

Feedback & Verbesserungsvorschläge

Allgemeine Eindrücke (Skala 1 – 5)

1. Wie gut hat Ihnen das Spiel gefallen?

- 1 - Gar nicht gefallen, 5 - Sehr gut gefallen 5

2. Wie intuitiv empfanden Sie die Bedienung des Spiels?

- 1 - Sehr verwirrend, 5 - Sehr intuitiv 4

3. Wie verständlich waren die Aufgaben und Ziele des Spiels?

- Ja / Nein, bitte erläutern: _____
✓

Gameplay und Spielmechanik

1. Wie herausfordernd war das Spiel für Sie?

- a. 1 - Zu einfach, 5 - Sehr herausfordernd 1.5

2. Konnte das Spiel die Funktionsweise von UML gut vermitteln?

- a. Ja / Nein, bitte erläutern: gute Einführung, nette Tutorials
✓

3. Gab es Momente, in denen Sie das Spiel frustrierend fanden?

- a. Ja / Nein: _____
✓

Lernfaktor & Nutzen

1. Haben Sie durch das Spiel mehr über UML-Ablaufdiagramme gelernt?

- Ja / Nein ✓

2. Würden Sie das Spiel als lehrreich bewerten?

- 1 - Gar nicht lehrreich, 5 - Sehr lehrreich 5

3. Wie gut hat das Spiel Ihre Erwartungen erfüllt?

- 1 - Gar nicht, 5 - Vollständig 4

Technische Aspekte und Leistung

1. Wie bewerten Sie die grafische Gestaltung des Spiels?

- 1 - Gefällt mir gar nicht, 5 - Gefällt mir sehr gut 4

2. Sind Ihnen technische Probleme oder Fehler aufgefallen?

- Ja / Nein: Exit im Menü beendet das Spiel

3. Wie bewerten Sie die Leistung des Spiels (z. B. Ladezeiten, Stabilität)?

- 1 - Sehr schlecht, 5 - Sehr gut 4

4. Haben Sie sich mit der Oberfläche gut zurechtgefunden?

- Ja / Nein: _____

✓

Verbesserungsvorschläge

1. Welche zusätzlichen Funktionen würden Sie sich im Spiel wünschen?

Hoverfunktion bei gespeicherten Bäumen, um Vorschau zu sehen

2. Haben Sie Ideen zur Verbesserung der Bedienung?

Rahmen der Blöcke sind sehr schmal, oft missclicked

3. Würden Sie das Spiel mit zusätzlichen Spielmechaniken (z. B. Levelsystem, neue Funktionen) interessanter finden?

Ja / Nein: Levelmaker

✓

4. Final Thoughts:

✓
