

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, wenn man weiß wie Scratch funktioniert kann man es sich zusammenreimen

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, ich glaub schon
3. Gab es Momente, in denen Sie das Spiel frustrierend fanden?
 - a. Ja / Nein: Nein

Lernfaktor & Nutzen

1. Haben Sie durch das Spiel mehr über UML-Ablaufdiagramme gelernt?
 - Ja / Nein Ja, i guess weil ich nichts davor davon wusste
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 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 die pixel sind verschieden groß
2. Sind Ihnen technische Probleme oder Fehler aufgefallen?
 - Ja / Nein: Nein
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?

2. Haben Sie Ideen zur Verbesserung der Bedienung?

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

Ja / Nein: Nein

4. Final Thoughts:

Besseres Sound-design vor allem da Vincent am Spiel arbeitet