

KartApp

Benutzerhandbuch

iOS App & Webseite

Inhalt

Webseite	1
1. Karteikarten App und Webseite	1
2. Allgemeines	1
3. Systemanforderungen	2
4. Navigation.....	2
5. Benutzerfunktionen.....	2
5.1.Benutzerregistrierung	2
5.2.An-/Abmeldung.....	4
5.3.Passwort ändern/zurücksetzen.....	5
5.4.E-Mail Adresse ändern.....	6
6. Verwaltungsfunktionen	7
6.1.Kartensätze erstellen.....	7
6.2.Kartensätze bearbeiten, löschen	8
6.3.Statistiken löschen	9
6.4.Teilen und Berechtigungen	11
6.5.Karteikarten erstellen.....	12
6.6.Karteikarten bearbeiten und löschen.....	13
6.7.Bilder hinzufügen.....	14
7. Freundesliste.....	15
7.1.Freunde hinzufügen/löschen	15
8. Lernfunktionen.....	17
8.1.Kartensätze lernen.....	17
9. Kontakt und Info	18

App.....	20
1. Systemanforderung	20
2. Download und Installation.....	20
3. Registrierung	20
4. Passwort vergessen	21
5. An-/ Abmeldung	22
6. Navigation und Einstellungen	23
7. Lernmodus/Prüfungsmodus	24
8. Kartensätze Lernen	24
9. Karten anzeigen.....	25
10. Synchronisation	26
11. Kartensätze Teilen.....	28



Webseite

1. Karteikarten App und Webseite

Die Karteikarten-Webseite ist eine Plattform zur Erstellung und Bearbeitung von Karteikarten. Auf die Webseite kann mit jedem Gerät zugegriffen werden, das eine Internetverbindung herstellen kann. Ein Rechner oder Notebook wird für die Verwendung empfohlen, um die Erstellung der Karteikarten zu erleichtern.

Die Karteikarten-App ist eine Software, welche auf einem mit IOS betriebenen Gerät installiert werden muss. Diese findet der Anwender in dem App-Store. Sie dient in erster Linie für das Lernen mit Karteikarten.

2. Allgemeines

Diese Dokumentation beschreibt die Anwendung der Webseite Karteikarten-App und die dazu gehörige App, indem sie mit Anleitungen, Darstellungen und Hinweisen unterstützend zur Verfügung steht. Der Zugriff auf die Webseite erfolgt über einen Web- Browser. Empfohlen wird hierbei der Internet-Explorer, Firefox oder Safari. Aus Datenschutzgründen wurde in den Abbildungen mit Testdaten gearbeitet, die als Beispiel dienen. Die Webseite ist responsive-designed und passt sich beim Endgerät (z.B. Smartphones) dementsprechend auf die Bildschirmgröße an.

- Die Webseite bietet folgende Funktionen an:
- Erstellen und Bearbeiten von Kartensätzen
- Erstellen und Bearbeiten von Karteikarten
- Lernfunktion (Lernen von Karteikarten)
- Teilfunktion und Berechtigungen

Für sämtliche Aktionen ist eine Registrierung und eine Anmeldung mit Benutzername und Passwort erforderlich. Eine dauerhafte Internetverbindung für eine einwandfreie Nutzung muss gewährleistet sein.



3. Systemanforderungen

Für die Verwendung der Webseite wird ein Computer oder Notebook empfohlen. Zugriff auf die Webseite erfolgt über einen Browser. Die Webseite läuft auf allen gängigen Browsern. Doch bei älteren Browsern oder Versionen ist es möglich, dass Darstellungsprobleme auftreten können.

4. Navigation

Die Navigation erfolgt über das Menü am oberen Rand der Seite. Einige Menüpunkte sind mit Unterpunkten versehen. Durch einen Klick auf den richtigen Menüpunkt erscheint eine Menüleiste mit weiteren Unterpunkten. Menüpunkte, die ein Untermenü besitzen, sind mit einem kleinen Pfeil versehen. Am unteren Rand sind wichtige Verlinkungen, die auf Impressum, Datenschutz und Kontakt (Feedback) hinweisen.

5. Benutzerfunktionen

5.1. Benutzerregistrierung

Um die Funktionen, welche die Webseite bietet, nutzen zu können, ist eine Registrierung erforderlich. Dazu ist der „Registrieren“-Button zu drücken, welcher sich auf der Startseite befindet.



Webseite - Startseite

Der Nutzer wird auf eine Formularseite weitergeleitet, wo die vorgegebenen Felder (E-Mail Adresse, Benutzername und Passwort) ausgefüllt werden müssen. Abschließend sollte der „Registrieren“-Button geklickt werden.

Registrierungsformular

Sind die Eingaben korrekt, sollte die Meldung erscheinen, dass die Registrierung erfolgreich abgeschlossen wurde. Ist dies nicht der Fall, wurden vom Benutzer z.B. bereits existierende Daten (E-Mail etc.) eingegeben und das Formular muss erneut ausgefüllt werden. Es folgt ein Hinweis für den Benutzer.

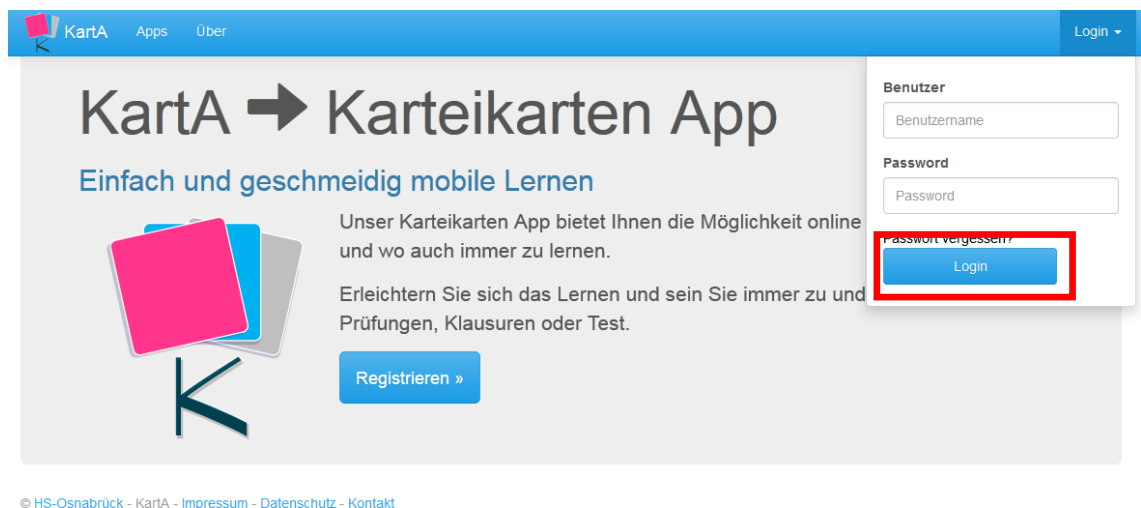
Durch die Registrierung gibt sich der Benutzer automatisch mit den Datenschutzbestimmungen der Webseite einverstanden. Diese werden im Kapitel 9 näher beschrieben.



5.2. An-/Abmeldung

Um eine Anmeldung durchführen zu können, muss die Registrierung bereits erfolgt sein. Sollte das nicht der Fall sein, so führen sie bitte die Schritte im Kapitel 4.1 „Benutzerregistrierung“ durch.

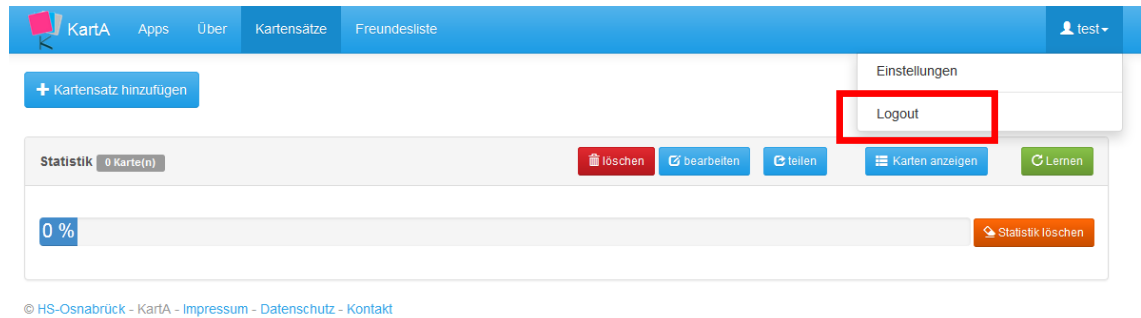
Die Anmeldung erfolgt über den „Login“-Button an der oberen rechten Ecke der Webseite. Ein Untermenü klappt auf und es wird nach den Zugangsdaten (Benutzername und Passwort) gefragt. Geben Sie die gewünschten Daten ein und klicken Sie auf Login. Wenn die Eingabe korrekt ist, werden sie auf die nächste Seite weitergeleitet.



The screenshot shows the KartA website interface. At the top, there is a blue navigation bar with the KartA logo, links for 'Apps' and 'Über', and a 'Login' button with a dropdown arrow. The main content area features the heading 'KartA → Karteikarten App' and the subheading 'Einfach und geschmeidig mobile Lernen'. Below this, there is a description of the app's functionality and a 'Registrieren »' button. On the right side, a login form is displayed with fields for 'Benutzername' and 'Password', a 'Passwort vergessen?' link, and a 'Login' button. The 'Login' button is highlighted with a red rectangle.

