

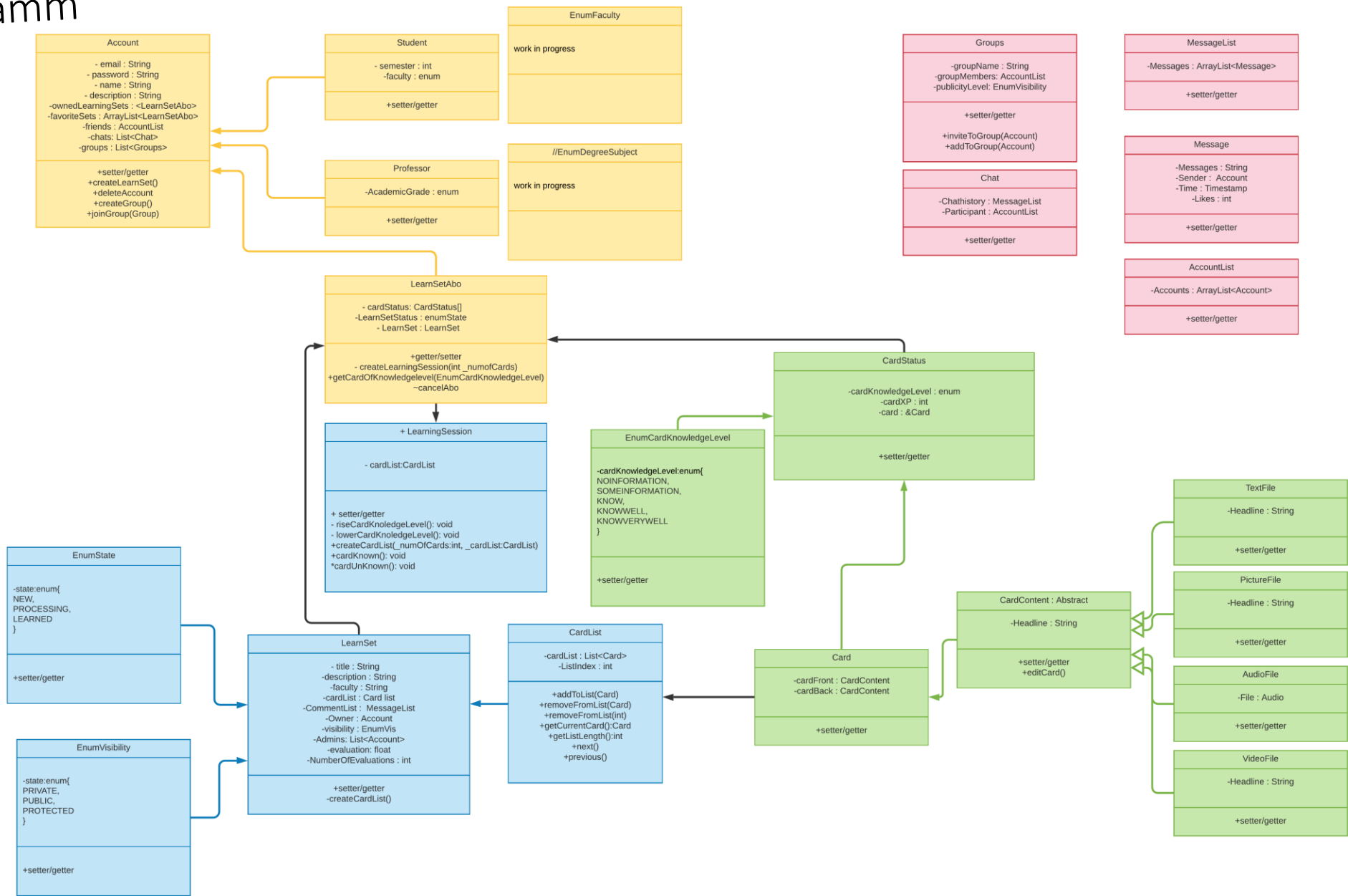
aiCard

Kartenlernsystem für die Fachhochschule Erfurt

Was bisher geschah

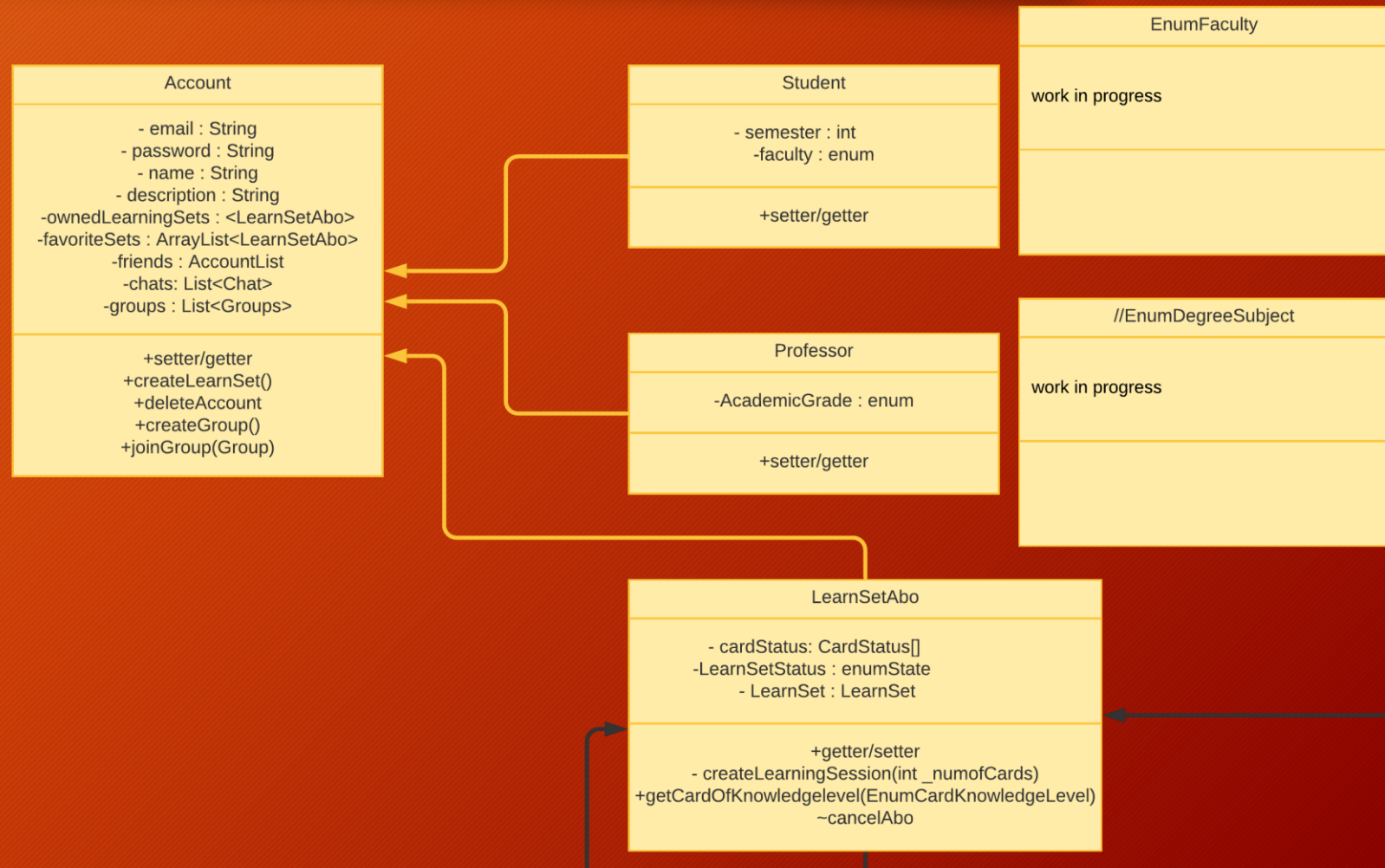
- Identifikation von Klassen und Methoden
- UML - Modellierung
 - Usecase Diagramme
 - Klassendiagramm
- Code Prototyping
- Modulbildung

