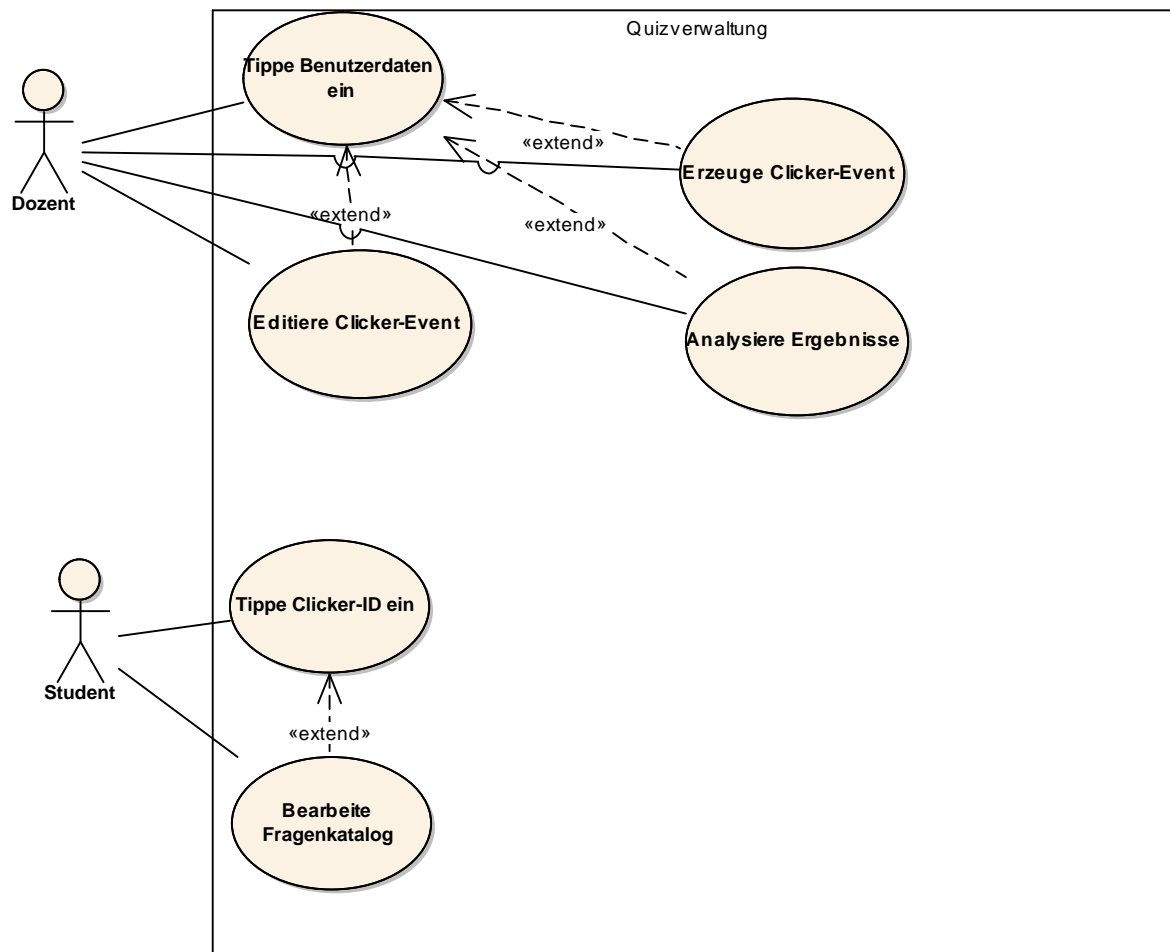
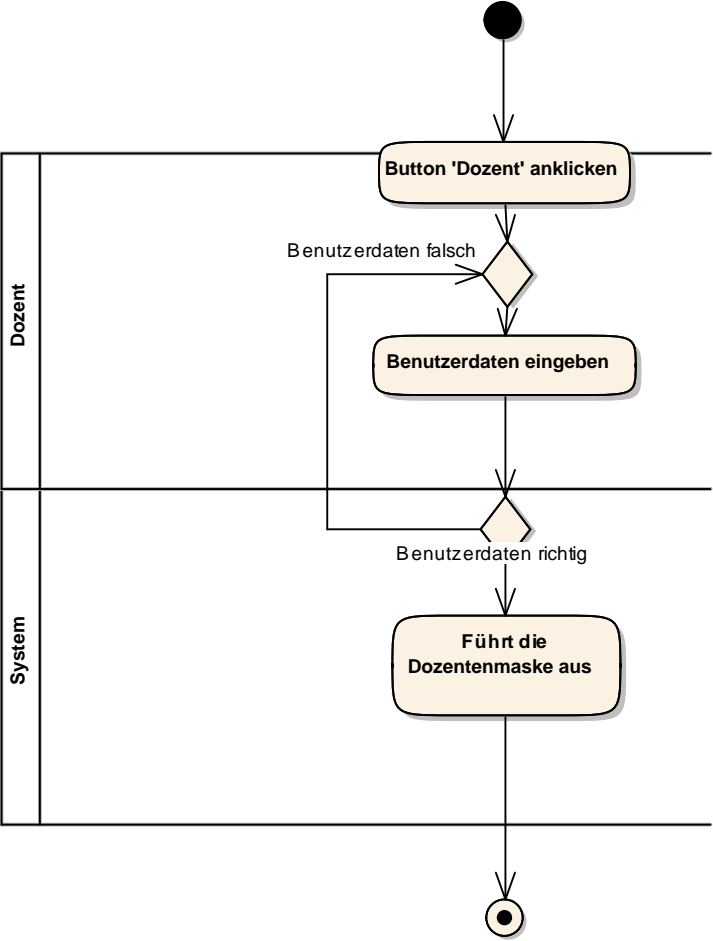