Login-Bereich

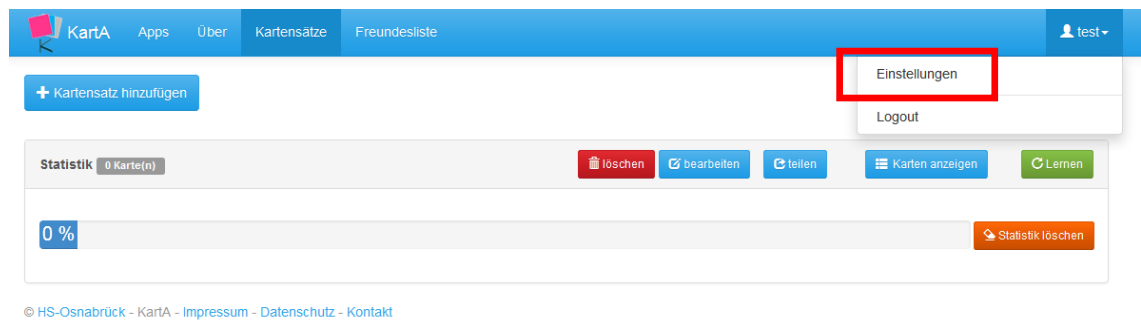
Die Abmeldung erfolgt nach demselben Prinzip wie die Anmeldung. Der Benutzer muss angemeldet sein, um eine Abmeldung durchführen zu können. Der „Logout“- Button befindet sich am oberen rechten Rand. Durch einen Klick auf den Benutzernamen wird das Untermenü aufgerufen, welches den „Logout“-Button enthält.



Kartensatzansicht

5.3. Passwort ändern/zurücksetzen

Das eigene Passwort kann nur im angemeldeten Zustand geändert werden. Zu finden ist es über das Menü *Benutzername* → *Einstellungen*. Füllen sie die relevanten Felder aus und drücken sie anschließend auf Passwort ändern.



Kartensatzansicht

Passwort

altes Passwort:

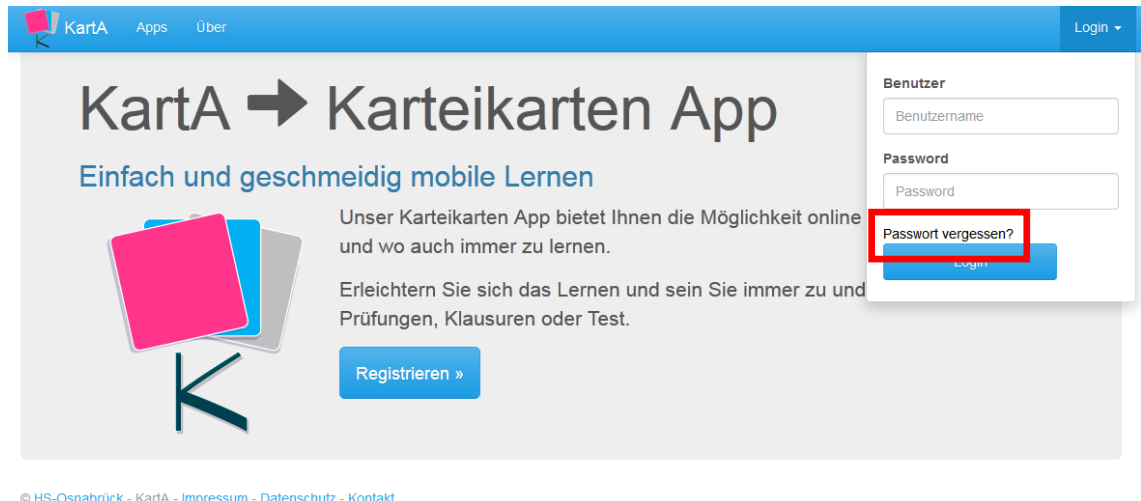
neues Passwort:

neues Passwort wiederholen:

Passwort ändern

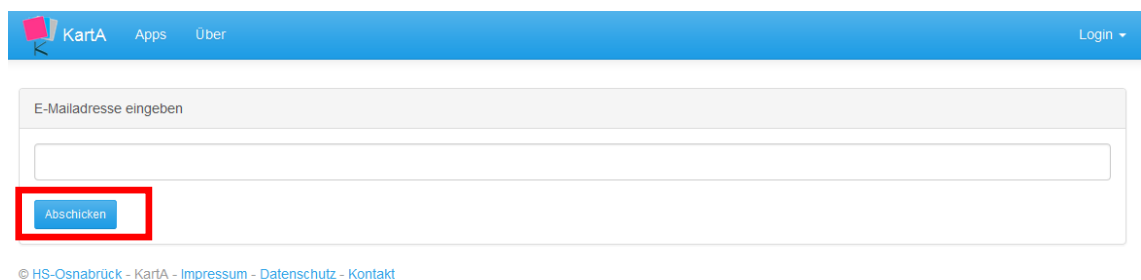


Sollte es vorkommen, dass das Passwort in Vergessenheit geraten ist, so kann ein neues Passwort angefordert werden. Der Button ist in der oberen rechten Ecke unter dem Menüpunkt Login zu finden. Klicken sie auf „Passwort vergessen“ und Sie werden auf eine neue Seite weitergeleitet. Geben Sie Ihre registrierte E-Mail Adresse ein und schicken sie dies ab. Ein neues Passwort wird an Ihre E-Mail Adresse gesendet.



The screenshot shows the KartA website header with navigation links 'KartA', 'Apps', and 'Über'. A 'Login' dropdown menu is open, displaying a login form with fields for 'Benutzername' and 'Password', and a 'Passwort vergessen?' link highlighted with a red box. The main content area features the 'KartA → Karteikarten App' heading, a subheading 'Einfach und geschmeidig mobile Lernen', and a description of the app's features. A 'Registrieren »' button is visible at the bottom of the main content area.

Passwort vergessen - Button

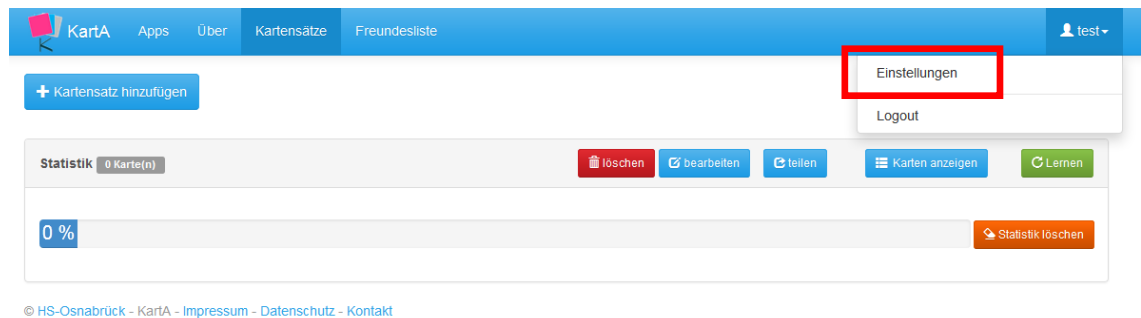


The screenshot shows the 'Passwort vergessen' page. It features a header with navigation links 'KartA', 'Apps', and 'Über'. Below the header is a form with a label 'E-Mailadresse eingeben' and a text input field. A blue 'Abschicken' button is highlighted with a red box. The footer contains copyright information: '© HS-Osnabrück - KartA - Impressum - Datenschutz - Kontakt'.

Passwort vergessen

5.4. E-Mail Adresse ändern

Die eigene E-Mail Adresse kann nur im angemeldeten Zustand geändert werden. Zu finden ist dies über das Menü *Benutzername → Einstellungen*. Füllen sie die relevanten Felder aus und drücken sie anschließend auf E-Mail Adresse ändern.



Kartensatzansicht

E-Mail-Adresse

E-Mail Adresse: mikail.yaray@hs-osnabrueck.de

neue E-Mail Adresse:

neue E-Mail Adresse wiederholen:

Passwort eingeben:

E-Mail Adresse ändern

6. Verwaltungsfunktionen

6.1. Kartensätze erstellen

Das Erstellen der Kartensätze erfolgt über den „Kartensatz hinzufügen“-Button. Eine weitere Seite wird geöffnet, welche nach dem gewünschten Namen des Kartensatzes fragt. Ist der Name eingegeben worden, so klicken Sie auf „Speichern“ und der gewünschte Kartensatz wird erstellt.



[+ Kartensatz hinzufügen](#)

© HS-Osnabrück - KartA - Impressum - Datenschutz - Kontakt

Kartensatz hinzufügen

Geben Sie den neuen Namen ein

Statistik

[Speichern](#)

© HS-Osnabrück - KartA - Impressum - Datenschutz - Kontakt

Kartensatzname eingeben

6.2. Kartensätze bearbeiten, löschen

Ist ein Kartensatz erstellt, so gibt es die Möglichkeit ihn zu bearbeiten, löschen oder zu teilen.

