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 es 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)

# Vorgehen

Wir haben zwar nicht explizit eine bekannte Projektmanagement Methode gewählt, aber wir sind dennoch strukturiert vorgegangen. Am Anfang haben wir wie gefordert klar festgelegt was die Qualitätskriterien unserer Applikation sind und da diese teilweise in einer Abhängigkeit zueinanderstehen, sind wir diese systematisch durchgegangen. Da unsere Applikation im Umfang sehr überschaubar ist, haben wir darauf verzichtet den Fortschritt darzustellen.

# 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 Administrative Dinge 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 zum einen 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 verzichten auf Konzepte wie TDD, da sie aufgrund unseres Kenntnisstandes und der Art des Projektes nicht zielführend wären. Stattdessen setzen wir auf Testen durch Beobachten. Wir wollen die Applikation durchspielen und schauen ob sie sich so verhält wie wir es erwarten.

# Testergebnisse

# 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 Philosophie oder Doktrin gefolgt. Wir nutzten aber den gesunden Menschenverstand und sind so vorgegangen wie es uns am besten erschien. Rückblickend war auch dies keine schlechte Strategie.

# Reflexion

(Noch ausstehend)

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