

Englisch – Deutsch Vokabeltool

Basis

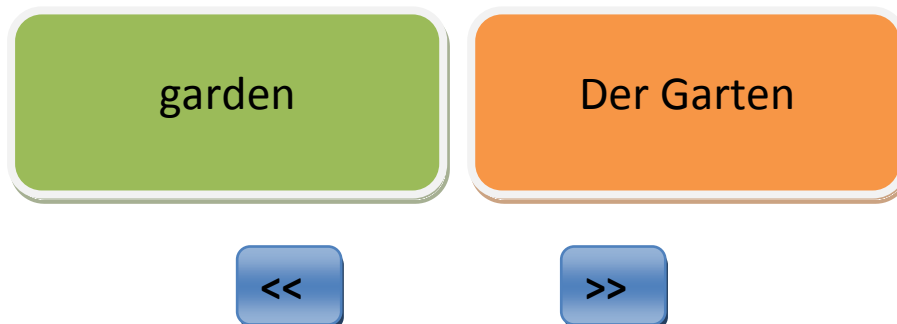
Im Prototyp gibt es 5 verschiedenen Vokabel-Sets, die verschiedene Themen behandeln (z.B. Haushalt und Garten, Wetter und Erdkunde, Kultur und Kunst, Körper und Gesicht usw.). Bei jedem Vokabel-Set handelt es sich um einen String, den die gesamten Wörter in Paaren zusammenfasst; die Paare werden durch eine Raute geteilt, und jedes Wort in einem Paar wird durch einen Doppelpunkt geteilt:

„garden#der Garten#house#das Haus#rug#der Teppich#hall#der Flur# lamp#die Lampe...“

Mit diesem Schema könnte der Vokabellerner seine eigenen Vokabellisten durch eine Prompt-Box eingeben und sein eigenes Vokabelspiel gestalten.

„Lernmodus“

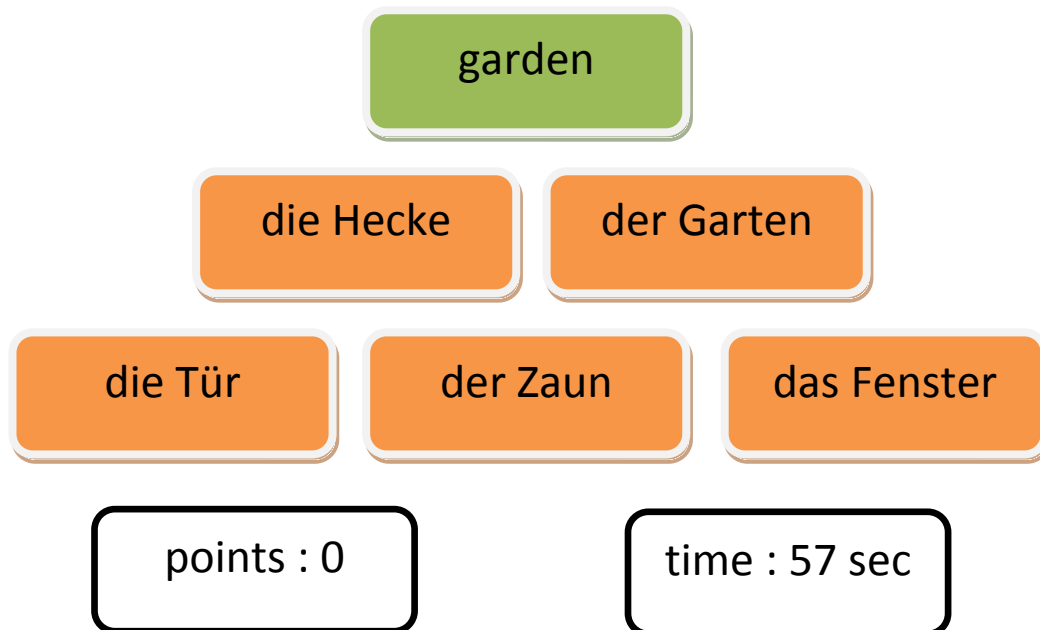
Beim Lernmodus kann der Student durch die ‚Vokabelkarten‘ durchlesen und Zeit nehmen, die Wörter erstmal zu lernen.