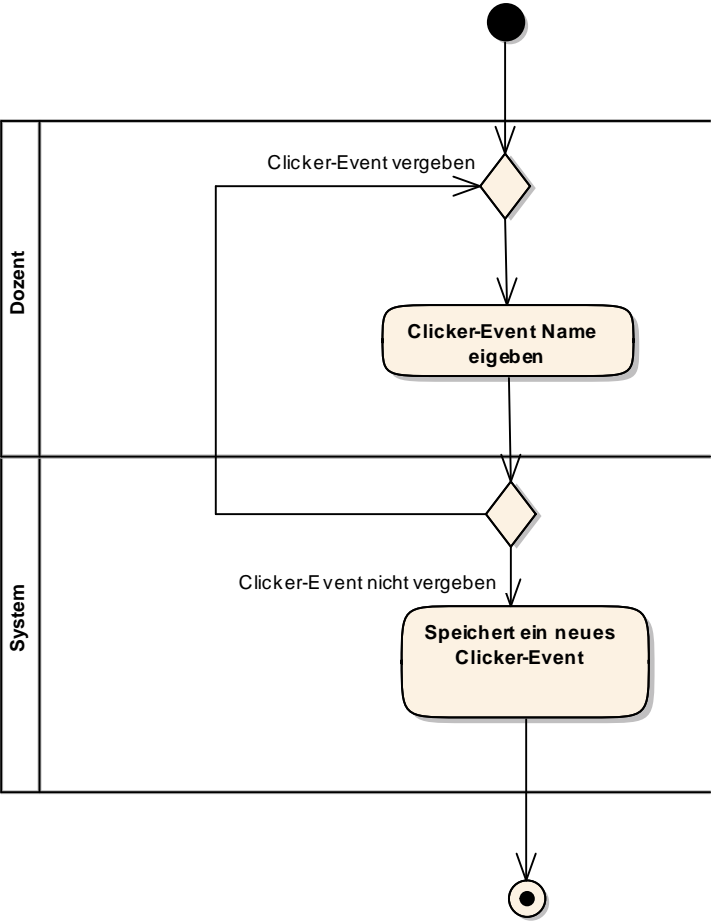
Fachkonzept Online-Clicker

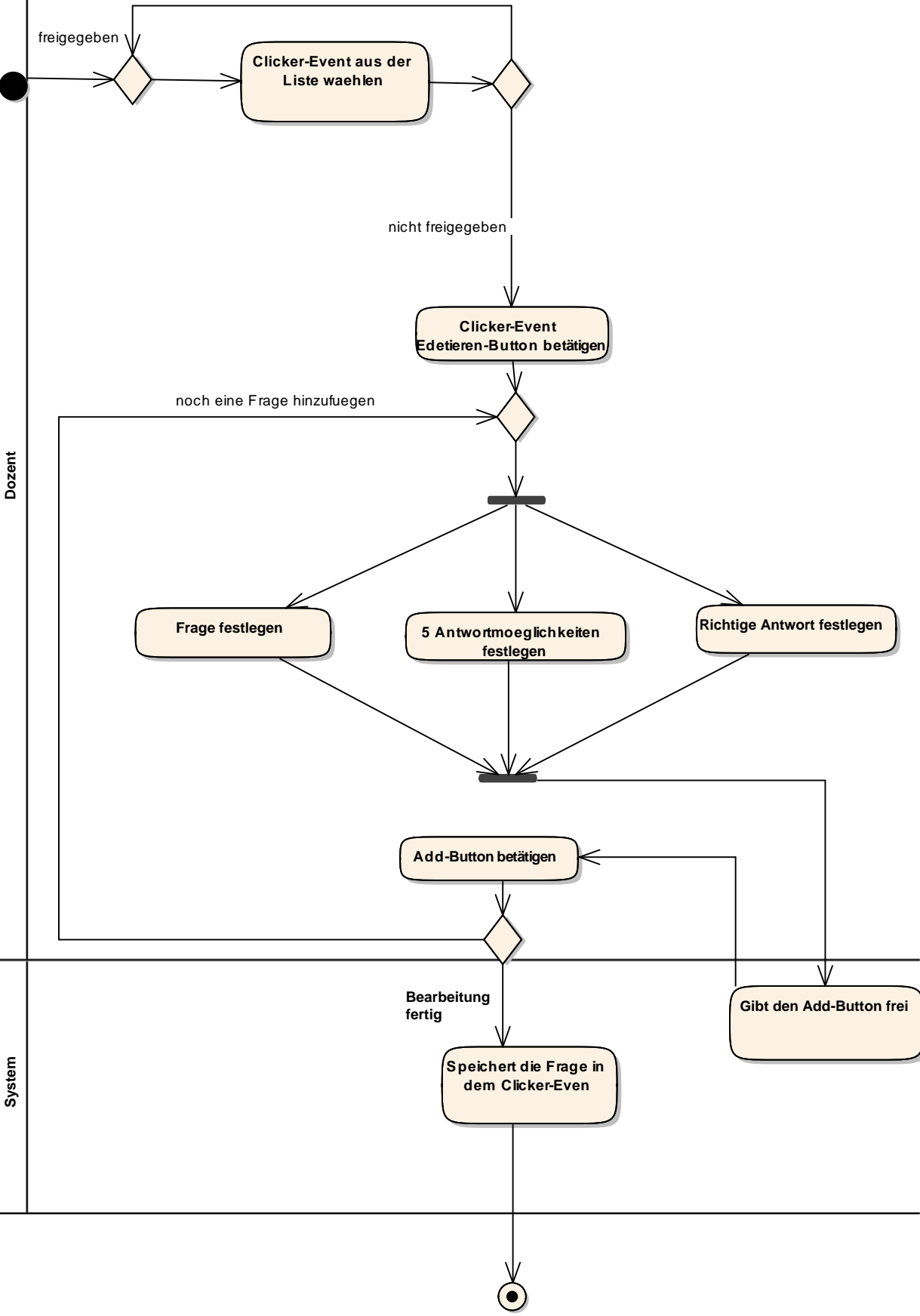
Inhaltsverzeichnis

