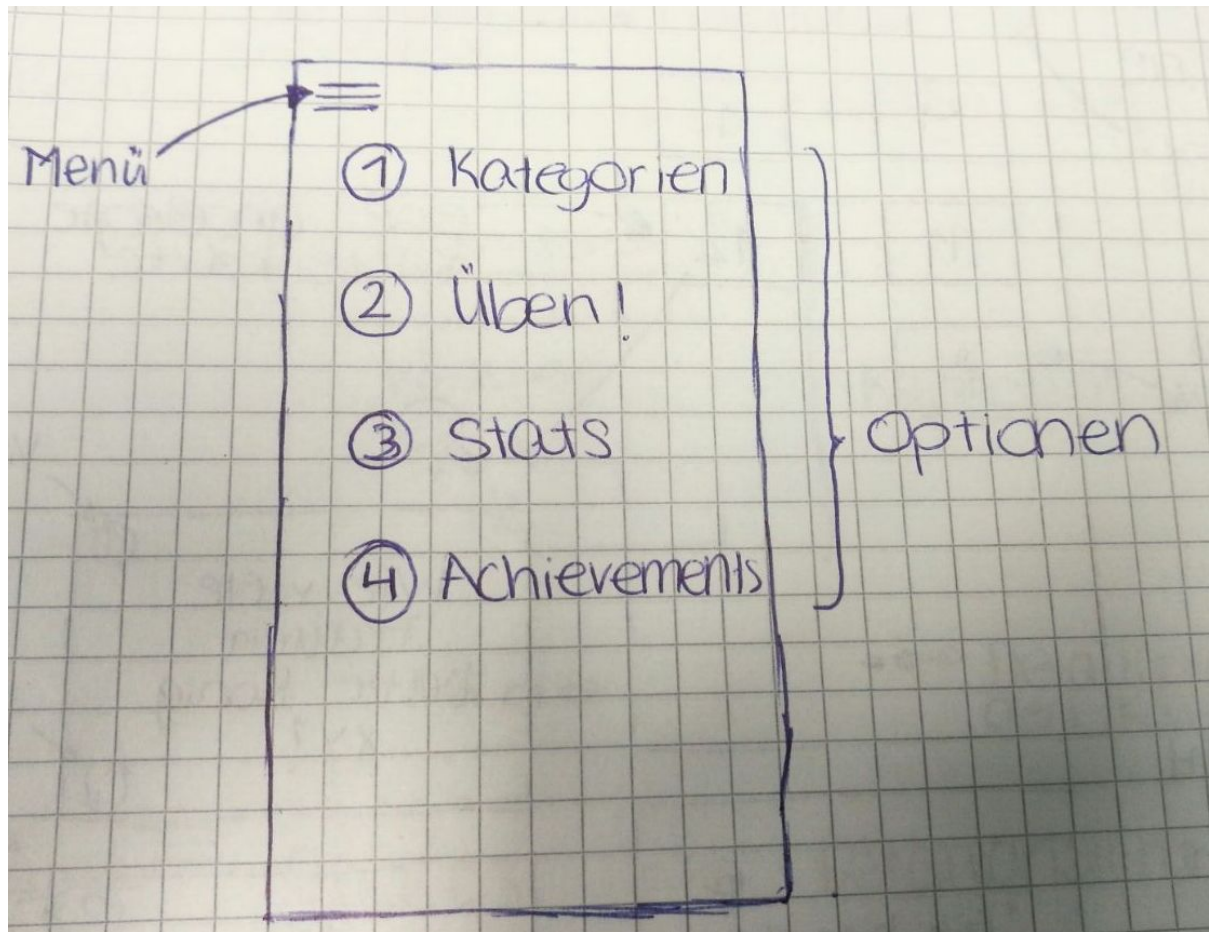
- 1) Insgesamt angelegte Karteikarten
- 2) Beste Kategorie
- 3) Insgesamt richtige Antworten
- 4) Insgesamt falsche Antworten
- 5) Verfestigte Karten: Wenn eine Karte 6 Mal (hintereinander) richtig beantwortet wurde, gilt sie als verfestigt. Es wird einen Counter geben, der bei richtiger Antwort erhöht wird und bei falscher Antwort um eins verringert wird. Wenn man also richtig, richtig, falsch, richtig, richtig, falsch, richtig, richtig, richtig, richtig antwortet, ist die Karte verfestigt, der Counter wird nicht bei falscher Antwort resettet, der Counter fällt nicht unter 1.

