

## Umgang mit fremden Decks

Das Speichern von fremden Decks soll durch Erstellen einer Kopie des Decks beim Student passieren.

Beim Veröffentlichen eines Decks werden alle Parameter des Lernalgorithmus, das Wiederholungsdatum und die Bewertung, die auf den Karten des Decks gespeichert sind, mit den Standardwerten initialisiert. Es werden also die Karten beim Veröffentlichen alle als neue Karten initialisiert.

Speichert sich ein Lernender nun ein veröffentlichtes Deck in seine gespeicherten Decks, ist es bei ihm wie ein neu erstelltes Deck.

Veröffentlichen und verändern können Lernende nur Decks, wenn sie auch der Ersteller des Decks sind.

Wenn man ein gespeichertes Deck lernen möchte, wird mit der Datenbank über die Deck-ID abgeglichen, ob dieses Deck noch existiert. Sollte es nicht mehr existieren wird es beim Lernenden gelöscht.

Falls es noch existiert wird die Version kontrolliert. Falls diese nicht mehr aktuell ist, wird die aktuelle Version des Decks aus der Datenbank genommen und beim Lernenden neu gespeichert und die alte Version beim Lernenden gelöscht.

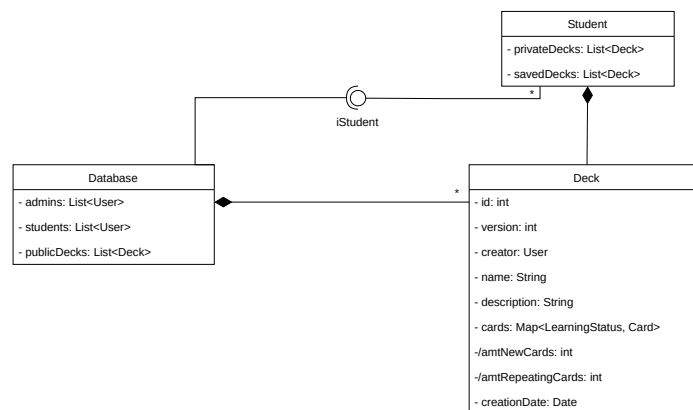


Figure 1: Ausschnitt aus dem UML-Diagramm

Die Funktionalitäten für das Veröffentlichen von Decks, sowie das Speichern von öffentlichen Decks in die eigenen Decks werden, wie im UML-Diagramm dargestellt, über das Student-Interface zur Verfügung gestellt.