[+ Kartensatz hinzufügen](#)

Statistik 0 Karte(n)

[Löschen](#)

[Bearbeiten](#)

[Teilen](#)

[Karten anzeigen](#)

[Lernen](#)

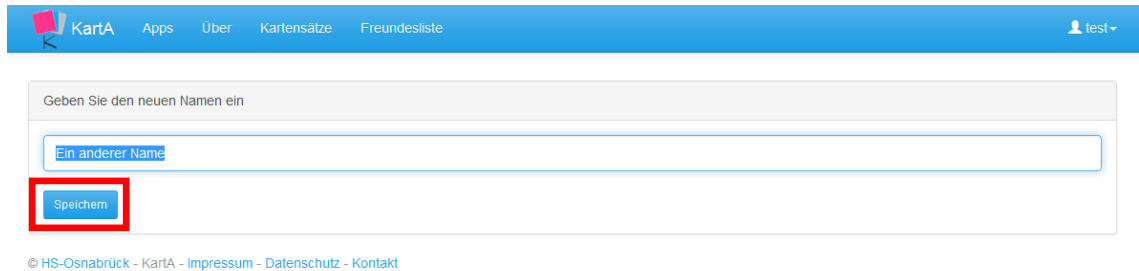
0 %

[Statistik löschen](#)

© HS-Osnabrück - KartA - Impressum - Datenschutz - Kontakt

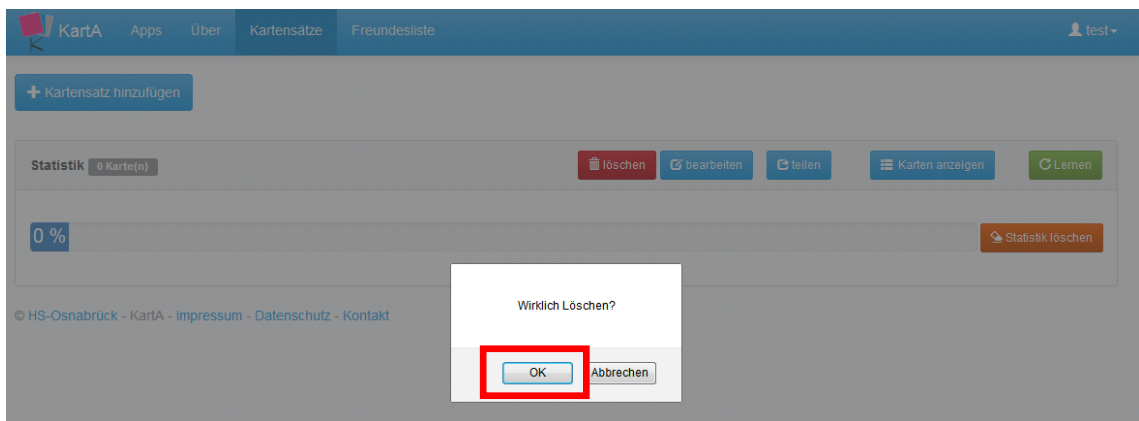
Ansicht Kartensätze

Im Kartensatzfeld ist der „bearbeiten“-Button mit einem Stiftsymbol versehen und „blau“ markiert. Dieser ermöglicht es dem Nutzer den Namen des Kartensatzes zu ändern.



Kartensatznamen ändern

Ebenfalls im Kartensatzfeld ist der „löschen“-Button enthalten und ist „rot“ mit einem Mülleimer gekennzeichnet. Durch den Klick auf den Button wird gefragt, ob der Kartensatz wirklich gelöscht werden soll. Wird diese Aktion mit dem „ok“-Button bestätigt, wird der Kartensatz gelöscht.

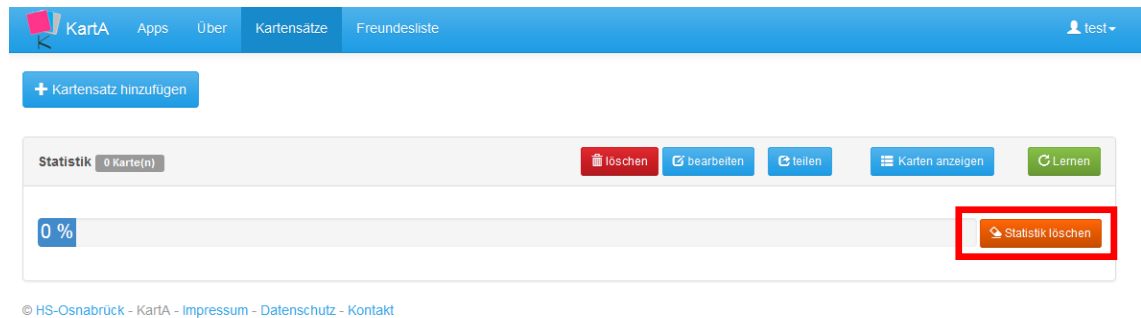


Kartensatz löschen

6.3. Statistiken löschen

Es gibt zwei Varianten die Statistiken über den Lernfortschritt zurück zu setzen.

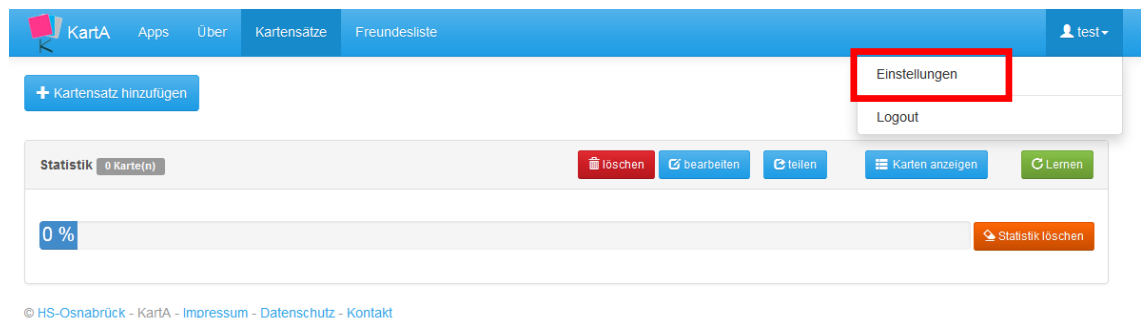
Die erste Methode ist für den einzelnen Kartensatz gedacht. Hierfür muss lediglich der „Statistik löschen“-Button (orange) beim jeweiligen Kartensatz betätigt werden.



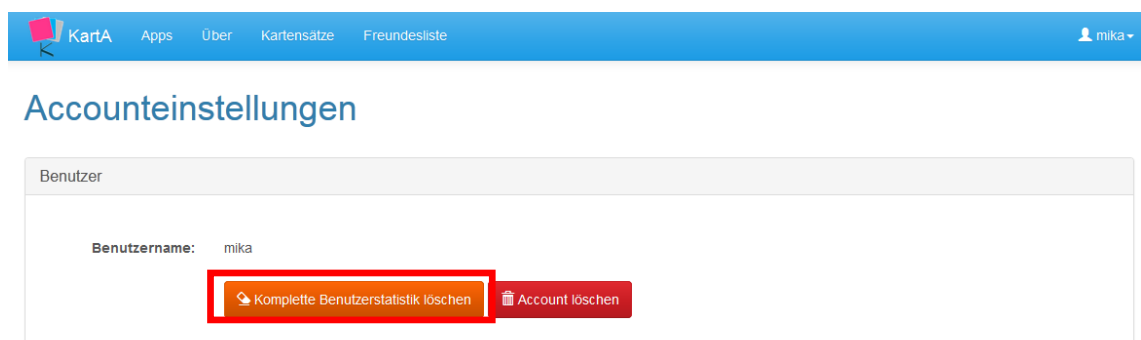
Kartensatzansicht

Anschließend wird eine Warnung angezeigt, die bestätigt werden muss, um die Statistik endgültig zu löschen.

Die zweite Methode ist für das Zurücksetzen aller Kartensätze auf einmal. Zu finden ist diese Funktion unter dem Menüpunkt *Benutzer* -> *Einstellungen* -> *komplette Benutzerstatistik löschen (orange)*.



Kartensatzansicht



Accounteinstellungen



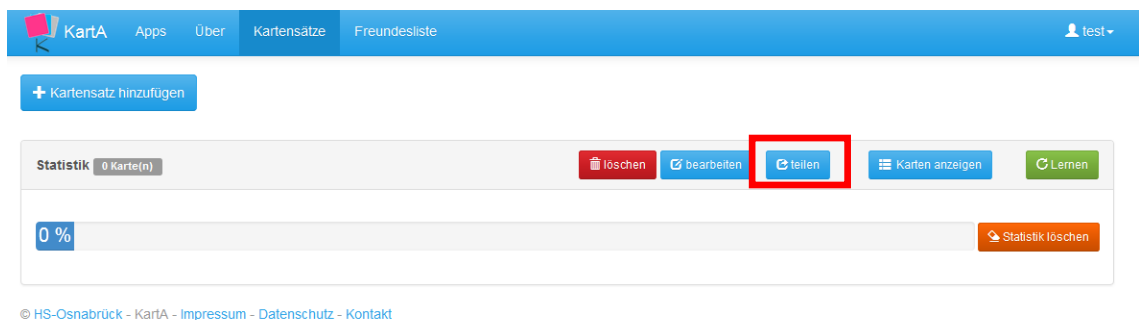
Ist der Button betätigt, wird der Benutzer darauf aufmerksam gemacht, dass sämtliche Statistiken zurückgesetzt werden. Wird die Meldung mit „OK“ bestätigt, so werden die Statistiken gelöscht.

6.4. Teilen und Berechtigungen

Der Button „teilen“ ermöglicht es dem Nutzer seine erstellten Kartensätze mit Freunden aus der Freundesliste zu teilen. Diese haben dann die Möglichkeit die Karteikarten des Benutzers ebenfalls zu benutzen.

Wird ein Kartensatz mit einem anderen Benutzer geteilt, so muss eine bestimmte Berechtigung vergeben werden. Die Berechtigungsfunktion ermöglicht es dem anderen Nutzer die geteilten Kartensätze zu lesen oder zu schreiben (bearbeiten).

Ist der „teilen“-Button geklickt, wird der Nutzer auf eine andere Seite weitergeleitet.

















Teilen-Funktion

Rechts ist ein kleines Textfeld, wo der gewünschte Benutzername eingegeben werden kann. Mit den Buttons „Auge“ (für lesen) und „Stift“ (für schreiben) wird der jeweilige Kartensatz mit dem Benutzer geteilt und die Berechtigung vergeben.



Freigabe für Kartensatz: **Software Engineering**







Benutzer 6	Benutzername  
 sundermann lesen	 löschen
 vogt schreiben/lesen	 löschen
 schrand lesen	 löschen
 mika schreiben/lesen	 löschen
 Torbinho lesen	 löschen
 junay lesen	 löschen

Freigabeansicht

6.5. Karteikarten erstellen

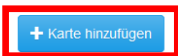
Karteikarten können im Kartensatz erstellt werden. Der jeweilige Button um in den Kartensatz hinein zu gelangen, befindet sich im Kartensatzfeld und ist mit „Karten anzeigen“ benannt. Der Benutzer wird zur nächsten Seite weitergeleitet, wo die Möglichkeit der Kartenerstellung gegeben ist.

