**Use-Cases Lernsoftware**

**Ausarbeiten:**

* Login-Vorgang
* Karteikarte erstellen

**Weitere Use-Cases:**

* **Login**
  1. Der Nutzer der App soll sich anmelden können. Hierfür wird ein Benutzername vergeben, der mit einem Passwort verknüpft gespeichert wird.   
     Je nach Kenntnisstand wird das Passwort verschlüsselt gespeichert.
* **Projekt anlegen**
  1. Der Nutzer kann mehrere Projekte anlegen, die jeweils ein Fachgebiet umfassen. Die Benennung und genaue Verwendung bleibt aber dem Nutzer überlassen.  
     Der Nutzer gibt hier einen Namen und die Registeranzahl (für die Wiederholungszahl) des Projekts ein.
* **Neue Karte erstellen**
  1. Jedes Projekt enthält verschiedene Karten, die abgefragt werden können. Hier kann der Nutzer sowohl eine Frage als auch eine Antwort in getrennte Felder eingeben, die später gezeigt werden.   
     Falls noch genug Zeit besteht, können hier auch Bilder als Frage oder Antwort abgelegt werden, um das Verständnis zu erleichtern und den Lerneffekt zu erhöhen.
* **Lernvideo einbinden**
  1. Zu jeder Karte / Projekt kann der Nutzer Links zu Lernvideos speichern. Hierfür erscheint auf der Karte ein Button, der ihn zum hinterlegten Video weiterleitet.
* **Karte ändern**
  1. In der Übersicht der Karten (und im Abfragemodus) hat der Nutzer die Möglichkeit, Fragen und Antworten zu ändern. Hierfür wird ein Button verwendet, der ihn in den Bearbeitungsmodus bringt.
  2. **Frage ändern**
     1. Siehe Karte ändern
  3. **Antwort ändern**
     1. Siehe Karte ändern
* **Karte entfernen/löschen**
  1. In der Übersicht über die Karten eines Projekts hat der Nutzer die Möglichkeit, bestimmte Karten auszuwählen und zu entfernen.
* **Karte in anderes Projekt verschieben**
  1. In der Übersicht können Karten ausgewählt werden, um sie in ein anderer Projekt zu verschieben. Standardmäßig landet die Karte hierdurch im 1. Register.
* **Projektname ändern**
  1. Im Übersichtsmenü hat der Nutzer die Möglichkeit, den Projektnamen zu ändern.
* **Register entfernen**
  1. Unklar: Nur Register entfernen oder auch darin enthaltene Karten?
* **Registerzahl festlegen**
  1. In der Übersicht kann der Nutzer die zu verwendende Registerzahl festlegen. Dies geschieht beim Anlegen eines Projekts, kann aber nachträglich geändert werden.
* **Statistik anzeigen**
  1. Für jeden Nutzer wird außerdem eine Statistik in Form eines Balken- oder Liniendiagramms erstellt, das dessen Lernfortschritt über die einzelnen Register je Tag zeigt. Möglich wäre ein Belohnungssystem für Lernstreaks oder eine bestimme Kartenanzahl pro Tag (siehe Belohnung Männchen).
* **Statistik resetten**
  1. Der Nutzer hat die Möglichkeit, im Einstellungsmenü die Statistik zurückzusetzen.
* **Antwort anzeigen**
  1. Im Lernmodus kann sich der Nutzer durch Klicken eines Buttons („Yay“ oder „Oops“) die zuvor eingegebene Antwort anzeigen lassen. Hierdurch wird die Karte entweder ins nächste Register geschoben oder bleibt im derzeitigen Register.
* **Karte weiterschieben**
  1. Durch Klicken des Buttons „Yay“ im Lernmodus schiebt der Nutzer die Karte automatisch ins nächste Register.
* **Karte im Register behalten**
  1. Durch Klicken des Buttons „Oops“ im Lernmodus bleibt die Karte im derzeitigen Register.
* **Belohnung Männchen**
  1. Noch genau klären, wie Belohnung aussehen soll
* **Karten teilen/freigeben**
  1. In der Karten-/Projektübersicht hat der Nutzer die Möglichkeit, seine angelegten Karten mit anderen Nutzern zu teilen oder z.B. als PDF zu speichern. Dadurch können die Karten gedruckt werden und der Nutzer kann analog weiterlernen.