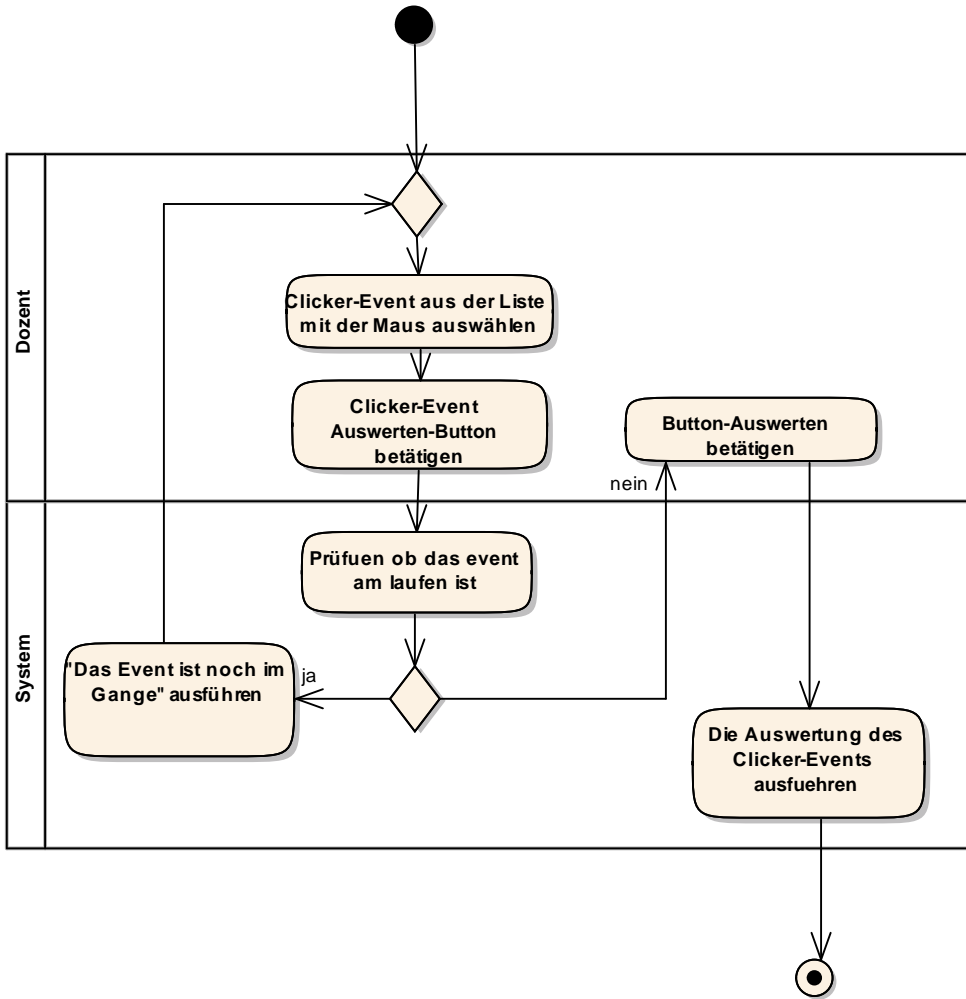
- Use Case model
- Activity model
- Szenarien
- Class model
- GUI
- Component Model