Unser schönes Klassendiagramm

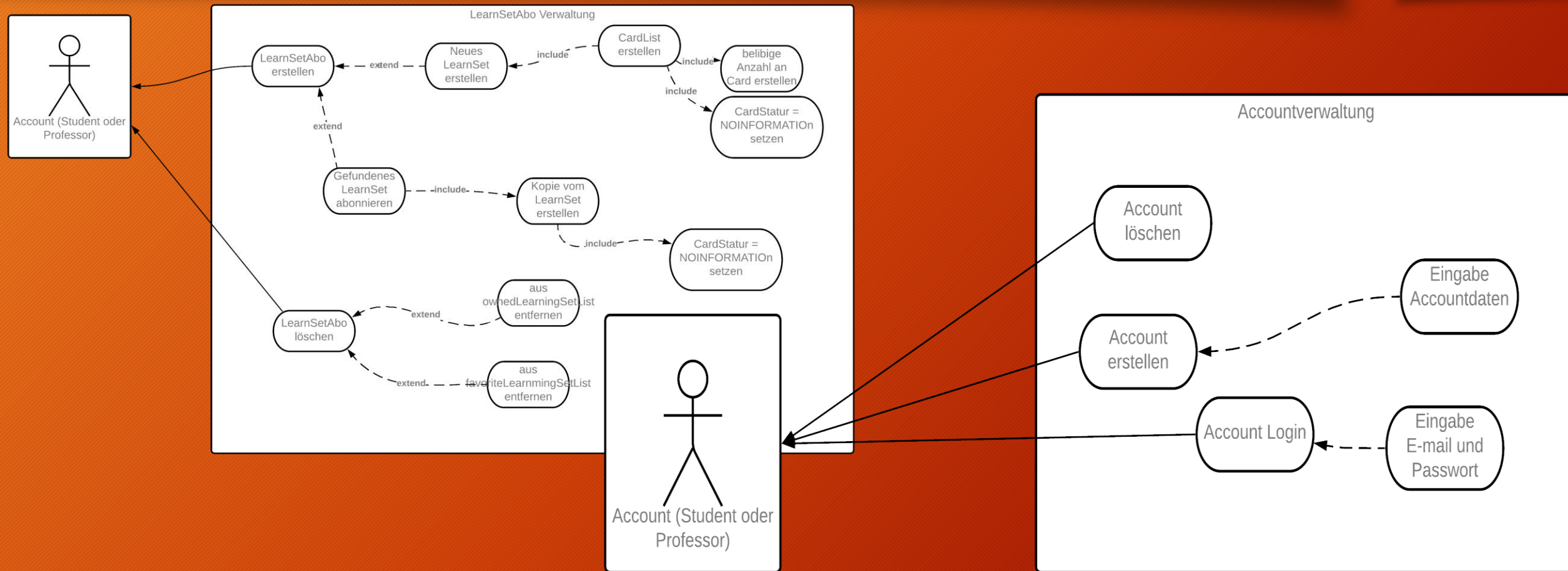


Package: Account

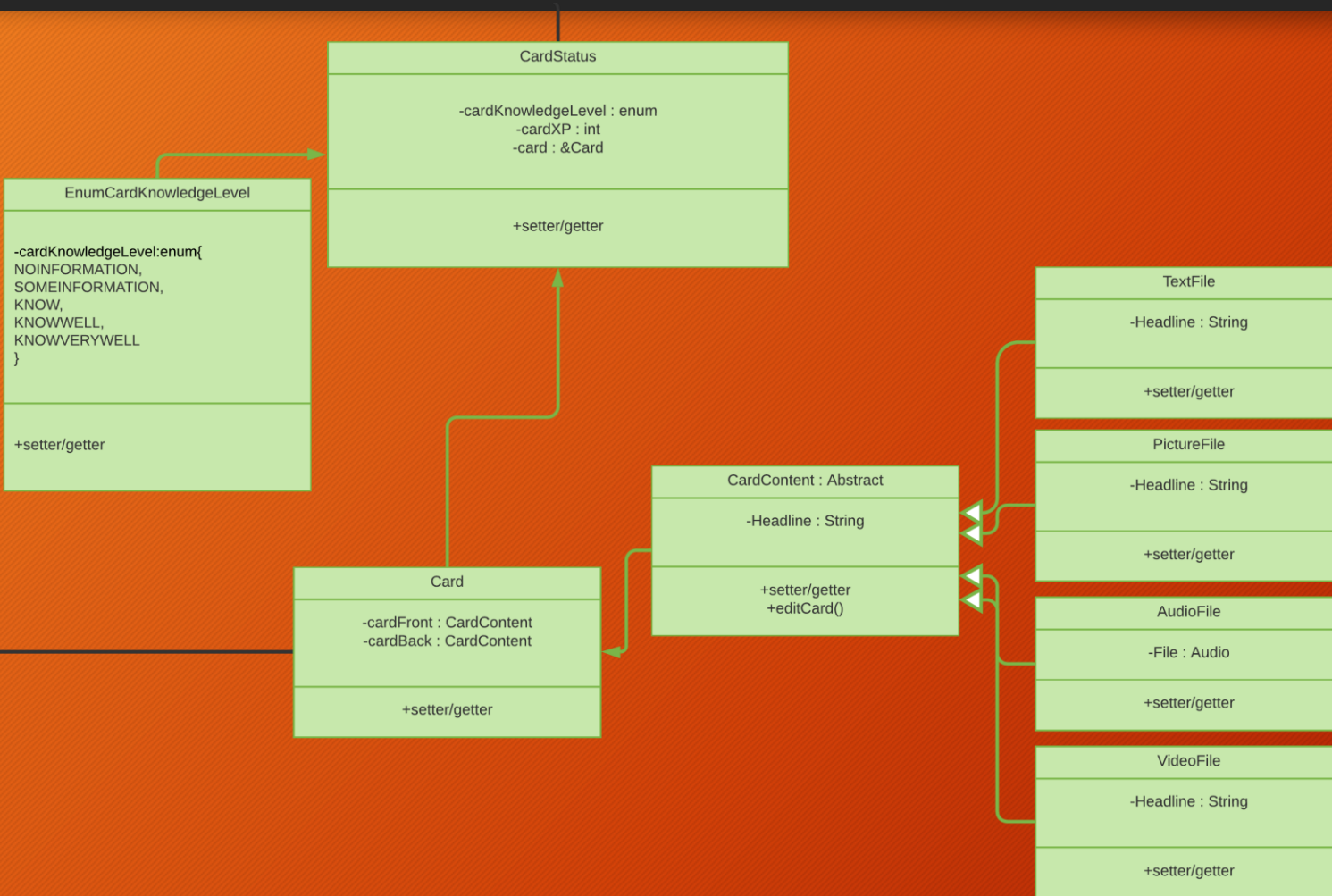
- Account für User des Programms
- Accountverwaltungsfunktionen
- Unterteilung in Student und Professor
- Speicherort für Freunde, Chats und Lernsets
- LearnSetAbo verwaltet die eigenen und abonnierten Lernsets
- LearnSetAbo beinhaltet den aktuellen Lernstatus einer Karteikarte



