Modul 150

Arbeitsgedächtnistrainer

Aline, Nadine und Simon

Inhalt

[Kurzfassung 3](#_Toc73392378)

[Grundlegendes 3](#_Toc73392379)

[Vorgehen 3](#_Toc73392380)

[Struktur der Applikation 3](#_Toc73392381)

[Informationsbeschaffung 3](#_Toc73392382)

[Konzept 3](#_Toc73392383)

[Systemgrenze 3](#_Toc73392384)

[Testkonzept 4](#_Toc73392385)

[Testergebnisse 4](#_Toc73392386)

[Leistungsbereitschaft 4](#_Toc73392387)

[Methodik 4](#_Toc73392388)

[Reflexion 4](#_Toc73392389)

# Kurzfassung

# Grundlegendes

Wir hatten im Modul 150 den Auftrag ein kleines Programmierprojekt durchzuführen. Besonders wichtig war uns bewertbare Kriterien zu finden, welche man einfach erreichen konnte. Des weiteren musste das genaue Vorgehen dokumentiert werden. Wir entschieden uns für eine Webapplikation, welches das Ziel hatte, das Hyperkurzzeitgedächtnis zu trainieren respektive zu testen. Dieser Bereich des Gehirns speichert und manipuliert kurze Informationsketten für wenige Sekunden. Zusätzlich kann es durch adaptives Training verbessert werden. [[1]](#footnote-1) Dies erreichten wir, indem wir uns andere Gedächtnistrainer anschauten. Dabei kam uns die Idee eine Webapplikation zu programmieren, welche 3 verschiedene Modus besitzt. Man kann dabei auswählen zwischen Buchstaben, Zahlen und Buchstaben und Zahlen. Die Funktionsweise dieser drei Modus funktioniert jedoch gleich. Es erscheinen zuerst Symbole, welche nach einigen Sekunden wieder verschwinden. Sobald die Symbole verschwunden sind, erscheint ein Textfeld. In diesem Textfeld, müssen nun alle Symbole aufgeschrieben werden. Wenn diese korrekt sind, geht es weiter zum nächsten Level. Beim nächsten Level erscheinen mehr Symbole als zuvor. Dies geht immer so weiter, bis man nicht alle Symbole korrekt aufgeschrieben hat.

# Vorgehen

Wir haben zwar keine bekannte Projektmanagement Methode gewählt, aber wir sind dennoch strukturiert vorgegangen. Am Anfang haben wir, wie gefordert, klar festgelegt was die Qualitätskriterien unserer Applikation sind. Da diese teilweise in einer Abhängigkeit zueinanderstehen, sind wir diese systematisch durchgegangen. Dadurch dass unsere Applikation im Umfang sehr überschaubar war, haben wir darauf verzichtet den Fortschritt darzustellen. Der Grund dafür ist, dass unsere Webapplikation sehr simpel gehalten wurde und somit immer verständlich war, auf welchem Stand wir sind.

# Struktur der Applikation

(genauere Angaben zum Programmaufbau noch ausstehend)

# Informationsbeschaffung

Bei der Entwicklung unserer Applikation knüpften wir zum einen, an bereits bestehendes Vorwissen in diesem Bereich an und zum anderen, nutzten wir die Onlinerecherche für z.B. Fragen zur Syntax.

Besonders hervorheben möchten wir hier:

[https://www.w3schools.com](https://www.w3schools.com/)

[https://wiki.selfhtml.org](https://wiki.selfhtml.org/)

<https://developer.mozilla.org>

Die Lehrperson fragten wir nur nach Informationen bezüglich der Vorgaben und nicht wegen der Programmierung an sich.

# Konzept

(MockUP fehlt; Konzept vorhanden?; Teilsysteme identifiziert?)

# Systemgrenze

Da es sich wie bereits erwähnt um eine reine Webapplikation handelt, gibt es in dem Sinne keine Schnittstelle. Die Applikation läuft clientseitig und serverseitig. Die Systemgrenzen sind somit der Webbrowser und die PHP-Umgebung des Servers. Solange die Benutzer die Applikation zuverlässig benutzen können, besteht auch kein Bedarf sich näher mit ihnen und ihren Systemen auseinander zu setzen.

# Testkonzept

Wir verzichteten auf Konzepte wie TDD, da sie aufgrund unseres Kenntnisstandes und der Art des Projektes nicht zielführend waren. Stattdessen setzten wir auf Testen durch Beobachten. Somit wurde das Projekt getestet, indem wir die Applikation mehrfach durchspielten und schauten, ob sich alles so verhält wie erwartet.

# Testergebnisse

Die Tests ergaben, dass nach einer gewissen Zeit alles so funktionierte wie es sollte. Da Nadine am meisten mit dem Code zu tun hatte, übernahm sie das Testen des Projektes. Somit konnte sie bei einem Error direkt handeln und den Fehler im Code suchen.

# Leistungsbereitschaft

Die Leistungsbereitschaft war bei uns hoch. Wir sind von Anfang an sehr zielgerichtet vorgegangen. Die einzige Sorge war die Fähigkeit sich konzentrieren zu können, da wird durch die Berufsmaturität teilweise sehr gestresst waren und unsere Fokus somit eher darauf gelegt haben. Im Großen und Ganzen jedoch, hat alles ungefähr so funktioniert wie geplant.

# Methodik

Wir sind keiner strengen Methode gefolgt. Jedoch nutzten wir unserer Intuition und sind so vorgegangen wie es uns am besten erschien. Rückblickend war auch dies keine schlechte Strategie und hat gut funktioniert. Wir haben am Anfang des Projektes klar festgelegt, was wir erreichen wollten und gingen somit nach diesem Prinzip.

# Reflexion

## Aline:

Das Projekt funktionierte erfolgreich und das Programm funktionierte schlussendlich. Da ich hauptsächlich für das Design und die Bearbeitung der Dokumentation zuständig war, hatte ich vor allem am Anfang des Projektes viele Aufgaben und am Schluss. Des Weiteren, habe ich Nadine geholfen mit der Umsetzung des Designs im Code. Die Zusammenarbeit hat funktioniert und die meisten konnten ihre Stärken anhand des Projektes zeigen.

## Nadine:

## Simon:

1. Quelle: https://www.news.uzh.ch/de/articles/2010/kann-ich-mich-schlau-trainieren-.html [↑](#footnote-ref-1)