

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 3

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 3

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

- a. Ja / Nein, bitte erläutern: _____
✓

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

- a. Ja / Nein: Rahmen der Bausteine sind sehr klein
✓

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 4

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: ✓
3. Wie bewerten Sie die Leistung des Spiels (z. B. Ladezeiten, Stabilität)?
 - 1 - Sehr schlecht, 5 - Sehr gut ✓
4. Haben Sie sich mit der Oberfläche gut zurechtgefunden?
 - Ja / Nein: teilweise ✓

Verbesserungsvorschläge

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

Raster für Felder-Erkennung

2. Haben Sie Ideen zur Verbesserung der Bedienung?

Siehe eins drüber

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

Ja / Nein: ✓

4. Final Thoughts: ✓
-