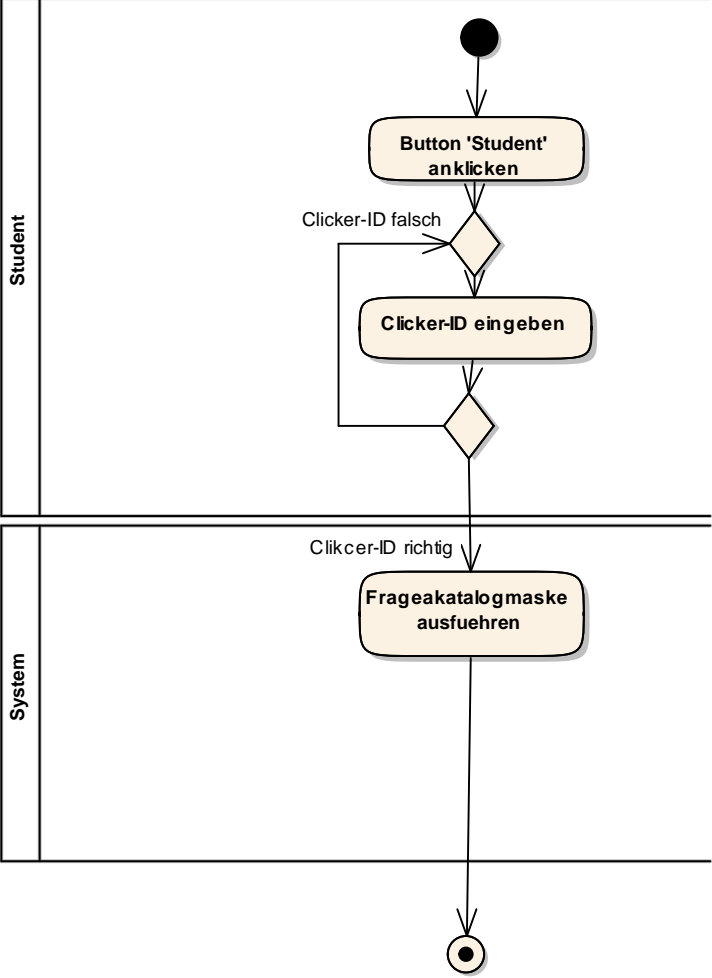


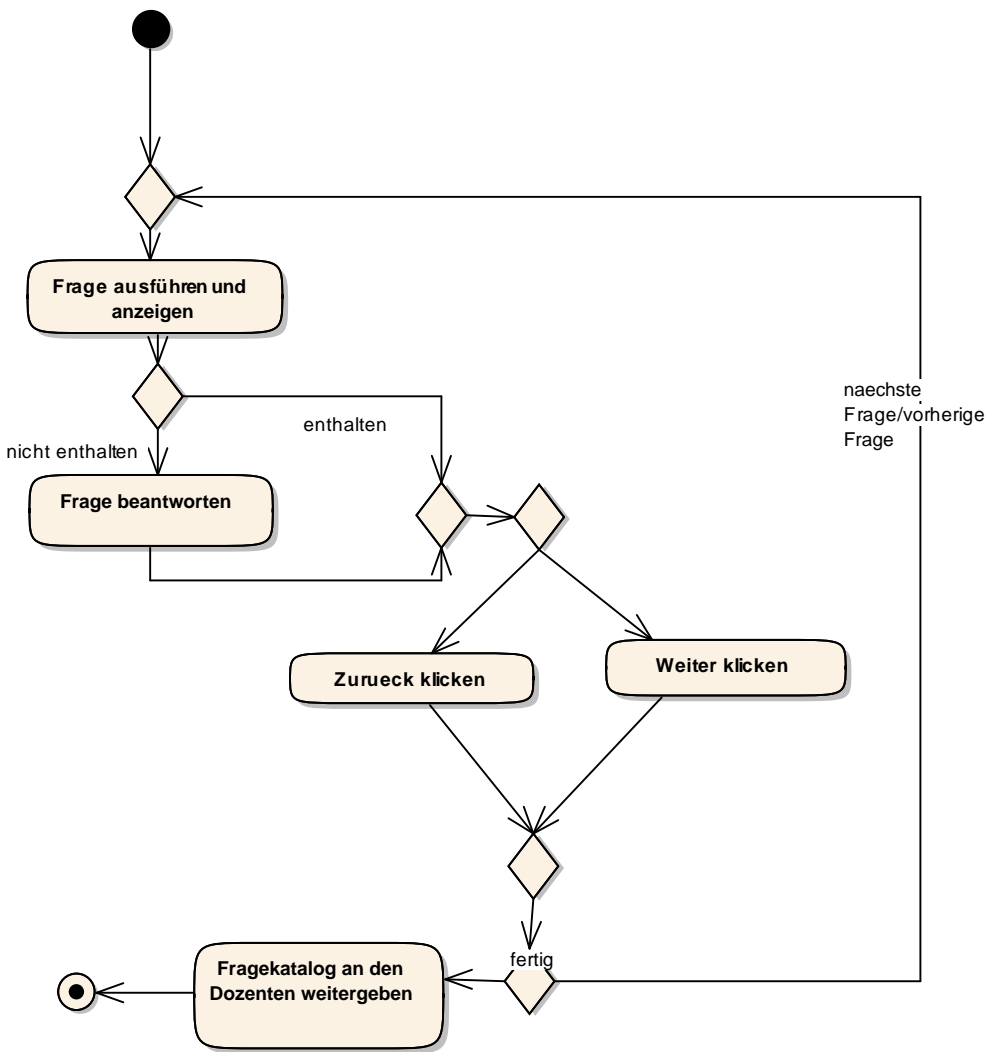












Szenario 1			
Name:	Tippe Benutzerdaten ein		
Vorbedingung:	Dozent befindet sich in der Anmelde Maske		
Ziel:	Erfolgreiche Anmeldung um auf die Dozenten Sicht zuzugreifen		
Schritt	Nutzer	Beschreibung der Aktivität	
1.	Dozent	Der Dozent betätigt den Dozent-Button.	
2.	System	Das System zeigt die Anmeldemaske an.	
3.	Dozent	Der Dozent gibt seinen Usernamen und Passwort ein.	
4.	System	Passwort und Usernamen überprüfen	
5.	System	Anmeldung war erfolgreich	
