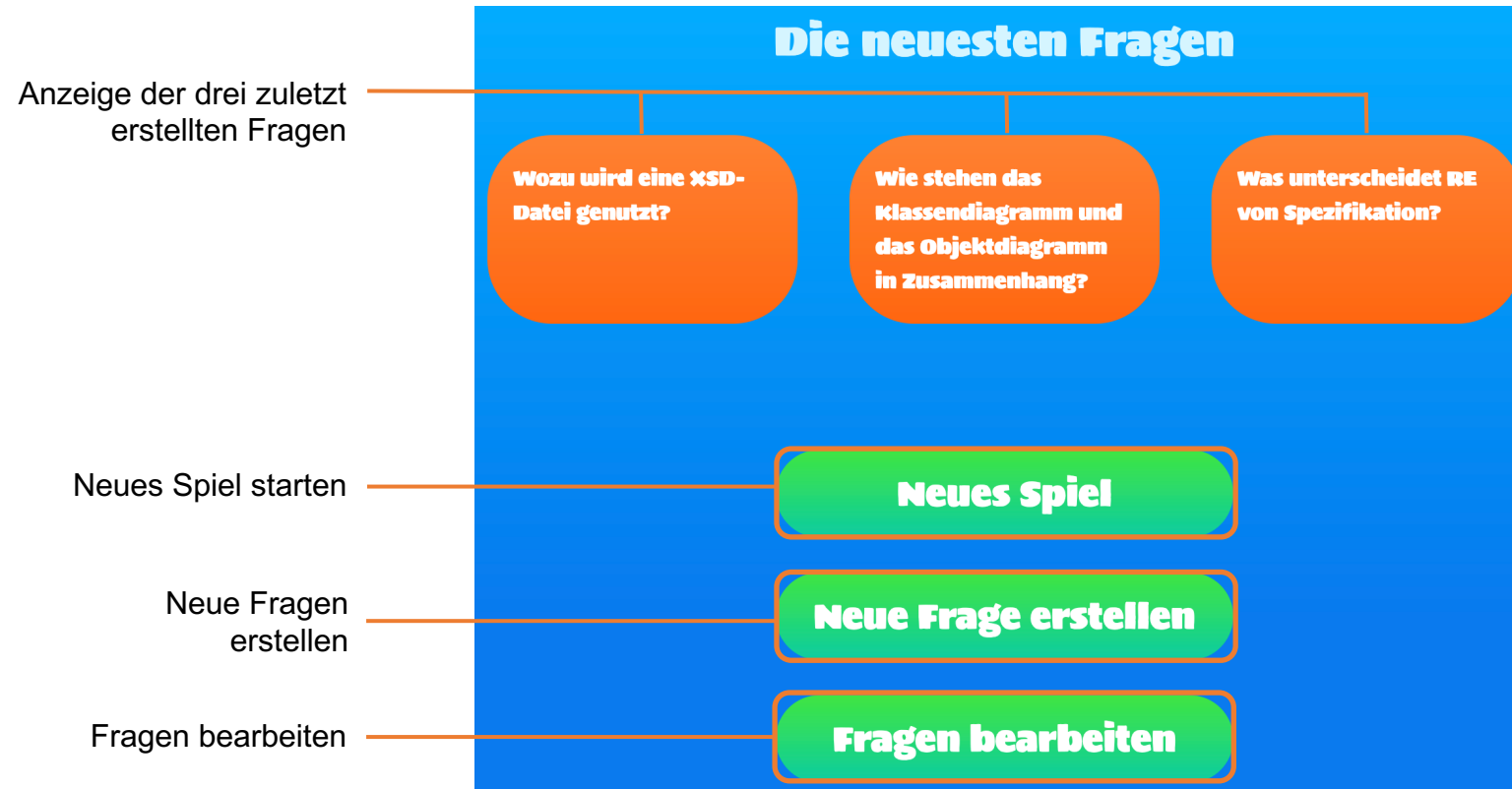


Startseite



Beschreibung:

Auf der Startseite kann der Spieler zwischen drei verschiedenen Navigationsmöglichkeiten wählen. "Neues Spiel" öffnet den Bildschirmdialog, um sich mit anderen Spielern zu verbinden. "Neue Frage erstellen" bietet die Möglichkeit eine neue Frage zu erstellen und so den Fragenkatalog zu erweitern. "Fragen bearbeiten" ermöglicht Fragen aus dem Fragenkatalog zu überarbeiten oder zu löschen.

Icon- und Spielernamen auswählen

The screenshot shows a blue background with several interactive elements. At the top, a circular icon of an owl (Eule) is labeled 'Spielerlogo'. Below it, a text box containing 'Student_1' is labeled 'Spielernamen'. In the center, a row of four animal icons (Affe, Eule, Frosch, Kuh) is labeled 'Wählbare Spielerlogos'. Below these icons, a text box containing 'Student_1' is labeled 'Textfeld für Spielernamen'. Below the text box, a pink dropdown menu is labeled 'Dropdown Menü zur Studiengangwahl' and shows 'Informatik'. At the bottom, a blue button with a left arrow is labeled 'zurück', and a yellow button with the text 'Modulauswahl' is labeled 'Weiter zur Modulauswahl'.

