

Projektbeschreibung „Wissenstest“

Projektidee

Ziel des Projektes ist die Entwicklung eines Spiels, mit dem man sein Wissen in verschiedenen Wissensgebieten (Kategorien) testen kann.

Die Datenbasis

Auf dem Datenbankserver werden zu unterschiedlichen Kategorien Fragen gespeichert.

Zu jeder Frage gibt es genau vier Antworten, von denen genau eine richtig ist und drei falsch sind.

Jede Frage gehört genau einer Kategorien an.

Eine Basis von Kategorien, Fragen und Antworten als Stammdaten wird in einer entsprechenden csv-Datei zur Verfügung gestellt.

Das Spiel

Wenn ein Spieler ein Spiel spielt, wählt er eine beliebige Anzahl von Kategorien aus (mindestens 2) und lässt sich hierzu zufällig Fragen generieren. Die Anzahl der Fragen pro Kategorie wird pro Spiel zu Beginn ebenfalls festgelegt (für alle Kategorien innerhalb eines Spiels ist die Anzahl dann gleich).

Aus den angebotenen vier Antworten muss er genau eine auswählen – er bekommt unmittelbar eine Auskunft darüber, ob die ausgewählte Antwort richtig oder falsch war.

Sehen Sie für jedes Spiel (mindestens) die folgenden Informationen vor:

Spieler, Timestamp Start, Timestamp Ende, Liste der Kategorien, Liste der Fragen und ausgewählte Antwort.

Von jedem Spieler sollte (mindestens) ein Spielernamen gespeichert sein.

Auswertungen

Haben mehrere Spieler das Spiel gespielt, so gibt es die Möglichkeit, Analysen unterschiedlichster Art zu einem oder mehreren Spielern aufzurufen. Welche Analysemöglichkeiten implementiert werden, ist Bestandteil der Praktikumsaufgabe 4.