Im vierten Menüpunkt "Achievements" können bereits gesammelte Achievements und Goodies abgerufen werden. Für gewisse Meilensteine erhält ein Nutzer gewisse Achievements. Es soll außerdem a la positive reinforcement gewisse "Pick-me-ups" geben, falls ein Nutzer beispielsweise mehrfach hintereinander falsch antwortet, wird er eine kleine Nachricht erhalten, die dabei helfen soll, ihn zu motivieren weiter zu machen.

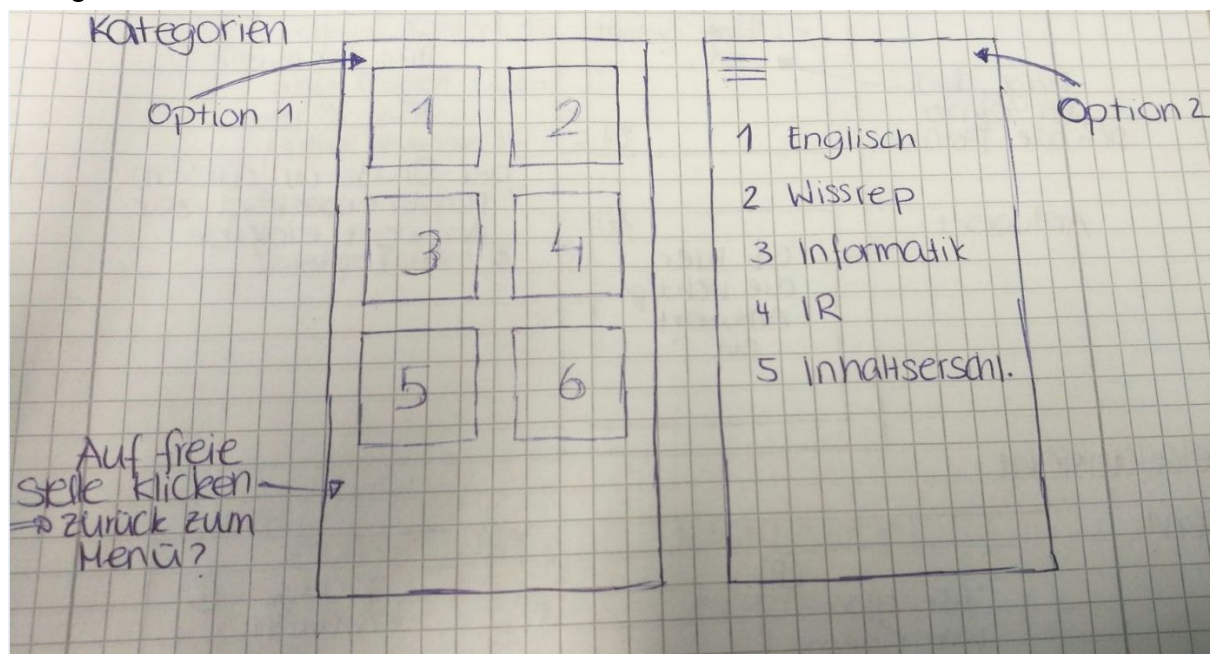
Er wird außerdem für das anlegen von bestimmten Anzahlen von Karten Achievements kriegen, für richtig beantwortete Fragen, für verfestigte Karten, etc.

**Option 7 :** Der Nutzer kann Ziele anlegen, also "X Karten pro Woche verfestigen" "Y Karten pro Woche anlegen", "Z Karten pro Tag abfragen".