Beschreibung:
Auf dieser Seite kann der Spieler durch einen Klick sein Icon aus vier verfügbaren Symbolen wählen. Im Textfeld darunter wird der Spielernamen eingetragen. Oberhalb der Icons wird die Wahl dargestellt. Im Dropdown Menü kann der Studiengang ausgewählt werden. Der Button „Modulauswahl“ führt den Spieler weiter im Dialog und ermöglicht es ein Modul auszuwählen. Mit dem zurück Icon gelangt der Spieler zur Startseite.

Vorsicht: Das Dropdown Menü hat für den Prototypen noch keinerlei Relevanz.

Modul- und Lektionsauswahl

Spielerlogo

Spielername

Dropdown Menü für Modulwahl

zurück

Weiter zur Lektionsauswahl

Beschreibung:

Auf dieser Seite kann der Spieler durch einen Klick auf das Dropdown Menü das Modul auswählen. Mit einem Klick auf „Lektionsauswahl“ gelangt man zum nächsten Schritt.

Auswahl aller im Modul angelegten Lektionen

zurück

Weiter zum Warteraum

Beschreibung:

Auf dieser Seite kann der Spieler durch einen Klick auf die Lektionsbuttons seine Lektion auswählen. Dabei hat er die Wahl zwischen allen Lektionen oder einer bestimmten.

Warteraum

Beschreibung:

Auf dieser Seite kann der Spieler sehen, mit wem er spielt. Der Status der Spieler wird angezeigt und über den Button „play“ geht das Spiel los.



Spieloberfläche



Beschreibung:

Auf dieser Seite kann der Spieler durch einen Klick auf eine der Fragen seine Antwort abgeben. Danach muss er angeben, wie sicher er sich bei der Antwort war und kann dann mit einem Klick auf „Antwort abgeben“ die nächste Frage beantworten. Ein Timer zeigt die Zeit an, die noch verbleibt, um die Frage zu beantworten.

Zwischenergebnis



Beschreibung:

Auf dieser Seite kann der Spieler seine Antworten überdenken. Dazu bekommt er angezeigt, ob seine Antwort richtig (grün) oder falsch (hellrot) war. Die Anzahl der richtigen Antworten zeigt ihm an, wie viele der Spieler eine richtige Antwort gegeben haben. Darunter kann er entnehmen, welche Frage jeweils gewählt wurde und wie die anderen Spieler sich einschätzen. Daraus kann der Spieler Hinweise auf die richtige Antwort erhalten. Nachdem der Timer abgelaufen ist, wird das Endergebnis angezeigt.

Endergebnis

Endergebnis:

Wie heißt der Professor?

Falsche Wahl aus der Fragerunde (hellrot)

Richtige Wahl (grün)

Mitspieler, die richtig geantwortet haben

Falsche Wahl aus dem Zwischenergebnis (dunkelrot)

Von allen Spielern gemeinsam erreichte Punkte

Die gleiche Lektion noch mal spielen

Brückmann **Roth** **Klasen** **Mantwil**

Folgende Mitspieler hatten die Antwort richtig: Niemand

Den Rand zur irrelevanten Umgebung beschreibt ...?

Die Kontextgrenze **Die Systemgrenze** **Der Systemkontext** **Die Schnittstellen**

Folgende Mitspieler hatten die Antwort richtig: Ape (geraten), Eule (gewusst)

Gesamtpunktzahl aller Spieler: 9 von 27 Punkten

Nochmal spielen **Spiel beenden**

Beschreibung:

Auf dieser Seite kann der Spieler seine korrigierten Antworten sehen. Dazu bekommt er angezeigt, ob seine Antwort richtig (grün) oder falsch (dunkelrot) war. Die richtige Antwort ist immer am grünen Rand erkennbar. Darunter kann er entnehmen, welche Mitspieler die richtige Antwort gegeben haben und ob sie geraten oder gewusst wurde. Außerdem wird die erzielte Gesamtpunktzahl angezeigt. Mit dem Button „Spiel beenden“ wird das Spiel beendet, Mit dem Button „Nochmal spielen“ wird weitergespielt.