1. Der String wird an jeder # gesplittet. Ein Variable mit Wert 0 wird definiert und bestimmt den Index des ersten Array-Eintrags.
2. Bei jedem Mausklick nach rechts, dieser Variable **p** wird +2 größer. Die Array-Einträge mit Index **p** und **p+=1** werden in einen neuen Array abgespeichert durch ‚slice‘. Der Array-Eintrag wird nochmal gesplittet durch das Doppelpunkt-Zeichen. Das englische Wort (d.H. mit Index 0) wird in der rechten ‚Karte‘ angezeigt und das deutsche Wort (d.H. mit Index 1) wird in der linken ‚Karte‘ angezeigt.
3. Bei jedem Klick nach links sollte es möglich sein, durch die Liste zurückzublättern. Da der originelle Array noch unverändert bleibt, sollte dies mit **p-=1** auf Button-Klick zu schaffen sein.
4. Wenn die Index-Zahl größer ist als vokabelarray.length, soll sie wieder auf 0 gesetzt werden, damit man durch die Karten ‚loopen‘ kann.

„Spiel-Modus“

Beim Spiel-Modus kann der Student sich testen.



1. Der Student wählt ein Thema aus und der Timer wird gestartet. Der String des ausgewählten Themas wird nochmal gesplittet. Der Array wird kopiert, damit ein ‚Control-Array‘ zum Vergleich verfügbar ist.
2. Durch eine Zufallszahl werden 5 deutsche Wörter ausgewählt, wovon ein Wort durch eine neue Zufallszahl als ‚Gewinnwort‘ ausgewählt wird. Die fünf Wörter werden in Divs eingepackt; das gewinnende Div wird randomisiert durch eine Zufallszahl, die mit der ID des Elements verknüpft ist.
3. Durch Index-Zahl `--1` wird das englische ‚Gewinnwort‘ aus dem Array geholt und im Kontroll-Div (grün) dargestellt.
4. Der Student klickt auf die ‚Karte‘, wo das deutsche Wort dem Englischen entspricht.
5. Bei falscher Wahl (Index des englischen Wortes ist NICHT gleich mit Index des deutschen Wortes, verglichen, durch einen If-Befehl): Die ausgewählte Karte wird kurz rot. Der Student bekommt eine Fehlermeldung und wird geboten, nochmal zu versuchen. Es wird ein Punkt von der Punktezahl abgezogen.
6. Bei richtiger Wahl (Index des englischen Wortes ist gleich mit Index des deutschen Wortes, verglichen, durch einen If-Befehl): Die ausgewählte Karte wird kurz grün. Der Student bekommt eine aufmunternde ‚Super!‘-Meldung und einen Punkt. Die beide Wörter werden vom Array gelöscht und in einen ‚Fertig‘-Array gespeichert. Die Wörter werden neu gemischt und es wird ein neues ‚Gewinnwort‘ dargestellt. Das Spiel geht weiter.
 - Wenn der Vokabellist-Array.length kleiner als 5 ist, werden neue Wörter aus einem ‚Dummy-Array‘ geholt, damit das Spiel zu Ende gehen kann.
7. Das Spiel ist fertig wenn alle Wörter richtig ausgewählt worden sind, d. H. wenn `FertigArray.length` ist gleich so lang wie `ControlArray.length`. Mit `ControlArray.length` kann

angezeigt werden, wie viele Punkte möglich wären. Ein ‚Neues Spiel‘-Button erlaubt den Spieler, nochmal zu spielen.

Erweiterungen

Wenn die grundlegende Struktur des Spieles funktioniert, besteht dann die Möglichkeit, das Spiel nützlicher, unterhaltender und optisch spannender zu machen:

- Animationseffekte wenn eine Karte ausgewählt wird (drag/drop? Div fliegt?)
- Ein kleines Tier könnte als Maskottchen dienen und unter den Karten animiert werden. Er wird fröhlicher, je mehr Punkte verdient werden, und jubelt/heult wenn ein Punkt gewonnen/verloren wird.
- Einbau eines Systems, wo der Nutzer durch eine Prompt-Box seine eigene Vokabelliste importieren und das Spiel selbst gestalten kann.
- Schwierigkeits-Optionen (z.B. 2-6 Test-Karten pro Wort - je mehr Test Karten, desto schwieriger das Spiel)
- Toggle zwischen Englisch-Deutsch und Deutsch-Englisch
- ‚Print-Modus‘, wobei die Karten in eine druckbare Tabelle generiert werden.