Learnly

Tobias Knaupp

30.06.2025

Platz Halter

Einleitung

Problembeschreibung

Zielsetzung

Ziel war es eine Lernapp zu programmieren die am ende mehre Themenbereiche ( IT;BWl etc )hat wo man sein Grundwissen abfragen kann welche dann pro Frage Punkte gibt und man direkt das Feedback bekommt ob die Antwort jetzt richtig war oder nicht . Die App sollte Simple und leicht verstehbar sein

Lösungsansatz

Umsetzung

Die Lern-App „Learnly” wurde in der Entwicklungsumgebung „Xcode” erstellt und mit der von Apple entwickelten Programmiersprache „Swift” programmiert. Die Simulation der App fand auf einem iPhone 16 Pro statt, wodurch ich jederzeit eine Übersicht hatte, wie die App gerade aussieht.

Reflexion

Was besonders gut lief das ich nicht lange überlegen musste was ich programmiee jedoch bei der Wahl der Programmier Sprache gab es am Anfang problem da ich zu erst Crosover Plattform Programming machen wollte und später mich dann für Swift Entschieden habe. Das Problem beim Cross over Platfform war die Programmierung .netmaui funktinierte für Android sehr gut jedoch für das Iphone nicht wodurch ich auf 2 Geräten arbeiten musste und mich deswegen für die Programmierung für Swift entschieden habe da sie einfach und anfängerfreundlich ist.

Gelernt habe ich man kann viele Ideen haben aber diese umsetzen ist wieder ein Anderer Zweig . Wodurch schnell frustration aufkam am Anfang wenn es nicht direkt gleich klappte

Schlussfolgerung

Ausblick

Wenn es die Zeit zulässt sollen später die Fragen und Antworten auf eine Datenbank gespeichert werden um so mehr Antwort und Frage möglichkeiten zu bieten und auch die Performance zu verbessern da diese eventuell drunter leiden könnte wenn alle local gespeichert werden. Desweiteren is t vorgesehen eine Leben Anzeige zu integrrieren , Auch eine Random generation von Fragen ist der Plan um so da Lernen zu verbessern, da es aktuell immer die gleichen Fragen sind und wenn man diese dann länger macht hoffentlich auch im Gedächnis hat

Anhang