Use-Case Diagramm: Account

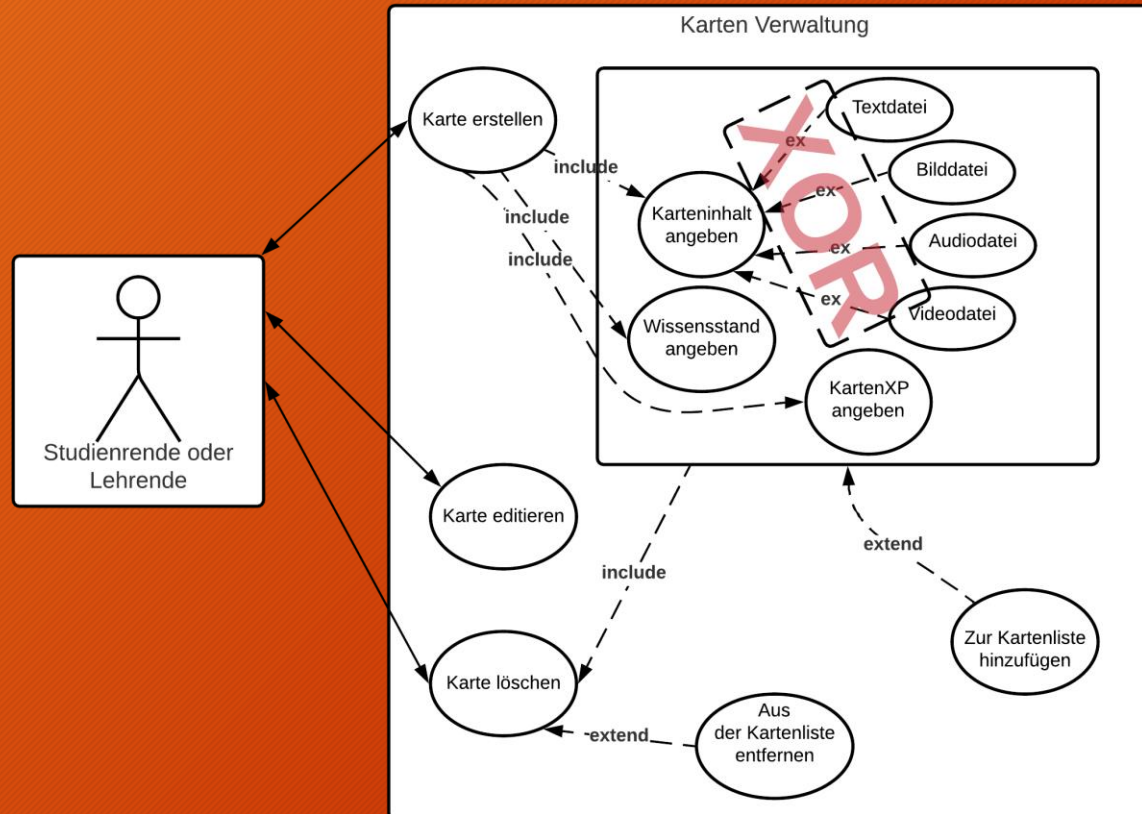


Package: Card



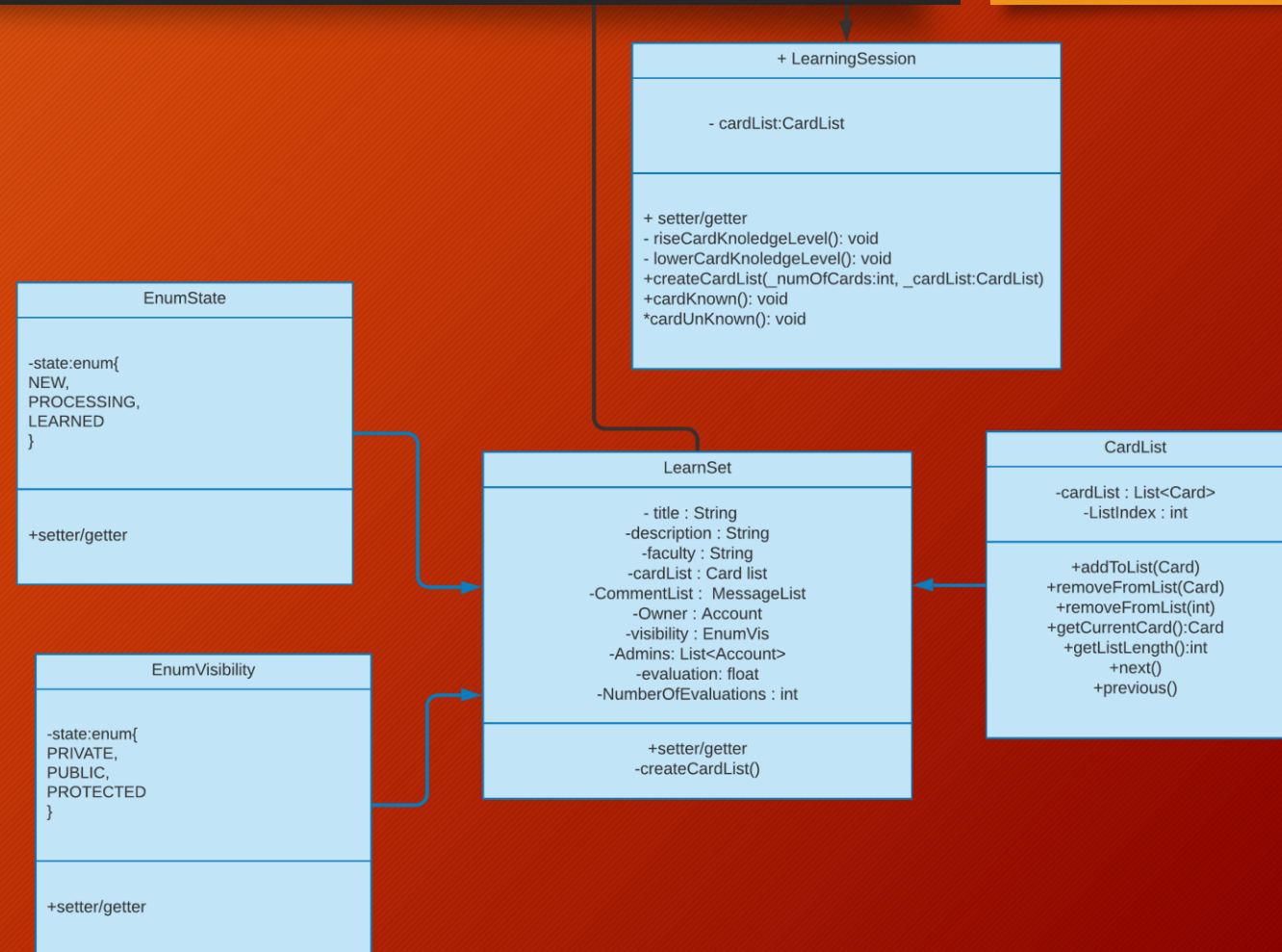
- Karten können verschiedene Inhalte haben (Text, Ton, Bild oder Video)
- Karten haben ein Wissenslevel
- Karten müssen von Benutzern erstellt werden