Alternativszenari Dozent Anmeldung			
Bedingung: Falsches Passwort oder Username			
Schritt	Nutzer	Beschreibung der Aktivität	
5.1	System	"Sie haben ein falsches Passwort oder Username eingegeben." anzeigen.	
5.2	System	Zurück zu 2	

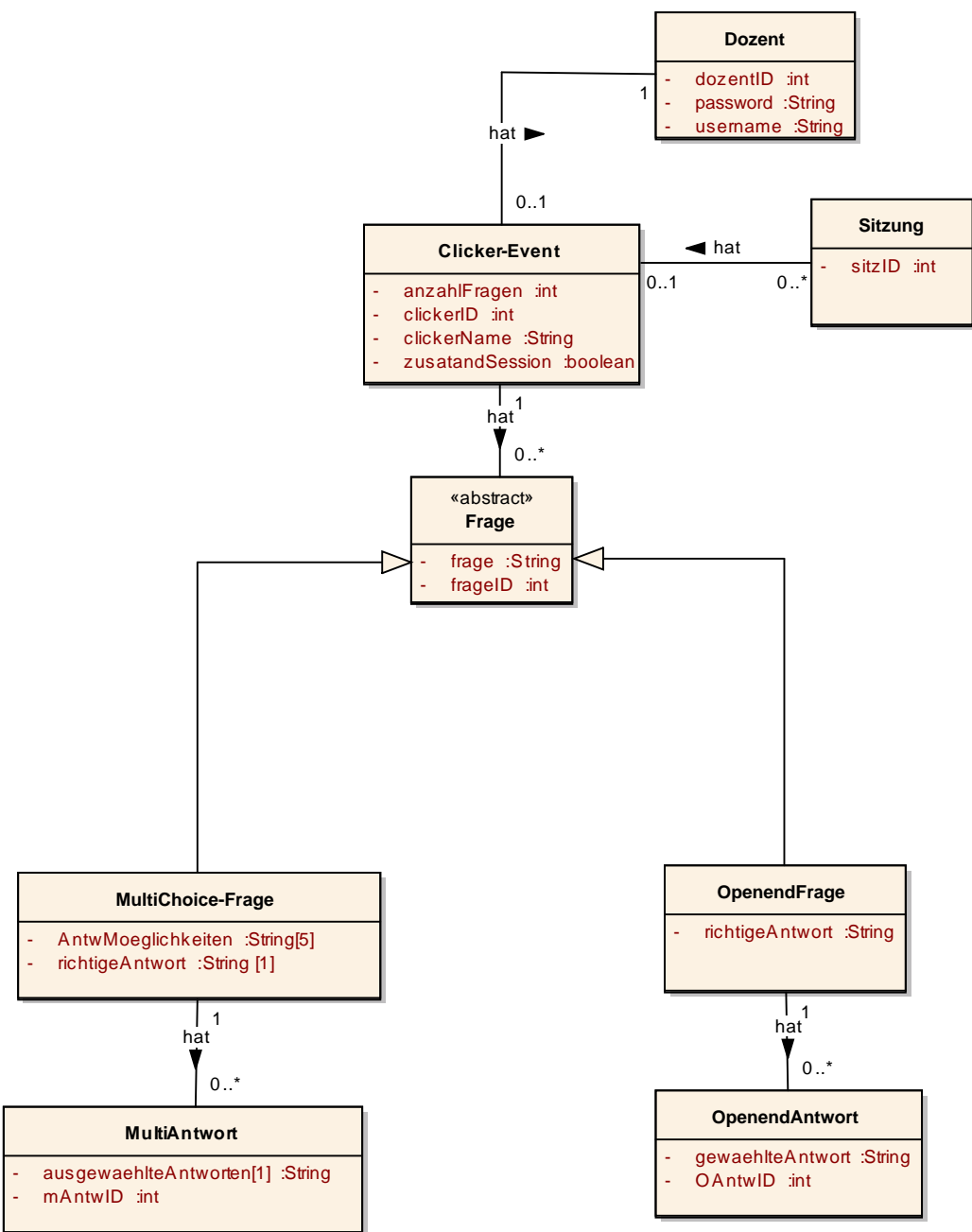
Szenario 2		
Name:	Erzeuge Clicker-Event	
Vorbedingung:	Dozent befindet sich in der Dozentenmaske	
Ziel:	Erstellung von einem neuen Clicker-Event	
Schritt	Nutzer	Beschreibung der Aktivität
1.	System	Zeigt die Dozentenmaske an mit ausgegrautem "Neues Clicker-Event anlegen" Button an.
2.	Dozent	Der Dozent gibt den Clicker-Event Namen ein.
3.	System	Gibt den "Neues Clicker-Event Button" frei.
4.	Dozent	Der Dozent betätigt Button "Neues Clicker- Event anlegen".
5.	System	Clicker-Event Name prüfen.
6.	System	Legt ein neues Clicker-Event an.
Alternativszenario:	Neues Clicker-Event anlegen	
Bedingung: Clicker-Event Name ist vergeben		
Schritt	Nutzer	Beschreibung der Aktivität
6.1	System	"Clicker-Event Name ist schon vergeben" anzeigen.
6.2	System	Neues Clicker-Event anlegen ist gescheitern
6.3	System	Zurück zu 1