+ Kartensatz hinzufügen

Statistik 0 Karte(n)	 löschen	 bearbeiten	 teilen	 Karten anzeigen	 Lernen
0 %					 Statistik löschen

Kartensatzansicht

Oben links ist der Button „Karte hinzufügen“ zu finden. Wird dies betätigt, wird der Benutzer auf die Karteneditor-Seite geführt.



Karteikartenansicht

In der Editor-Seite gibt es zwei Text-Editor-Felder. Die Textfelder sind mit Frage und Antwort gekennzeichnet. Sind beide Textfelder entsprechend ausgefüllt, ist der „Speichern“-Button zu drücken. Die jeweilige Karte wird erstellt und dem Kartensatz hinzugefügt.

Frage

Rich text editor for the question field with a toolbar and a text area containing the placeholder text "Hier die Frage eingeben!". The status bar at the bottom shows "body p".

Antwort

Rich text editor for the answer field with a toolbar and a text area containing the placeholder text "Hier die Antwort auf die Frage!". The status bar at the bottom shows "body p".



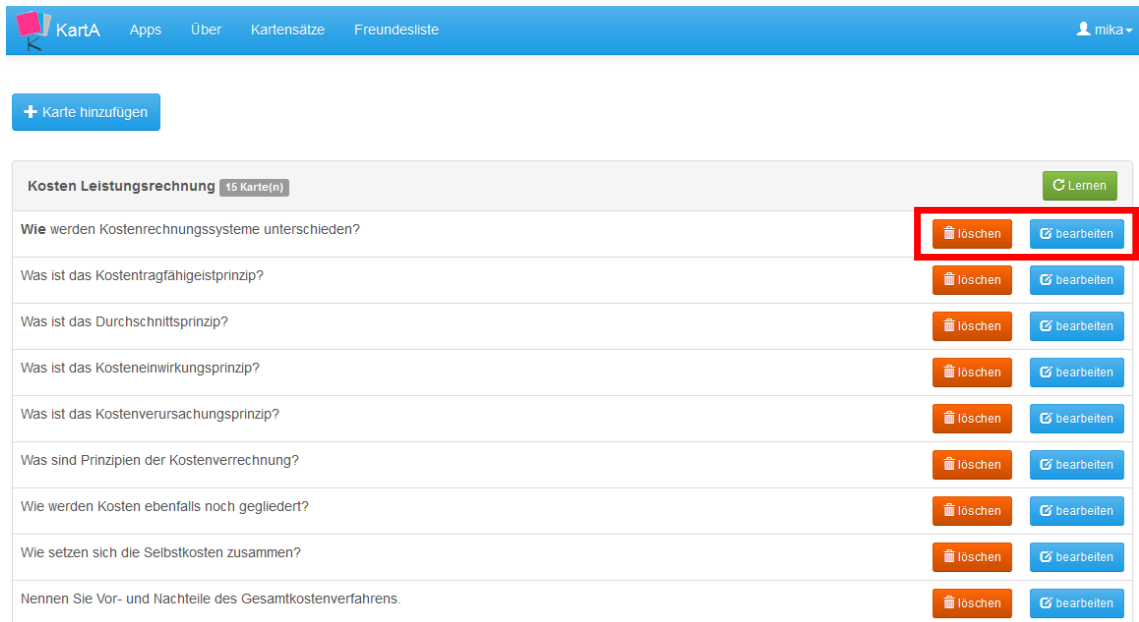
Karteikarte bearbeiten/erstellen

6.6. Karteikarten bearbeiten und löschen

Für die Bearbeitung der Karteikarten muss der Benutzer in den jeweiligen Kartensatz gehen. Anschließend ist bei der entsprechenden Karteikarte der „bearbeiten“-Button zu



klicken. Dieser führt den Benutzer zur Editor-Seite, wo Änderungen an der bestehenden Karteikarte vorgenommen werden können.

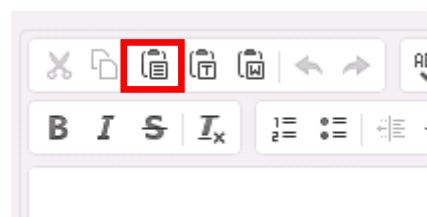


Karteikartenansicht

Für das Löschen der Karteikarte ist nur der „löschen“-Button bei der jeweiligen Karteikarte zu drücken. Dieser befindet sich neben dem „bearbeiten“-Button.

6.7. Bilder hinzufügen

Bilder können über den Text-Editor in die Karteikarten eingebaut werden. Am linken oberen Rand des Text-Editors ist der Button „Einfügen“.



Editor

Wird dies betätigt, öffnet sich ein kleines Fenster mit Anweisungen und ein leeres Text-Feld. In diesem Text-Feld kann das gewünschte Bild per „Drag and Drop“ hinein gezogen werden. Anschließend wird der Vorgang mit „OK“ bestätigt und das Bild ist



Editor-Text-Feld eingebaut. Zuletzt muss der „Speichern“-Button betätigt werden, um das Bild in die Karteikarte zu speichern.

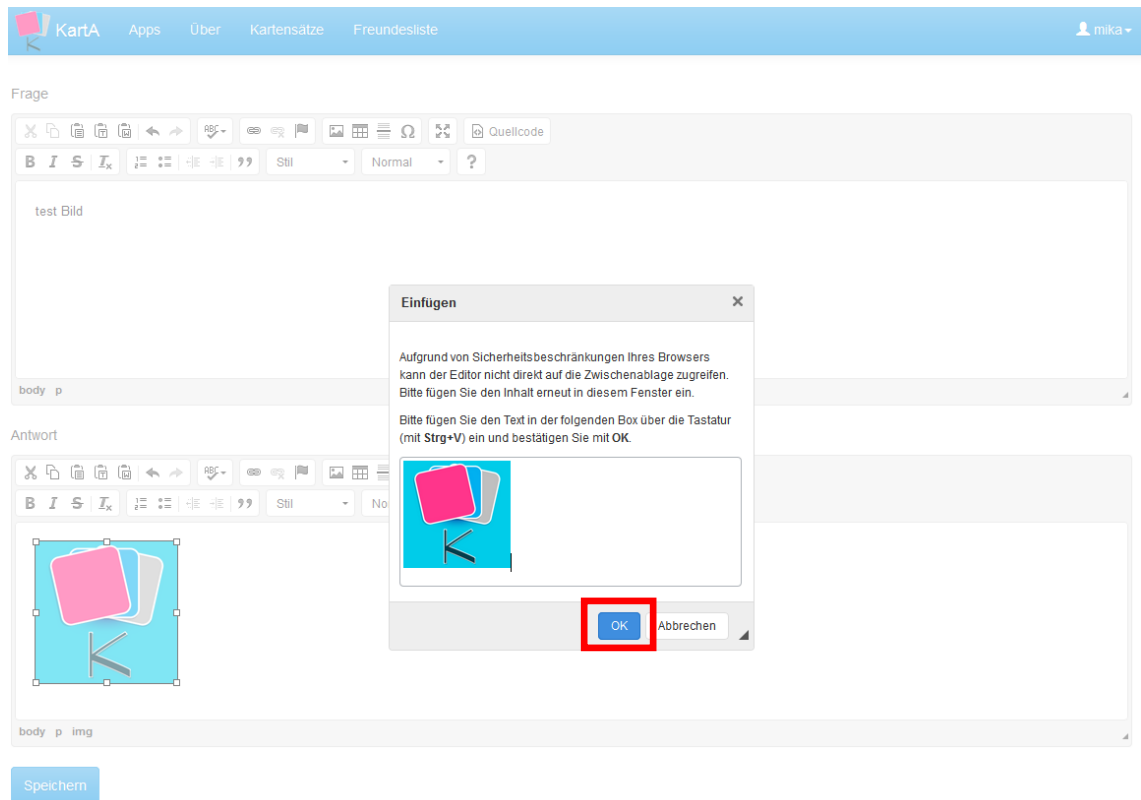


Bild hinzufügen

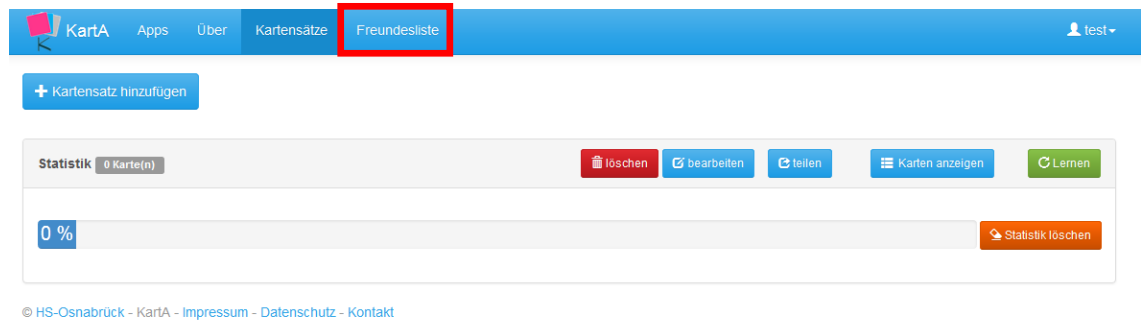
7. Freundesliste

Die Freundesliste ist eine Ansammlung von Nutzern. Sie ermöglicht dem Nutzer die von ihm erstellten Kartensätze mit anderen Nutzern aus der Freundesliste zu teilen (siehe Kapitel 4.1 u. 4.3).

