

Feedback & Verbesserungsvorschläge

Allgemeine Eindrücke (Skala 1 – 5)

1. Wie gut hat Ihnen das Spiel gefallen?

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

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: Müll aufsammeln

Gameplay und Spielmechanik

1. Wie herausfordernd war das Spiel für Sie?

- a. 1 - Zu einfach, 5 - Sehr herausfordernd 3

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

- a. Ja / Nein, bitte erläutern: Eher nicht, weil es verwirrend war

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

- a. Ja / Nein: Ja

Lernfaktor & Nutzen

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

- Ja / Nein Ja (aber nur das es sie gibt)

2. Würden Sie das Spiel als lehrreich bewerten?

- 1 - Gar nicht lehrreich, 5 - Sehr lehrreich 2

3. Wie gut hat das Spiel Ihre Erwartungen erfüllt?

- 1 - Gar nicht, 5 - Vollständig 2

Technische Aspekte und Leistung

1. Wie bewerten Sie die grafische Gestaltung des Spiels?
 - 1 - Gefällt mir gar nicht, 5 - Gefällt mir sehr gut 2
2. Sind Ihnen technische Probleme oder Fehler aufgefallen?
 - Ja / Nein: Ja, das Pfeile zeichnen geht manchmal nicht
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

Verbesserungsvorschläge

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

Eine Anweisung wie alles funktioniert und was man machen muss

2. Haben Sie Ideen zur Verbesserung der Bedienung?

Anweisungen / Beschreibungen

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

Ja / Nein: Nein

4. Final Thoughts:

Ist überhaupt nichts für mich
