

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 4

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

- Ja / Nein, bitte erläutern: Ja, Diagramm bauen und Müll sammeln

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: Ja

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

- a. Ja / Nein: Ja, bei Bugs und Anzeigefehlern

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 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 3
2. Sind Ihnen technische Probleme oder Fehler aufgefallen?
 - Ja / Nein: Ja, Pfeile gehen manchmal nicht oder sind ineinander
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: War zwar viel auf einmal aber es war verständlich

Verbesserungsvorschläge

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

Schleifen und Bedingungen visuell besser erkennbar und Bug frei

2. Haben Sie Ideen zur Verbesserung der Bedienung?

Recht einfach, aber vielleicht Bereich zum Pfeile zeichnen größer machen

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

Ja / Nein: Nein

4. Final Thoughts:

Keine Ahnung