Szenario 3		
Name:	Editiere Clicker-Event	
Vorbedingung:	Ein vorhandenes Clicker-Event und noch nicht freigegeben	
Ziel:	Erstellung , Zufügung von Fragen und Antworten	
Schritt	Nutzer	Beschreibung der Aktivität
1.	System	Zeigt die Dozentenmaske an mit ausgegrautem "Clicker-Event" Button an.
2.	Dozent	Der Dozent wählt das Clicker-Event aus der Clicker-Event Liste aus.
3.	System	Gibt den "Clicker-Event bearbeiten" Button frei.
4.	Dozent	Der Dozent betätigt Button " Clicker- Event bearbeiten".
5.	System	Prüft ob das Clicker Event noch nicht freigegeben ist .
6.	System	Zeigt die Clicker-Event bearbeiten Maske an mit ausgegrauten "Add" Button.
7.	Dozent	Gibt die Frage ein.
8.	Dozent	Gibt Antworten ein.
9.	Dozent	Makiert durch betätigen des Radiobuttons die richtige Antwort.
10.	System	Prüft ob 1 Frage und =5 Antworten eigegeben sind und 1 richtige Antwort makiert wurde
11.	System	Gibt den "Add" frei
12.	Dozent	Betätigt den "Add" button.
13.	System	Fügt die Frage zu den Clicker-Event hinzu
Alternativszenario:	Clicker-Event bearbeiten	
Bedingung: Clicker-Event ist freigegeben		
Schritt	Nutzer	Beschreibung der Aktivität
6.1	System	"Clicker-Event kann nicht bearbeitet werden (Grund: Freigegeben)" anzeigen.
6.2	System	Clicker-Eventbearbeiten ist gescheitern
6.3	System	Zurück zu 1

Szenario 4							
Name:	Analysiere Ergebnis						
Vorbedingung:	Das Event ist nicht mehr im gange						
Ziel:	Analyse der Ergebnisse						
Schritt	Nutzer	Beschreibung der Aktivität					
1.	System	Zeigt die Dozentenmaske an mit ausgegrautem "Clicker-Event" Button an.					
2.	Dozent	Der Dozent wählt das Clicker-Event aus der Tabelle aus aus.					
3.	System	Das System prüft, ob das Clicker-Event abgeschlossen ist.					
4.	System	Das System gibt den "Analyse-Button" frei					
5.	Dozent	Betätigt den Analyse-Button					
6.	System	Zeigt die Auswertung des Clicker-Events an.					
Alternativszenario: Dozent Anmeldung							
Bedingung: Clicker-Event ist noch im Gange							
Schritt	Nutzer	Beschreibung der Aktivität					
3.1	System	Zurück zu 1					

Szenario 5		
Name:	Tippe ClickerID ein	
Vorbedingung:	Student befindet sich in der StudLoginmaske	
Ziel:	Weiterleitung zu dem Clicker-Event	
Schritt	<u>Nutzer</u>	<u>Beschreibung der Aktivität</u>
1.	Student	Der Student betätigt den Student-Button.
2.	System	Das System zeigt die Loginmaske an.
3.	Student	Der Student gibt die ClickerID ein.
4.	System	ClickerID überprüfen
5.	System	Weiterleitung war erfolgreich
Alternativszenario:	Dozent Anmeldung	
Bedingung: Falsche ClickerID		
Schritt	<u>Nutzer</u>	<u>Beschreibung der Aktivität</u>
4.1	System	"Sie haben ein falsches ClickerID eingegeben." anzeigen.
4.2	System	Zurück zu 2

Szenario 6		
Name:	Bearbeite Fragekatalog	
Vorbedingung:	Student ist in der Fragekatalogmaske	
Ziel:	Bearbeitung des Fragekatalogs	
<u>Schritt</u>	<u>Nutzer</u>	<u>Beschreibung der Aktivität</u>
1.	System	Zeigt die Frage an
2.	Student	Beantwortet die Frage oder enthält sich
3.	Student	Betätigt die Next-Button/Zurueck-Button
4.	System	Zurück zu 2
Alternativszenario:	Dozent Anmeldung	
Bedingung: Alle Fragen bearbeitet oder Prozess wurde termniert		
<u>Schritt</u>	<u>Nutzer</u>	<u>Beschreibung der Aktivität</u>
4.1	System	"Sie sind Fertig!." anzeigen.
4.2	System	Sendet die Ergebnisse an den Dozenten





StartScreen





Bitte waehlen Sie Ihre Rolle aus

Dozent

Student

Close



 DozentenLoginScreen 

Username:


Password:


Cancel


Accept


 DozentenMenue 


ID Clicker-Event

 Item 1

 Item 2

 Item 3

 Item 4

 Item 5

▲

▼

Bearbeiten

Freigeben

"Clicker-Name"

Auswerten G

Nues Clicker-Event



EditClickerEvent



Frage eingeben:

Antwort 1:

☐

Antwort 2:

☐

Antwort 3:

☐

Antwort 4:

☐

Antwort 5:

☐

Back

Add



Fragenkatalog: OOP (CID: 1) Anz. teilgenommener Studierende: 5

Frage 1: Was bedeutet OOP?


A: 5 B: 9 C: 0 X D: 1 E: 3


Frage 2: Was ist die Summe aus 1+1

A: 9 B: 1 C: 5 D: 0 E: 3

Back

Refresh

 StudLogin



Clicker-ID:

Back

Accept



1. Was bedeutet OOP?

☐

Optional Operation Persue

☐

Opendix Operational Product

☐

Objekt Orentierte Programmierung

☐

Orentierete Ober Programmierung

☐

Objekt Optionales Produkt

Back

Next