Das Spiel beenden und zurück zum Hauptmenü

Fragen erstellen

Wähle deinen Studiengang:

Informatik

Wähle Dein Modul:

ISEF

Lektion eingeben:

L1

Studiengang auswählen

Modul auswählen

Lektion eingeben

Neues Modul

Frage eingeben

Frage eingeben

Richtige Antwort eingeben

RICHTIGE Antwort eingeben

Falsche Antworten eingeben

Erste falsche Antwort eingeben:
Falsche Antwort eingeben

Zweite falsche Antwort eingeben:
Falsche Antwort eingeben

Dritte falsche Antwort eingeben:
Falsche Antwort eingeben

Zurück zur Startseite

<

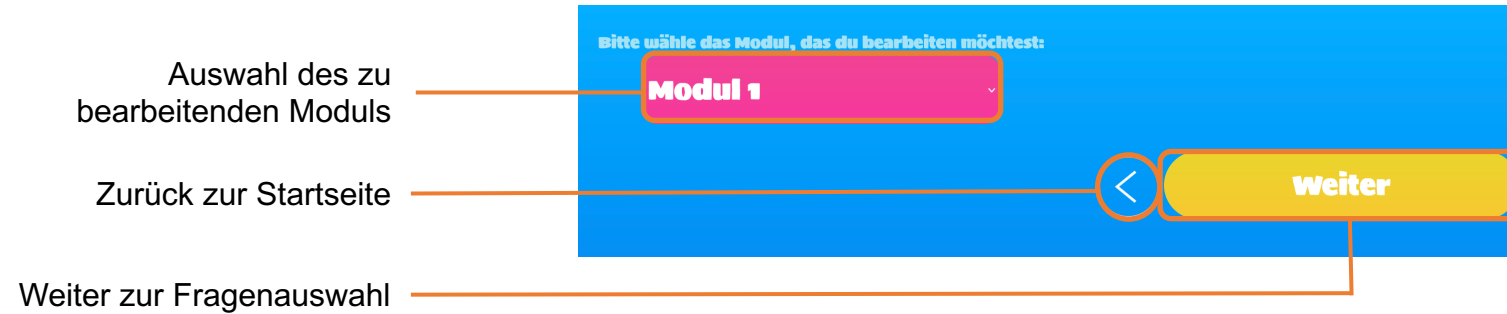
Frage abspeichern und weiter

Frage speichern

Beschreibung:

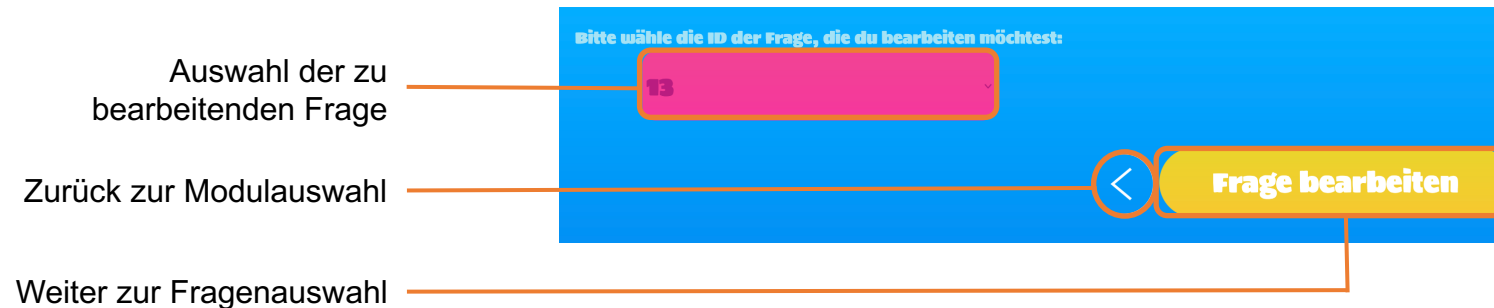
Auf dieser Seite kann eine Frage erstellt werden. Dazu müssen alle Eingabefelder entweder über ein Dropdown Menü oder ein Eingabefeld befüllt werden
Vorsicht: Der Button „Neues Modul“ ist für den Prototypen noch nicht funktionsfähig

Frage bearbeiten



Beschreibung:

Auf dieser Seite kann das Modul ausgewählt werden, das bearbeitet werden soll. Dazu aus der Liste der verfügbaren Module das gewünschte anklicken und mit "weiter" fortfahren.



Beschreibung:

Auf dieser Seite kann die Frage ausgewählt werden, die bearbeitet werden soll. Mit einem Klick auf "Frage bearbeiten" gelangt man zur Eingabemaske, um eine Frage zu editieren.

Frage bearbeiten

ID:

13

Anzeige der
ausgewählten Fragen-ID

Frage:

Hier muss eine Frage rein

Anzeige der zu
bearbeitenden Frage

Richtige Antwort:

Und hier die richtige
Antwort...

Anzeige der richtigen
Antwort

Erste falsche Antwort:

Hier eine falsche

Anzeige der ersten
falschen Antwort

Zweite falsche Antwort:

Hier noch eine falsche

Anzeige der zweiten
falschen Antwort

Dritte falsche Antwort:

Hier nochmals eine falsche

Anzeige der dritten
falschen Antwort

Frage löschen

Button zum Löschen der
ausgewählten Frage



zurück

Frage speichern

Frage abspeichern und weiter

Beschreibung:

Auf dieser Seite kann die Frage bearbeitet oder gelöscht werden, die zuvor über die ID ausgewählt wurde.

Vorsicht: Ein Löschen der letzten Frage eines Moduls führt dazu, dass das komplette Modul gelöscht wird.