

Feedback & Verbesserungsvorschläge

Allgemeine Eindrücke (Skala 1 – 5)

1. Wie gut hat Ihnen das Spiel gefallen?
 - 1 - Gar nicht gefallen, 5 - Sehr gut gefallen 3
2. Wie intuitiv empfanden Sie die Bedienung des Spiels?
 - 1 - Sehr verwirrend, 5 - Sehr intuitiv 1
3. Wie verständlich waren die Aufgaben und Ziele des Spiels?
 - Ja / Nein, bitte erläutern: Nein Ich habe viel erklären lassen müssen

Gameplay und Spielmechanik

1. Wie herausfordernd war das Spiel für Sie?
 - a. 1 - Zu einfach, 5 - Sehr herausfordernd 2
2. Konnte das Spiel die Funktionsweise von UML gut vermitteln?
 - a. Ja / Nein, bitte erläutern: Ja, da ich keine Ahnung davor davon hatte
3. Gab es Momente, in denen Sie das Spiel frustrierend fanden?
 - a. Ja / Nein: Ja, dass man Arrows zeichnen muss verstand ich eine Weile nicht vor allem bei For

Lernfaktor & Nutzen

1. Haben Sie durch das Spiel mehr über UML-Ablaufdiagramme gelernt?
 - Ja / Nein Ja
2. Würden Sie das Spiel als lehrreich bewerten?
 - 1 - Gar nicht lehrreich, 5 - Sehr lehrreich 3
3. Wie gut hat das Spiel Ihre Erwartungen erfüllt?
 - 1 - Gar nicht, 5 - Vollständig 2, weil es besser ist als Gedacht

Technische Aspekte und Leistung

1. Wie bewerten Sie die grafische Gestaltung des Spiels?
 - 1 - Gefällt mir gar nicht, 5 - Gefällt mir sehr gut 3
2. Sind Ihnen technische Probleme oder Fehler aufgefallen?
 - Ja / Nein: Ja, wenn man ins Wasser fällt
3. Wie bewerten Sie die Leistung des Spiels (z. B. Ladezeiten, Stabilität)?
 - 1 - Sehr schlecht, 5 - Sehr gut 5
4. Haben Sie sich mit der Oberfläche gut zurechtgefunden?
 - Ja / Nein: Nein, das Pfeil zeichnen ist anstrengend und den Start Knopf habe ich nicht wahrgenommen

Verbesserungsvorschläge

1. Welche zusätzlichen Funktionen würden Sie sich im Spiel wünschen?
Hilfe Knopf
 2. Haben Sie Ideen zur Verbesserung der Bedienung?
Tips oder Erklärungen im Spiel
 3. Würden Sie das Spiel mit zusätzlichen Spielmechaniken (z. B. Levelsystem, neue Funktionen) interessanter finden?
Ja / Nein: Nein
 4. Final Thoughts:
-