7.1. Freunde hinzufügen/löschen

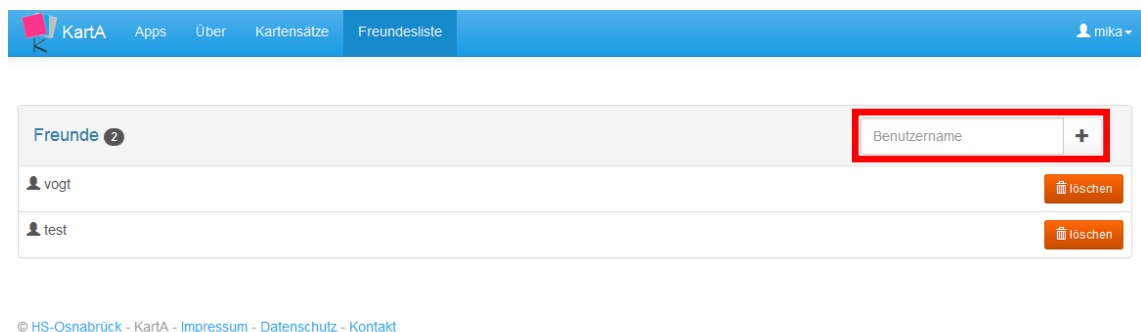
Das Hinzufügen und Löschen von anderen Nutzern in der Freundesliste ist nur im angemeldeten Zustand möglich und der gesuchte Benutzername muss existieren.

Durch das Betätigen des Menüpunktes „Freundesliste“ am oberen Rand wird der Nutzer zu der Freundesliste weitergeleitet.



Kartensatzansicht

Auf dieser Seite ist am rechten Rand ein kleines Textfeld, in dem der Benutzername des Freundes eingetragen werden kann, welcher in die Liste aufgenommen werden soll. Der „+“ Button muss im Anschluss getätigt werden, damit der Freund hinzugefügt wird.



Freundesliste

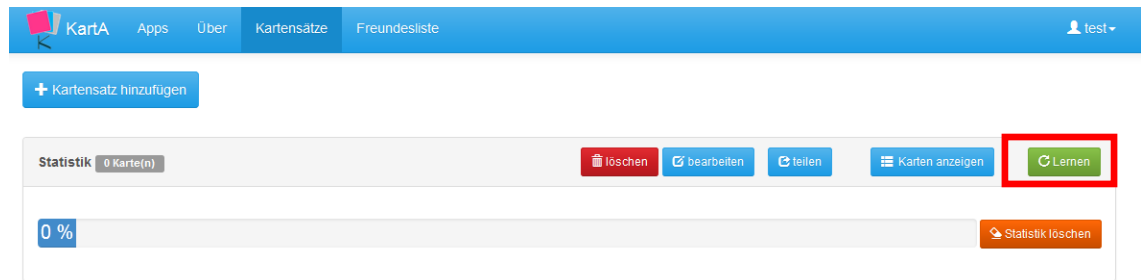
Der Löschvorgang erfolgt über den „Löschen“-Button, welcher bei jedem hinzugefügten Nutzer am rechten Rand befindet. Wird es betätigt, so wird der Benutzer gefragt, ob er den Nutzer wirklich löschen möchte. Wird diese Frage mit dem „OK“-Button beantwortet, wird der Nutzer gelöscht. Andernfalls bleibt der Nutzer noch in der Liste bestehen.



8. Lernfunktionen

8.1. Kartensätze lernen

Um die Lernfunktion zu beginnen, ist lediglich der grüne Button „Lernen“ beim jeweiligen Kartensatz zu betätigen. Der Benutzer wird in den Lernmodus weitergeleitet.



© HS-Osnabrück - KartA - Impressum - Datenschutz - Kontakt

Kartensatzansicht

Hier werden die Karteikarten vom jeweiligen Kartensatz abgefragt. Ein Tippen auf die Frage sorgt für einen Flip-Effekt, der anschließend die Antwort zu der Frage erscheinen lässt. Auf die Fragen kann mit „gewusst“ oder „nicht gewusst“ geantwortet werden. Die Antwortmöglichkeiten sind unter den Fragen/Antworten zu finden.



Software Engineering

Was unterscheidet Software von anderen technischen Produkten?

✕ Nicht gewusst

Gewusst ✓

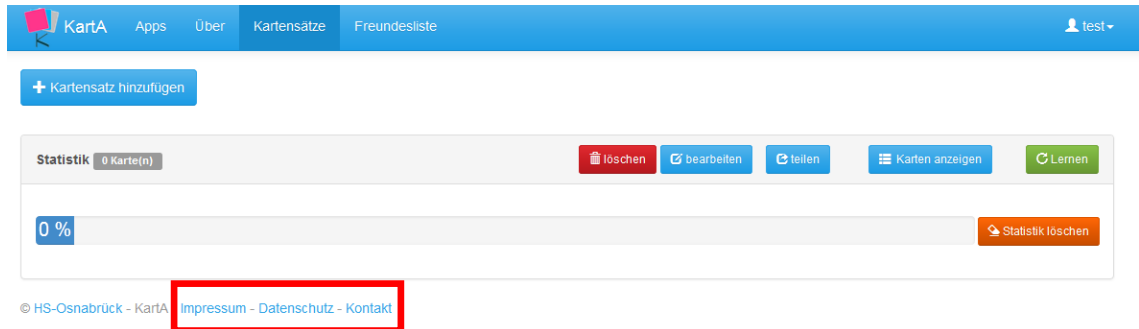
© HS-Osnabrück - KartA - Impressum - Datenschutz - Kontakt

Lernansicht

Erst nach der Beantwortung der Frage durch den „gewusst“ oder „nicht gewusst“ Button erscheint die nächste Frage. Zusätzlich wird je nach Anzahl der gewusst/nicht gewusst Fragen eine Statistik aufgestellt, welche nach Abschluss oder Abbruch der Lernfunktion aufgerufen werden kann.

9. Kontakt und Info

Am unteren Ende der Webseite sind verschiedene Verlinkungen zu finden, welche Informationen über Datenschutz und Impressum zur Verfügung stellt. Unter anderem ist in der „Kontakt“-Verlinkung eine Feedbackfunktion hinterlegt, welche dem Nutzer ermöglicht Verbesserungsvorschläge zu senden.



KartA Apps Über Kartensätze Freundesliste test

+ Kartensatz hinzufügen

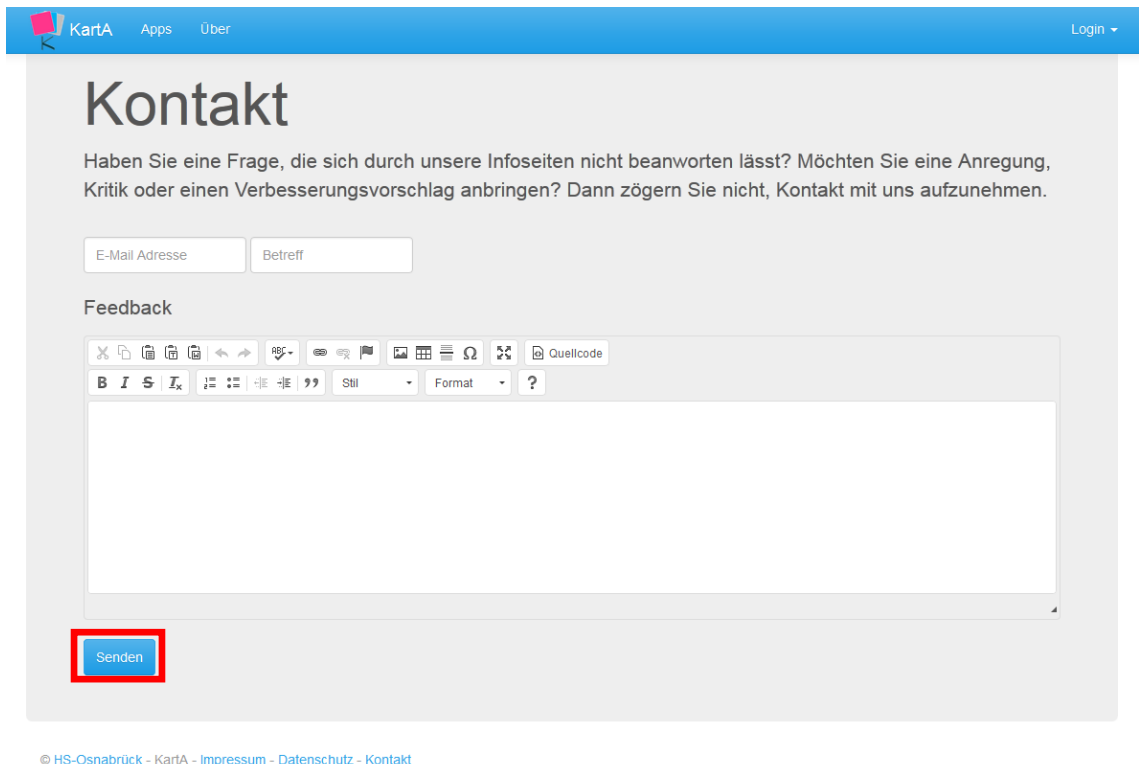
Statistik 0 Karte(n) löschen bearbeiten teilen Karten anzeigen Lernen

0 % Statistik löschen

© HS-Osnabrück - KartA **Impressum - Datenschutz - Kontakt**

Kartensatzansicht

Dazu müssen lediglich die entsprechenden Felder (E-Mail Adresse des Benutzers, Betreff und Text-Feld) ausgefüllt und anschließend der „Senden“-Button getätigt werden. Das Anliegen wird direkt zu den Entwicklern gesendet.



KartA Apps Über Login

Kontakt

Haben Sie eine Frage, die sich durch unsere Infoseiten nicht beantworten lässt? Möchten Sie eine Anregung, Kritik oder einen Verbesserungsvorschlag anbringen? Dann zögern Sie nicht, Kontakt mit uns aufzunehmen.

E-Mail Adresse Betreff

Feedback

Rich text editor toolbar with icons for bold, italic, underline, link, unlink, list, indent, outdent, undo, redo, and a 'Quellcode' button.

Senden

© HS-Osnabrück - KartA - Impressum - Datenschutz - Kontakt

Kontaktseite



App

1. Systemanforderung

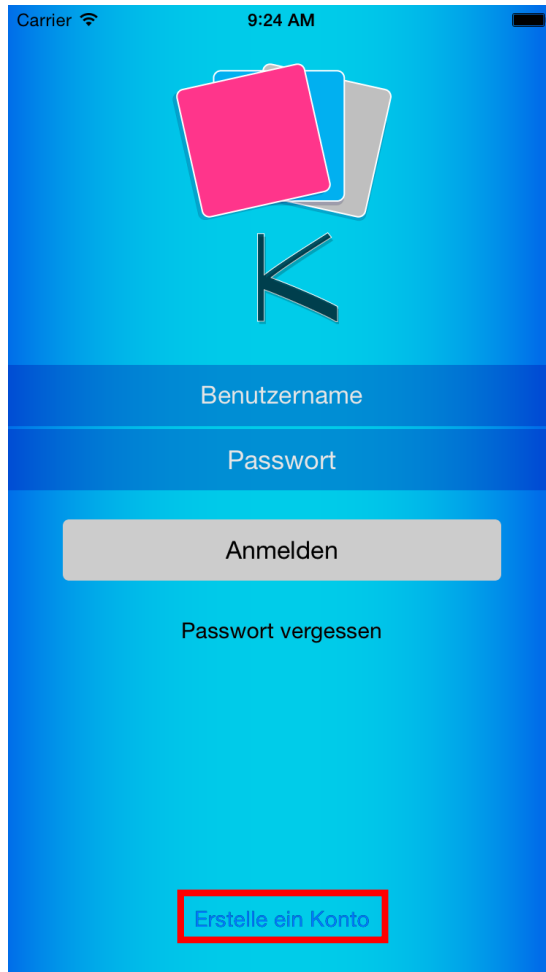
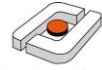
Die Nutzung der Applikation beschränkt sich auf die Smartphones von Apple und das Betriebssystem IOS 8 aufwärts.

2. Download und Installation

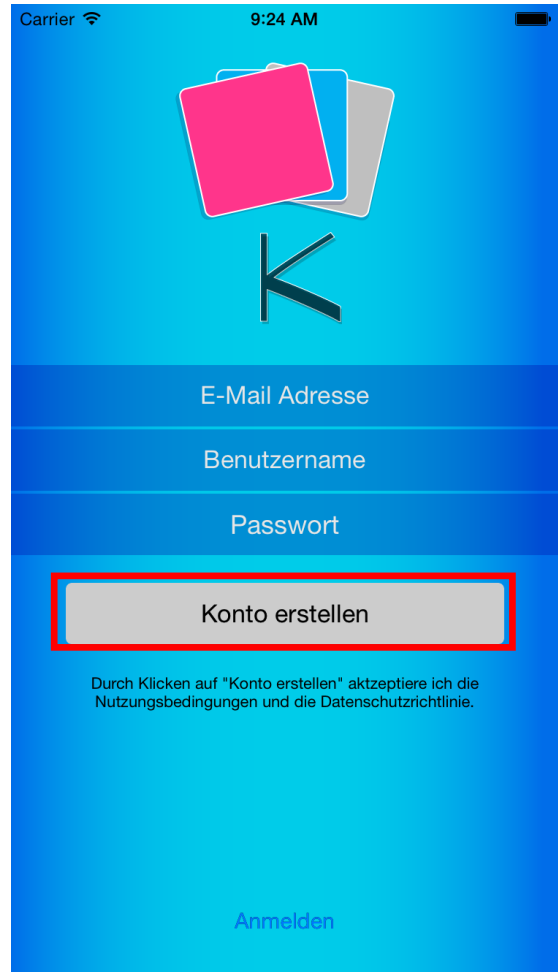
Um die Karteikarten-App (KartApp) herunterzuladen, suchen Sie im App-Store nach dem App-Namen und installieren Sie diese auf Ihrem Smartphone.

3. Registrierung

Die Benutzerregistrierung erfolgt auf demselben Wege wie im Kapitel 4.1 beschrieben. Durch das Starten der App gelangt der Benutzer direkt in den „Log in“-Bereich der App. Am unteren Ende des Fensters ist der „Erstelle ein Konto“-Button, welcher den Benutzer weiterleitet. Hier sind drei Felder vorgegeben (E-Mail Adresse, Benutzername und Passwort), die von dem Nutzer verlangt werden. Sind die drei Felder ausgefüllt, muss der Nutzer nur noch auf den „Konto erstellen“-Button klicken. Sofern die Eingaben korrekt sind, wird ein neuer Account erstellt. Dies wird mit einer Meldung bestätigt. Ist dies nicht der Fall, so muss das Formular erneut ausgefüllt werden. Der Benutzername ist eindeutig und kann somit kein zweites Mal benutzt werden, d.h. sollte bei der Benutzerregistrierung der gewünschte Name bereits vergeben sein, so muss ein anderer ausgewählt werden.



Loginscreen

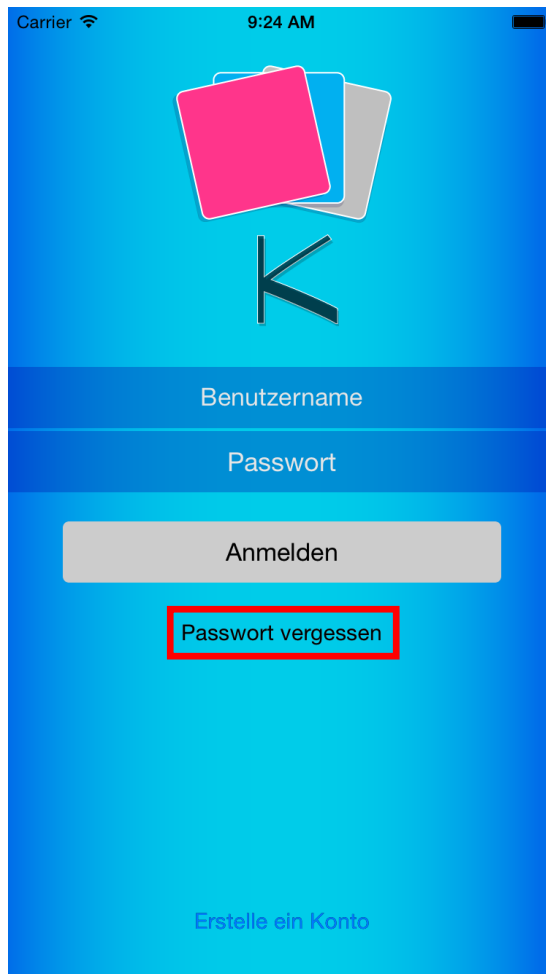


Konto erstellen

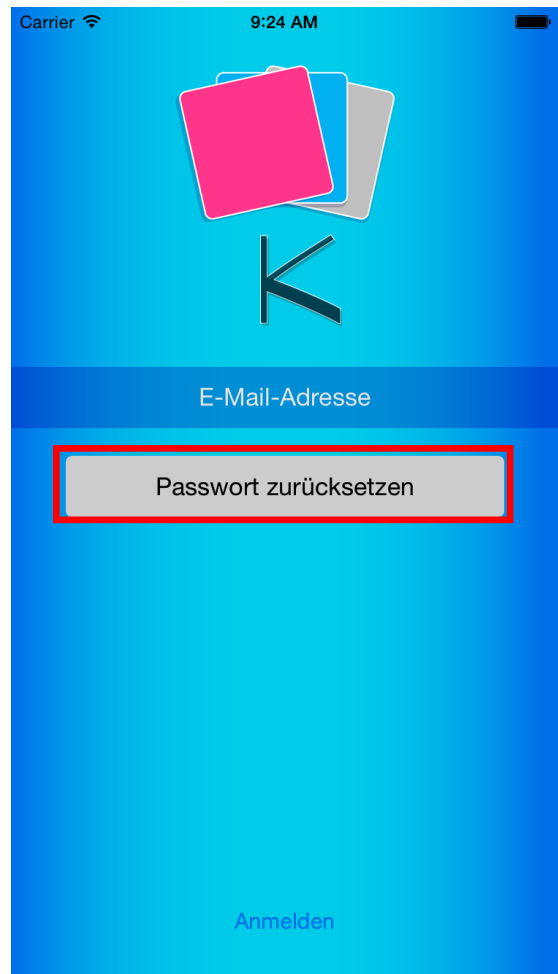
Durch die Registrierung gibt sich der Benutzer automatisch mit den Nutzerbedingungen und Datenschutzrichtlinien einverstanden.

4. Passwort vergessen

Im „Login“ Fenster der App ist gleich unter dem „Anmelden“ Button ein Text mit „Passwort vergessen“. Wird auf das Textfeld geklickt, öffnet sich für den Benutzer ein neues Fenster, das nach der E-Mail Adresse des Benutzerkontos fragt. Nach Eingabe der E-Mail Adresse muss auf „Passwort zurücksetzen“ geklickt werden und dem Benutzer wird ein neues Passwort zugesendet.



Loginscreen

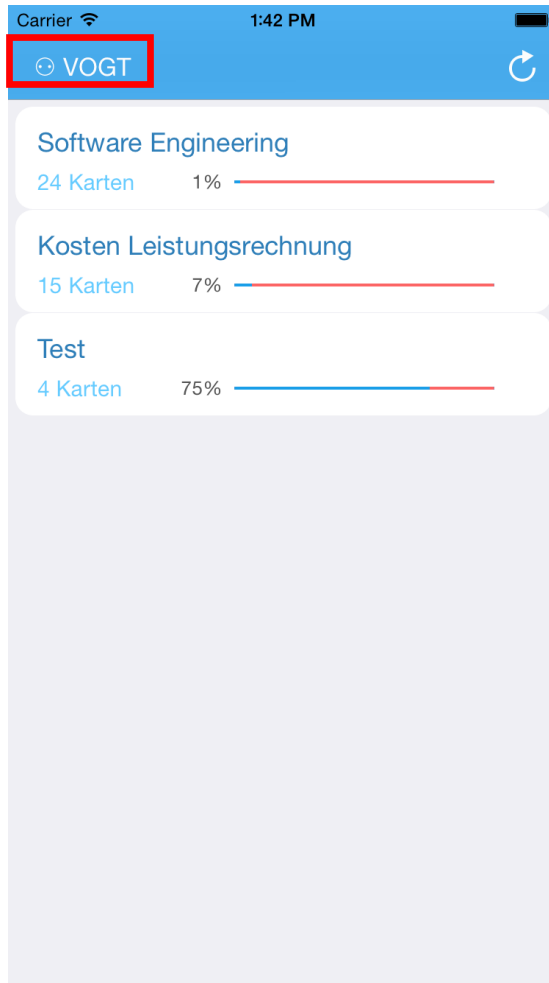


Passwort vergessen

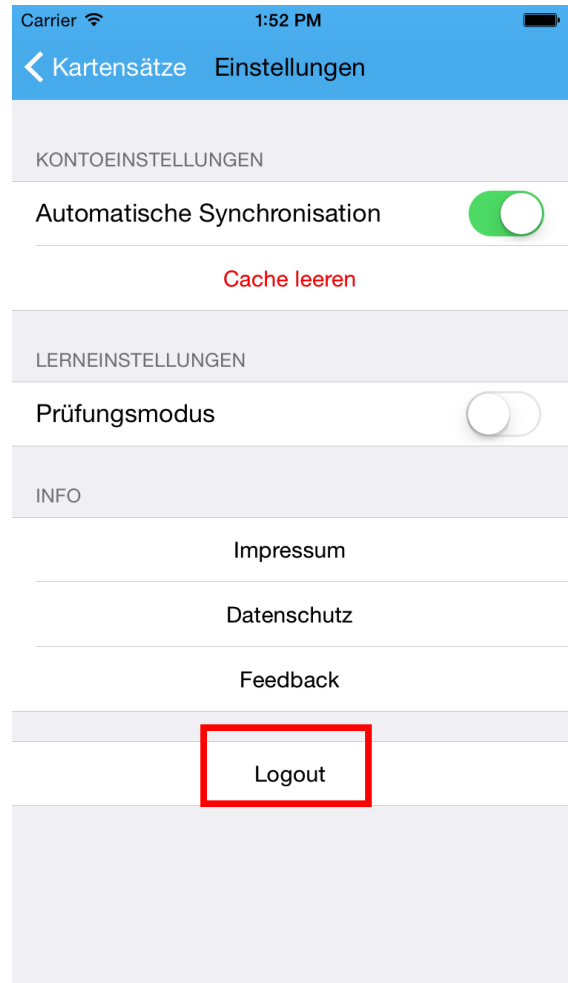
5. An-/ Abmeldung

Durch das Starten der App gelangt der Benutzer direkt in das Anmeldefenster. Anschließend sollte die Benutzername und das Passwort des Benutzerprofils eingegeben werden. Zum Absenden der Daten wird auf „Anmelden“ geklickt.

Das Abmelden erfolgt über die Menüleiste am oberen Rand. Durch einen Klick auf den Benutzernamen wird ein Untermenü geöffnet, wo dann der „Logout“ Button zu finden ist. Durch einen Klick darauf wird der Benutzer ausgeloggt.



Startscreen



Einstellungen

6. Navigation und Einstellungen

Der Nutzer kann die App über die Menüleiste am oberen Rand des Bildschirms steuern. Je nach Situation kann über die Menüleiste auf das vorherige Fenster oder auf die Einstellungen zugegriffen werden. Ein Klick auf den Benutzernamen öffnet ein Untermenü, welches den Nutzer auf Einstellung und Information zugreifen lässt.

Die Einstellungsmöglichkeiten sind in zwei Kategorien eingeteilt mit jeweils einer Einstellungsmöglichkeit.



Über die Kontoeinstellungen kann die Automatische Synchronisation an oder ausgeschaltet werden. Dies sorgt dafür dass die Kartensätze in bestimmten Zeitabständen aktualisiert und somit auf dem neusten Stand gehalten werden, falls Karten bearbeitet oder eingefügt werden sollten.

Die Lerneinstellungen beinhalten den Prüfungsmodus. Wenn dies aktiviert wird, werden die Karteikarten nach den Regeln des Prüfungsmodus abgefragt. Im Kapitel 14 wird dies näher erläutert.

7. Lernmodus/Prüfungsmodus

Der Lernmodus ist eine Funktion mit der die Karteikarten nach dem System von Dr. Leitner gelernt werden können. Standardgemäß ist der Lernmodus aktiviert, solange nicht der Prüfungsmodus gewünscht wird..

Der Prüfungsmodus ist neben dem normalen Lernmodus eine alternative, die nicht nach der Lernmethode von Dr. Leitner agiert. Hier werden direkt alle Karteikarten aus einem Kartensatz in einer unbestimmten Reihenfolge abgefragt. Um den Prüfungsmodus zu aktivieren ist auf den Benutzernamen am oberen Rand zu drücken. Das Einstellungsfenster öffnet sich und unter der Kategorie Lerneinstellungen ist der Prüfungsmodus zu finden. Wird der Regler nach rechts verschoben, so aktiviert sich der Prüfungsmodus.

8. Kartensätze Lernen

Kartensätze können nur im angemeldeten Zustand gelernt werden. In den Lernmodus gelangt der Benutzer, indem er den gewünschten Kartensatz nach links wischt. Durch den wisch erscheint der „Lernen“-Button. Wird der „Lernen“-Button geklickt, gelangt der Benutzer in den Lernmodus, wo die Karten abgefragt werden.

Durch das Wischen der Karteikarten nach links oder rechts werden diese dem entsprechend mit „gewusst“ (links Wischen) oder „nicht gewusst“ (rechts Wischen)



beantwortet. Durch das tippen auf die Karteikarte wendet diese sich und zeigt die zur Frage die gehörende Antwort.



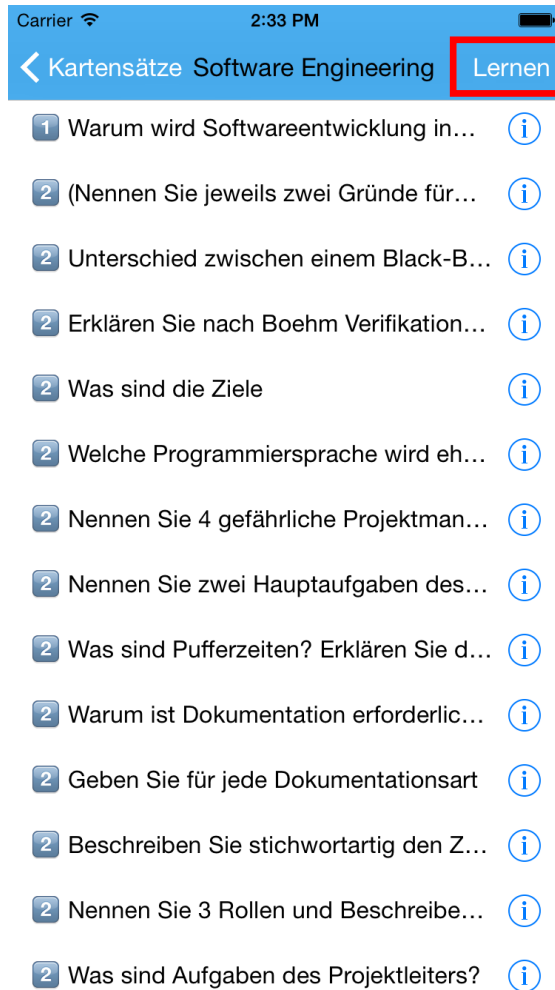
Lernmodus



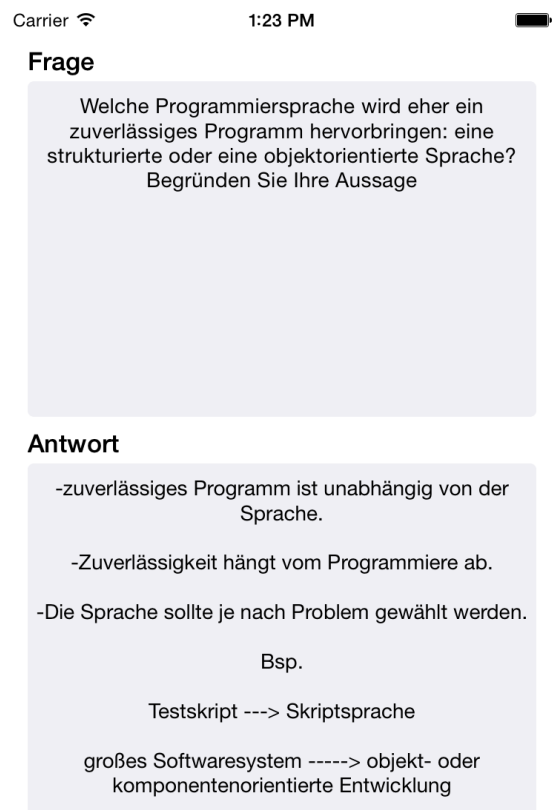
Lernmodus

9. Karten anzeigen

Nach klicken auf einen Kartensatz öffnet sich zunächst die gesamte Ansicht mit den dazugehörigen Karten. [links von den Karteikarten wird die aktuelle Box angezeigt in der die Karte drin ist, beim Klick auf die Karte öffnet sich die Karteninhalt Seite, wo dann Frage und Antwort genauer betrachtet werden kann. Das Verlassen der Karteninhalt Seite ist durch den „X“ Button am unteren Rand des Bildschirmes möglich.



