

## Feedback & Verbesserungsvorschläge

### Allgemeine Eindrücke (Skala 1 – 5)

1. Wie gut hat Ihnen das Spiel gefallen?

- 1 - Gar nicht gefallen, 5 - Sehr gut gefallen 4

2. Wie intuitiv empfanden Sie die Bedienung des Spiels?

- 1 - Sehr verwirrend, 5 - Sehr intuitiv 3

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

- Ja / ~~Nein~~, bitte erläutern: war einfach

### 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: nicht wirklich

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

- a. Ja / ~~Nein~~: Pfeile haben nicht richtig verbunden

### Lernfaktor & Nutzen

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

- ~~Ja~~ / Nein nicht wirklich

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 3

## 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~~: Die Pfeile haben sich oft nicht richtig verbunden

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: Etwas verwirrt wie man startet

## Verbesserungsvorschläge

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

import/export funktion für Bäume das man sie auch teilen kann

2. Haben Sie Ideen zur Verbesserung der Bedienung?

Etwas das man die Pfeile leichter verbinden kann

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

Ja / ~~Nein~~: \_\_\_\_\_

4. Final Thoughts:

Hat spaß gemacht