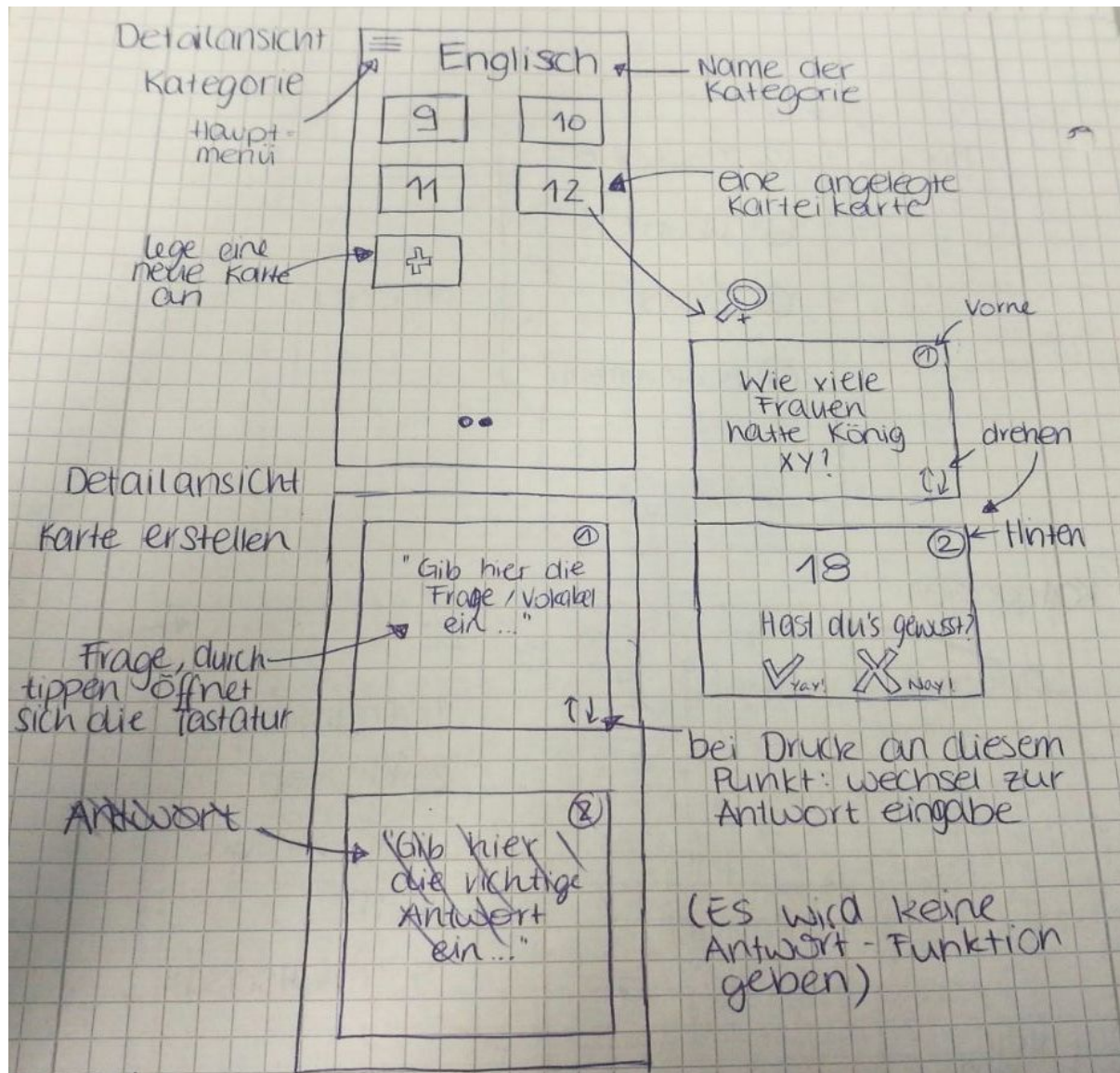
Mockup:  
Menü



Kategorien:

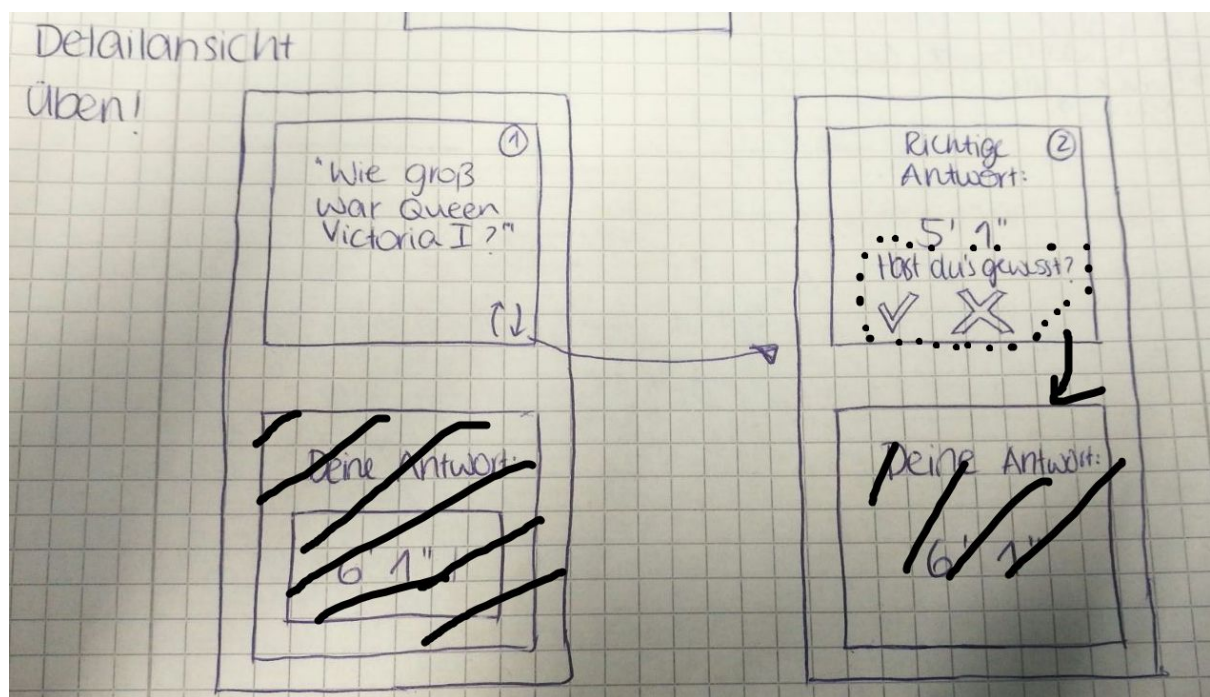


## Kategorien Details & Karte erstellen:

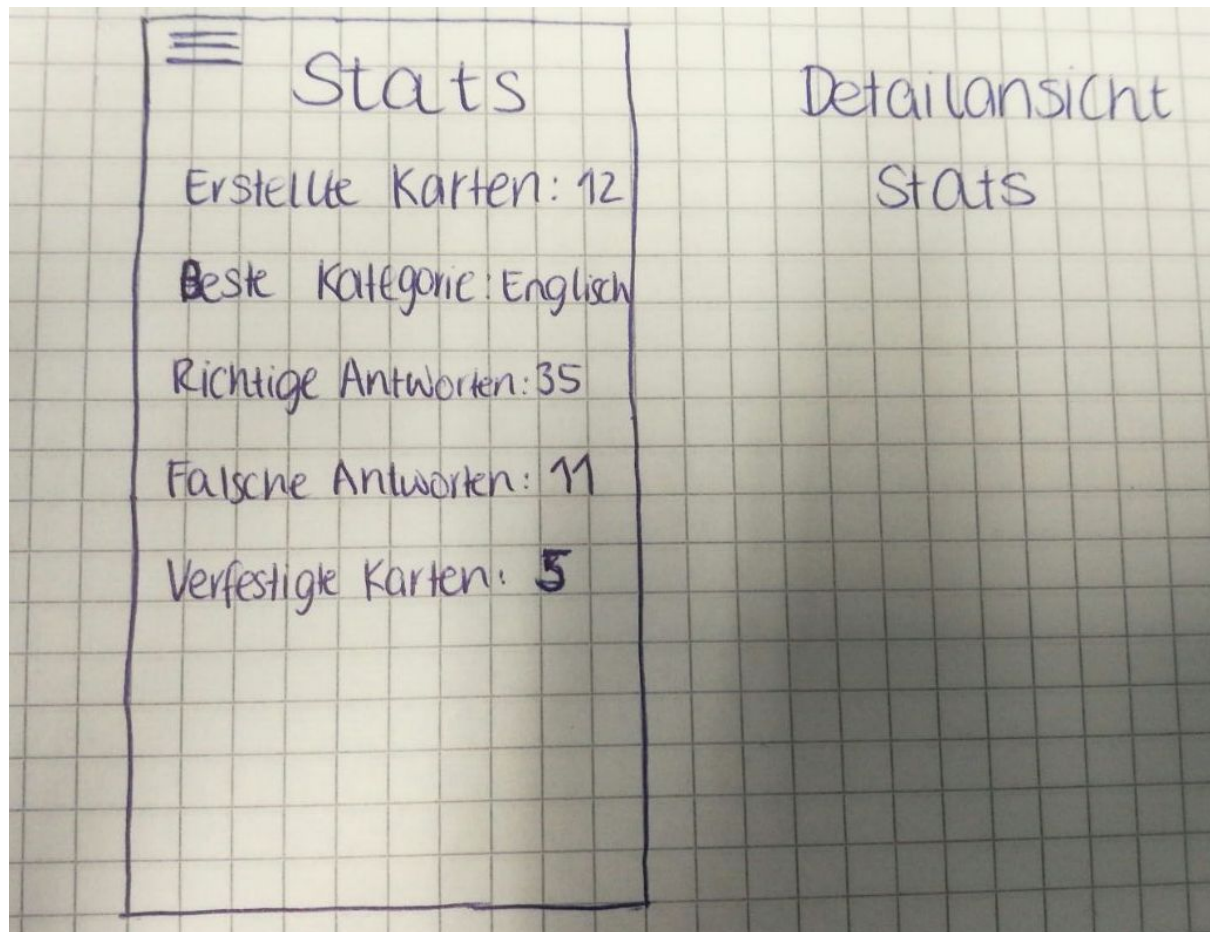




Üben:



## Stats:



## Achievements:

