

Darstellung / UI / UX:

101: Das System muss in der Lage sein Statistiken korrekt darzustellen

EXIT: Das System stellt Statistiken korrekt dar

FAIL: Das System kann Statistiken nicht korrekt darstellen.

102: Das System muss in der Lage sein Statistiken dynamisch zu verändern

EXIT: Das System kann Statistiken dynamisch verändern

FAIL: Das System kann Statistiken nicht verändern

103: Das System muss in der Lage sein, Aufgaben passend zu den dynamisch veränderten Statistiken zu generieren.

EXIT: Das System stellt dem Nutzer passende Aufgaben zu den dynamisch veränderten Statistiken.

FAIL: Das System stellt keine passenden Aufgaben zu den dynamisch veränderten Statistiken.

104: Das System muss in der Lage sein zu erkennen, welche Statistiktools zu welchem Datensatz dynamisch als Aufgabe generiert werden können.

EXIT: Das System erkennt, welche Statistik-Tools zu jeweiligen Datensätzen umsetzbar sind.

FAIL: Das System kann nicht erkennen, welche Statistik-Tools zu jeweiligen Datensätzen nicht umsetzbar sind.

105: Das System muss in der Lage sein, die Aufgaben an die gesetzten Tools des Nutzers anzupassen.

EXIT: Das System ist in der Lage, die Aufgaben an die gesetzten Tools des Nutzers anzupassen.

FAIL: Das System kann die Aufgaben nicht an die gesetzten Tools des Nutzers anpassen.

106: Das System muss in der Lage sein neue historische Inhalte für den Nutzer anzuzeigen.

EXIT: Das System gibt eine Möglichkeit zur Einsicht auf neue historische Inhalte.

FAIL: Das System gibt keine Möglichkeit zur Einsicht auf neue historische Inhalte

107: Das System muss in der Lage sein, Statistiken visuell anzupassen und transformieren zu können.

EXIT: Das System kann Statistiken visuell anpassen und transformieren.

FAIL: Das System kann die Statistiken visuell nicht anpassen oder transformieren.

108: Es gilt zu beweisen, dass das System nach Lösungsabgabe die verfälschte Statistik visuell in ihre korrekte Form transformiert

EXIT: Die System transformiert Statistiken animiert und in einem klar erkennbaren Schritt in ihre korrekte Form

FAIL: Das System kann den Transformationsprozess nicht visualisieren

Fallback: Das System zeigt beide Versionen statisch nebeneinander oder übereinander umschaltbar an

109: Das System muss in der Lage sein eine dem Nutzer eine Gesamtstatistik zum eigenen Spielverhalten anzuzeigen

EXIT: Das System stellt eine Nutzerstatistik mit Tendenzen da

FAIL: Das System kann dem Nutzer keine Tendenz-Statistik darstellen

Fallback 1: Die Statistik wird über einen Server erstellt und als Bild an den Nutzer geschickt

110: Das System muss in der Lage sein dem Nutzer Tendenzen der einzelnen Statistik-Tools mit Veränderungsraten und Gesamtraten einsehbar zu machen

EXIT: Das System macht kurze und lange Veränderungen des Nutzer-Spielverhaltens einsehbar

FAIL: Das System stellt keine Veränderungen des Nutzer-Spielverhaltens für einzelne Statistik-Tools dar.

Fallback 1: Die Tendenzwerte werden über einen Server erstellt und als Bild an den Nutzer geschickt

111: Das System muss in der Lage sein, im Homescreen zu allen anderen relevanten UI-Screens wechseln zu können.

EXIT: Das System macht alle UI-Screens im Homescreen aufrufbar

FAIL: Nicht alle UI-Screens sind durch den Homescreen aufrufbar

Fallback 1: ?

112: Das System muss in der Lage sein, von allen anderen UI-Screens zum Homescreen zurück zu gelangen.

EXIT: Das System macht den Homescreen von allen anderen UI-Screens aufrufbar

FAIL: Das System kann nicht von allen UI-Screens zurück zum Homescreen

Fallback 1: ?

113: Es gilt zu beweisen, dass das System ein interaktives Tutorial korrekt anzeigen kann

EXIT: Das System kann die Tutorialschritte (Beispiel, Erklärung, Interaktion) vollständig anzeigen

FAIL: Das System kann die Tutorialschritte nicht korrekt oder interaktiv anzeigen.

114: Es gilt zu beweisen, dass das System Aufgaben richtig anzeigt

EXIT: Das System gibt Aufgabe (Titel, Statistik, Kontextbeschreibung), auswählbare Lösungsantworten und "lock in" button aus

FAIL: Das System kann den Aufgabenscreen nicht vollständig oder korrekt darstellen

Fallback: textbasierter Aufgabenmodus

115: Es gilt zu beweisen, dass das System die aktuell ausgewählten Antworten visuell hervorhebt

EXIT: Das System markiert/entmarkiert die Antworten die ausgewählt werden

FAIL: Antworten lassen sich nicht markieren oder aktualisieren sich nicht korrekt

Fallback: textbasierte Bestätigungsliste unter den Antwortoptionen

116: Es gilt zu beweisen, dass das System bei anklicken des "lock in" buttons, die ausgewählten Antworten einloggt und mit der lösungsabgabe-ausgabe beginnt

EXIT: Das System kann einen funktionieren "lock in" button liefern, der die ausgewählten Antworten speichert und

FAIL: "lock in" button funktioniert nicht

Fallback:

117: Es gilt zu beweisen, dass das System nach Lösungsabgabe visuell angibt, ob die richtigen Antworten ausgewählt wurden

EXIT: Das System markiert farblich, welche Antworten richtig und welche falsch waren

FAIL: Farbige markierungen erscheinen nicht oder sind falsch

Fallback: textbasierte Auswertung

118: Es gilt zu beweisen, dass das System den Settings-screen korrekt anzeigt

EXIT: Das System gibt die Einstellungen "Volume", "Push Notifications" und "Reset Personal Stats" aus

FAIL: Das System kann den settings-screen nicht vollständig oder korrekt ausgeben

Fallback

Daten, Persistenz und Device-Features:

119: Das System muss in der Lage sein, den Fortschritt des Nutzers persistent zu speichern.

EXIT: Das System speichert den Fortschritt des Nutzers auch beim Beenden des Systems.

FAIL: Das System speichert den Fortschritt des Nutzers nicht.

120: Es gilt zu beweisen, dass das System Audiofeedback korrekt abspielen kann

EXIT: Das System spielt bei ereignissen (Erfolg, Misserfolg) passende Töne ab

FAIL: Das System spielt keinen oder falschen sound ab

121: Es gilt zu beweisen, dass das System Push-Benachrichtigungen senden kann

EXIT: Das System kann Push-Benachrichtigungen bei Veröffentlichung neuer Daten senden

FAIL: Das System sendet keine oder inkorrekte Push-benachrichtigungen

122: Es gilt zu beweisen, dass das System nach Lösungsabgabe die Leistung des Nutzers speichert

EXIT: Das System speichert die Punktzahl dem jeweiligen Aufgabentypen zugeordnet

FAIL: Das System speichert die Punktzahl nicht korrekt

Fallback: Punktzahl wird nicht typenspezifisch gespeichert

123: Es gilt zu beweisen, dass in den Settings die Lautstärke verändert und gespeichert werden kann

EXIT: Das System liefert einen korrekt funktionieren Lautstärkeregler und speichert den aktuellen Stand

FAIL: Der Lautstärkeregler funktioniert nicht oder die Lautstärke bleibt nicht gespeichert nach verlassen des settingsscreen

Fallback:

124: Es gilt zu beweisen, dass in den settings Push benachrichtigungen ein und aus gestellt werden können

EXIT: Das System liefert einen korrekt funktionierenden Ein/Aus Button für Push benachrichtigungen

FAIL: Das System kann keinen korrekt funktionierenden Ein/Aus Button für Push benachrichtigungen liefern

Fallback:

125: Es gilt zu beweisen, dass in den settings die Personelle Statistik zurückgesetzt werden kann

EXIT: Das System liefert einen Button (mit extra Bestätigungsfenster) der die personelle Statistik des nutzers vollständig zurücksetzt

FAIL: Button funktioniert nicht korrekt, Statistik wird nicht zurückgesetzt

Aufgabenlogik

126: Das System muss in der Lage sein, die Aufgaben des Spiels an die vom Nutzer gesetzte Schwierigkeit anzupassen.

EXIT: Das System passt die Aufgaben an die Gesetze Schwierigkeit an.

FAIL: Das System passt die Aufgaben nicht an die vom Nutzer gesetzte Schwierigkeit an

127: Es gilt zu beweisen, dass das System nach Lösungsabgabe dem Nutzer die Möglichkeit bietet die gelöste Aufgabe mit Realbeispielen zu vergleichen

EXIT: Das System liefert einen "Where was this used" Button, der zu der jeweiligen Aufgabe passende Beispiele ausgibt.

FAIL: Der Button reagiert nicht oder lädt keine/falsche Beispiele

Fallback:

128: Es gilt zu beweisen, dass das System nach Lösungsabgabe dem Nutzer die Möglichkeit bietet eine nächste Aufgabe zu starten

EXIT: Das System liefert einen "Next" Button, der eine neue Aufgabe startet

FAIL: Der Button führt nicht zur nächsten Aufgabe oder kein neuer Inhalt wird geladen

Fallback: Nutzer muss zurück zum Homescreen um eine neue Aufgabe zu starten

129: Das System muss in der Lage sein, die Schwierigkeit des Spiels zu verändern.

EXIT: Das System macht die Schwierigkeit des Spiels für den Nutzer veränderbar.

FAIL: Das System kann die Schwierigkeit des Spiels für den Nutzer nicht anpassen.

130: Das System muss in der Lage sein, die Tools, die innerhalb der Aufgaben abgefragt werden können, zu verändern.

EXIT: Das System ist in der Lage, die Tools des Spiels für den Nutzer einzustellen.

FAIL: Das System kann die Tools des Spiels nicht über den Nutzer einstellen.

131: Das System muss in der Lage sein, die Kategorien, die innerhalb der Aufgaben abgefragt werden können, zu verändern.

EXIT: Das System ist in der Lage, die Kategorien des Spiels für den Nutzer einzustellen.

FAIL: Das System kann die Kategorien des Spiels nicht über den Nutzer einstellen.

132: Es gilt zu beweisen, dass das System Aufgaben zu Statistik-Tools an den Nutzer stellen kann

EXIT: Das System stellt Statistik-Aufgaben an den Nutzer die Statistik-Tools abfragen

FAIL: Das System stellt keine Statistik Aufgaben an den Nutzer zu Statistik-Tools

133: Das System muss in der Lage sein, die Aufgaben an die gesetzten Kategorien des Nutzers anzupassen.

EXIT: Das System ist in der Lage, die Aufgaben an die gesetzten Kategorien des Nutzers anzupassen.

FAIL: Das System kann die Aufgaben nicht an die gesetzten Kategorien des Nutzers anpassen.

134: Das System muss in der Lage sein Aufgaben zu verkürzten Achsen an den Nutzer zu stellen:

EXIT: Das System stellt Aufgaben zu verkürzten Achsen an den Nutzer.

FAIL: Das System stellt keine Aufgaben zu verkürzten Achsen an den Nutzer.

135: Das System muss in der Lage sein Aufgaben zu partiellen Achsen an den Nutzer zu stellen:

EXIT: Das System stellt Aufgaben zu partiellen Achsen an den Nutzer.

FAIL: Das System stellt keine Aufgaben zu partiellen Achsen an den Nutzer.

136: Das System muss in der Lage sein Aufgaben zu ungleichmäßigen Intervallen an den Nutzer zu stellen:

EXIT: Das System stellt Aufgaben zu ungleichmäßigen Intervallen an den Nutzer.

FAIL: Das System stellt keine Aufgaben zu ungleichmäßigen Intervallen an den Nutzer.

138: Das System muss in der Lage sein Aufgaben zur ungünstigen Skalierung und verlängerten Achsen an den Nutzer zu stellen:

EXIT: Das System stellt Aufgaben zur ungünstigen Skalierung und verlängerten Achsen an den Nutzer.

FAIL: Das System stellt keine Aufgaben zur ungünstigen Skalierung und verlängerten Achsen an den Nutzer.

139: Das System muss in der Lage sein Aufgaben zu fehlender Beschriftung an den Nutzer zu stellen:

EXIT: Das System stellt Aufgaben zu fehlender Beschriftung an den Nutzer.

FAIL: Das System stellt keine Aufgaben zu fehlender Beschriftung an den Nutzer.

140: Das System muss in der Lage sein Aufgaben zu stilistischen Mitteln an den Nutzer zu stellen:

EXIT: Das System stellt Aufgaben zu stilistischen Mitteln an den Nutzer.

FAIL: Das System stellt keine Aufgaben zu stilistischen Mitteln an den Nutzer.

141: Das System muss in der Lage sein Aufgaben zu überlappenden und okkludierenden Statistiken an den Nutzer zu stellen:

EXIT: Das System stellt Aufgaben zu überlappenden und okkludierenden Statistiken an den Nutzer.

FAIL: Das System stellt keine Aufgaben zu überlappenden und okkludierenden Statistiken an den Nutzer.

142: Das System muss in der Lage sein Aufgaben zur Verwechslung von Median und Mittelwert an den Nutzer zu stellen:

EXIT: Das System stellt Aufgaben zur Verwechslung von Median und Mittelwert an den Nutzer.

FAIL: Das System stellt keine Aufgaben zu überlappenden und okkludierenden Statistiken an den Nutzer.

143: Das System muss in der Lage sein Aufgaben zu unvollständigen und selektiven Statistiken zu stellen:

EXIT: Das System stellt Aufgaben zu unvollständigen und selektiven Statistiken an den Nutzer.

FAIL: Das System stellt keine Aufgaben zu unvollständigen und selektiven Statistiken an den Nutzer.

145: Das System muss in der Lage sein Aufgaben zu günstigen Zeitfenstern von Statistiken zu stellen:

EXIT: Das System stellt Aufgaben zu günstigen Zeitfenstern von Statistiken an den Nutzer.

FAIL: Das System stellt keine Aufgaben zu günstigen Zeitfenstern von Statistiken an den Nutzer.

Gamification:

146: Es gilt zu beweisen, dass das System Tagesziele darstellen und tracken kann (z.B. löse 3 Aufgaben zum tool zeitfenster)

EXIT: System kann Tagesziele korrekt anzeigen und aktualisieren

FAIL: System zeigt Tagesziele nicht an oder gibt falschen Fortschritt aus

147: Es gilt zu beweisen, dass das System Tagesziel-Streaks visualisieren und tracken kann

EXIT: Das System zeigt die korrekt getrackte Streak der tagesziele an

FAIL: System kann keine korrekte Streak anzeigen

148: Es gilt zu beweisen, dass das System für richtige Antworten XP gutschreibt und speichert

EXIT: System schreibt dem Nutzer, passend zu der Anzahl richtig ausgewählter Antworten(vollständig/teilweise gelöst), XP gut und speichert den aktuellen Wert.

FAIL: XP wird falsch oder gar nicht gutgeschrieben

Fallback: XP wird nur bei vollständig gelöster aufgabe gutgeschrieben

149: Es gilt zu beweisen, dass das System bei genügend XP ein visualisiertes Level Up durchführt

EXIT: Der Nutzer steigt ein Level auf bei erreichen des jeweiligen XP-Ziels

FAIL: Levelaufstieg funktioniert nicht

150: Es gilt zu beweisen, dass das System bei Level Ups den Nutzer Rewards freischalten lässt

EXIT: Bei erfolgreichen Level Up bekommt der Nutzer Belohnungen gutgeschrieben

FAIL: Belohnungen werden nicht gutgeschrieben

151: Das System kann Titel-Rewards bereitstellen

EXIT: Das System bietet dem Nutzer die Möglichkeit die Titel auszustellen
FAIL: Titel können nicht angewendet werden

152: Das System kann UI-Skin-Rewards bereitstellen

EXIT: Das System bietet dem Nutzer die Möglichkeit das Farb-Design der App mit freigeschalteten Skins zu verändern
FAIL: Rewards können nicht angewendet werden

153: Es gilt zu beweisen, dass Achievements freigeschaltet und getrackt werden können

EXIT: Das System trackt den jeweiligen Fortschritt der Achievements und schaltet diese bei Erfüllung für den Nutzer frei
FAIL: Achievements werden nicht getrackt/gutgeschrieben

154: Es gilt zu beweisen, dass der Nutzer den Fortschritt der Achievements einsehen kann

EXIT: Das System gibt bei klicken des "Achievements" Button alle Achievements aus (nicht erreichte ausgegraut) mit Beschreibung und Fortschritt
FAIL: Achievement "Button" funktioniert nicht