Kartenansicht



Karteninhalt

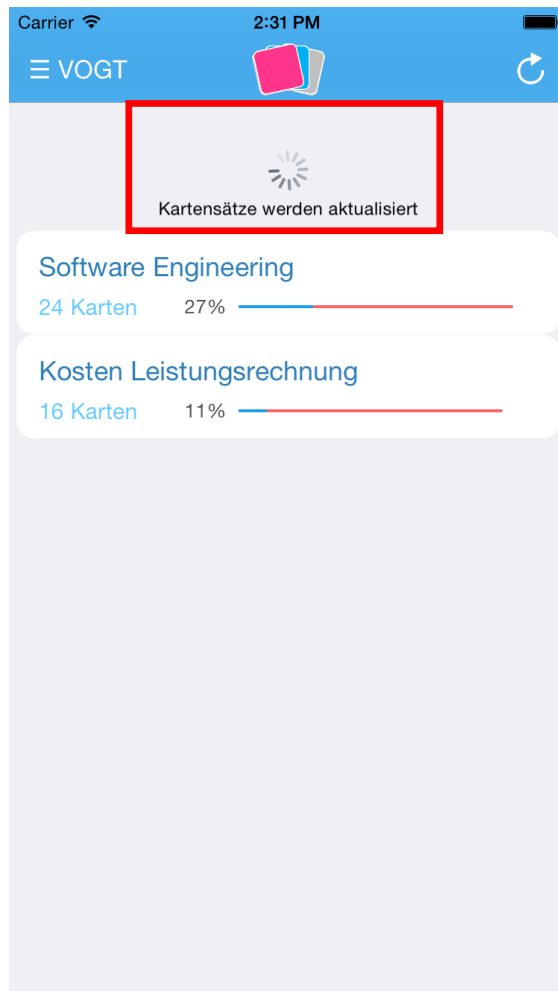
10. Synchronisation

Die Synchronisation erlaubt es dem Benutzer die Daten aufzufrischen und somit immer auf dem aktuellsten Stand zu sein. Sämtliche Änderungen die zuvor getroffen worden sind wie: Kartensätze erstellt, neue Karteikarten erstellt oder Kartensätze/Karteikarten bearbeitet werden durch eine Synchronisation auf der lokalen Datenbank des Gerätes gespeichert.

Eine Synchronisation kann auf zwei Wegen durchgeführt werden.

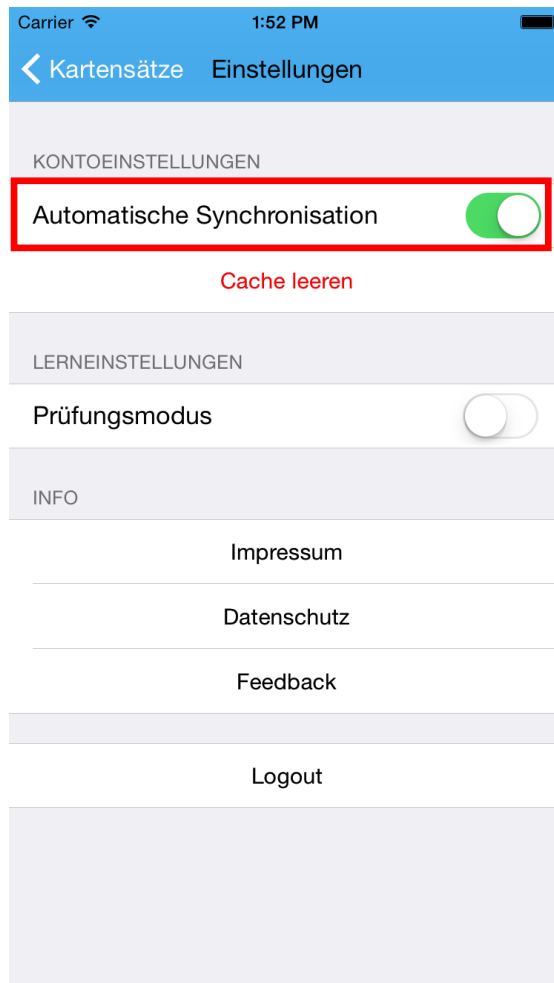


Durch einen Klick auf den kreisförmigen Pfeil am oberen rechten Rand der Menüleiste, kann eine manuelle Synchronisation (Aktualisierung) der Daten durchgeführt werden. Eine alternative Möglichkeit wäre das runter ziehen der Tabelle mit dem Finger.



Startscreen

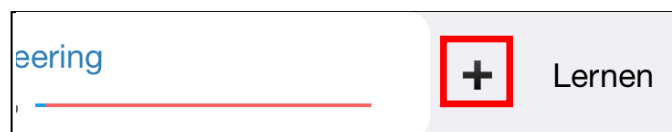
Die zweite Möglichkeit ist unter den Kontoeinstellungen zu finden. Hierzu muss auf den Benutzernamen bei der Menüleiste geklickt werden. Ein neues Fenster öffnet sich, wo die „Automatische Synchronisation“ zu finden ist. Wird der Regler nach rechts verschoben, so ist die „Automatische Synchronisation“ aktiviert und in bestimmten zeitabständen für das Gerät eine Aktualisierung der Daten durchgeführt.



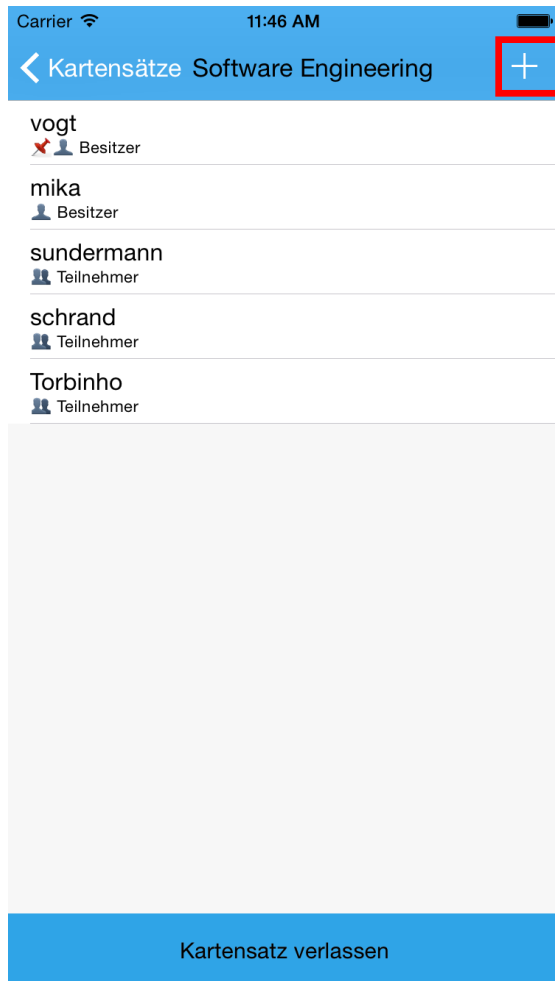
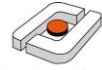
Einstellungen

11. Kartensätze Teilen

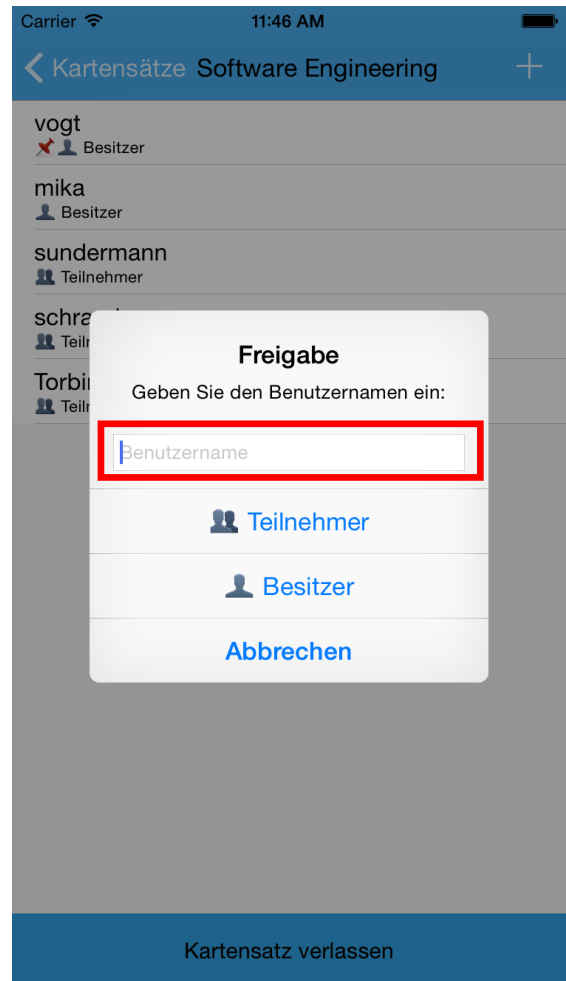
Durch einen links wisch der jeweiligen Kartensatz ergibt sich die Möglichkeit diese mit einem Freund zu teilen. Drückt der Benutzer auf den „teilen“ Button, so gelangt er in ein neues Fenster. Hier muss der Benutzer lediglich den Benutzernamen des Freundes in das Textfeld eingeben und anschließend die gewünschte Berechtigung vergeben.



Kartensatz-Optionen



Freigabescreen



Freigabe hinzufügen