Use-Case Diagramm: Card

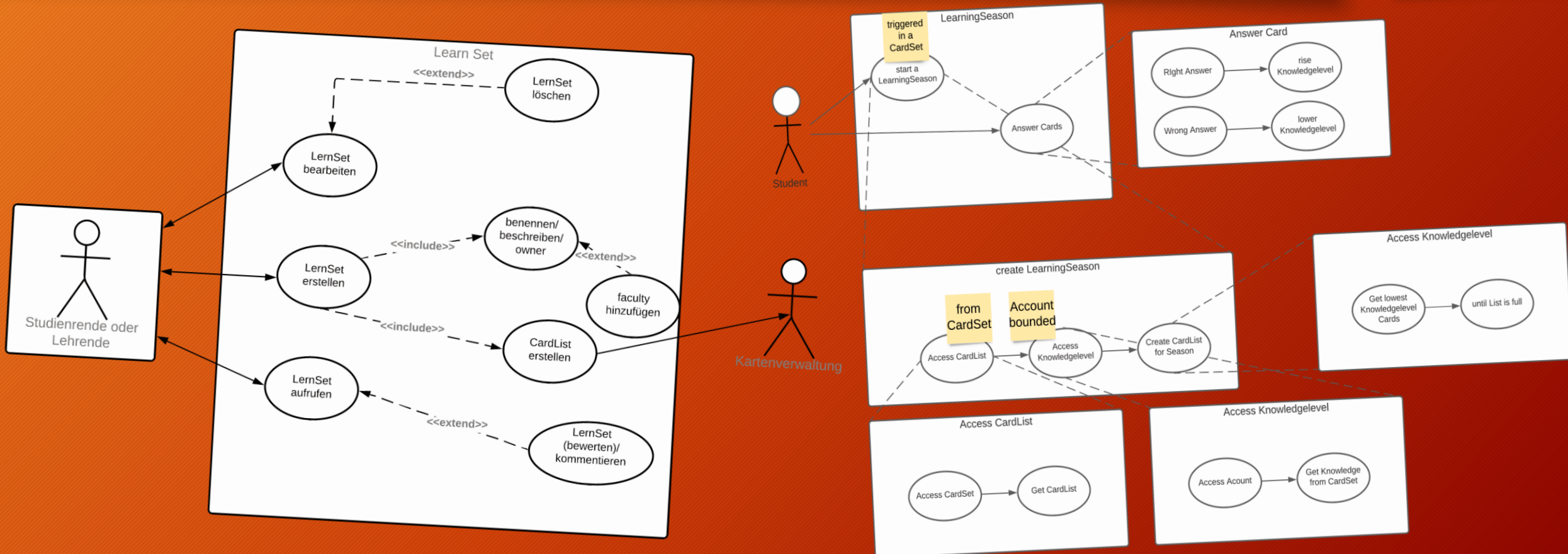


Package: LearnSets

- Man kann Lernsets erstellen
- Lernsets bestehen aus Karten
- Lernsets können abonniert werden
- Aus einem LearnSetAbo wird eine LearningSession entstehen
- LearnSets/LearningSessions enthalten CardLists

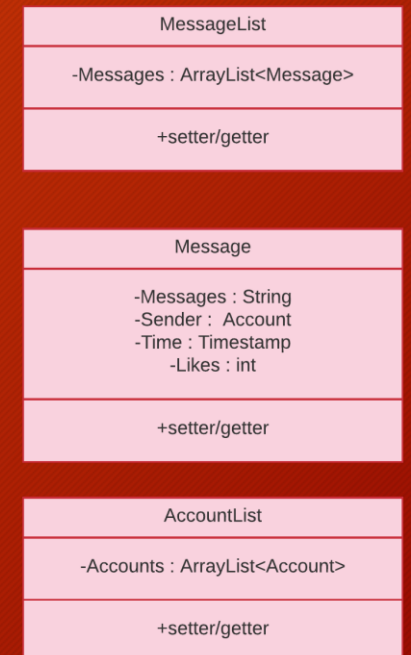
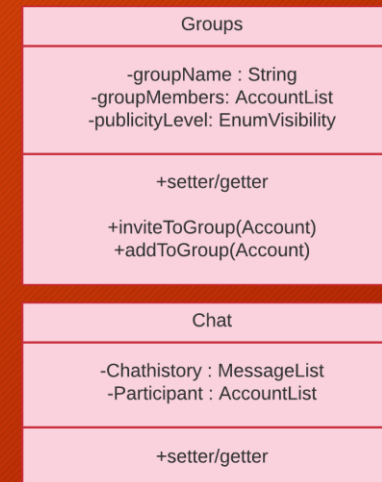


Use-Case Diagramm: LearnSets

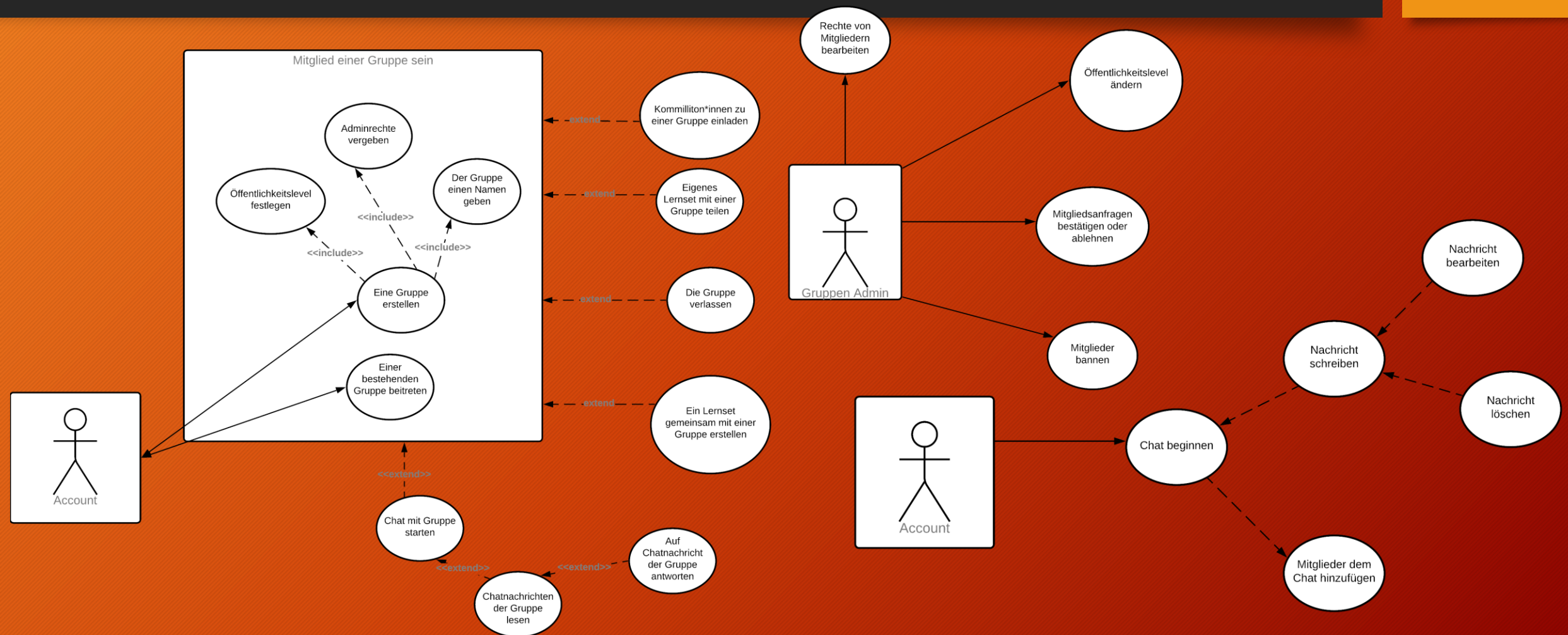


Package: Chats

- Benutzer können untereinander kommunizieren
- Benutzer können Gruppen erstellen
- Gruppen können gemeinsam Kartensets bearbeiten
- Benutzer können Lernsets kommentieren und Feedback geben



Use-Case Diagramm: Chats



Kommende Schritte

- Funktionalitäten erstellen
- Programmdokumentation schreiben
- Tests vervollständigen
- Programm fertigstellen

