

Überblick vom Vokabeltrainer:



Skript Hintergrund

Skript für die das Objekt Üben



Skript „Übungsbutton“: Wenn Button angetippt wird, versendet dieser die Nachricht „Luchs“

Skript für die das Objekt Befüllen



Skript „Befüllen“: Wenn Button angetippt wird, versendet dieser die Nachricht „Panda“

Skript Panda



Skript „Panda“: Wenn Panda die Nachricht „Panda“ empfängt zeigt er sich und sagt: „Klick auf mich... Wenn angetippt, Eingabe Deutsches Wort. Wort wird zur Liste Deutsch hinzugefügt. Danach Eingabe Englisches Wort → hinzugefügt zur Englischen Liste.

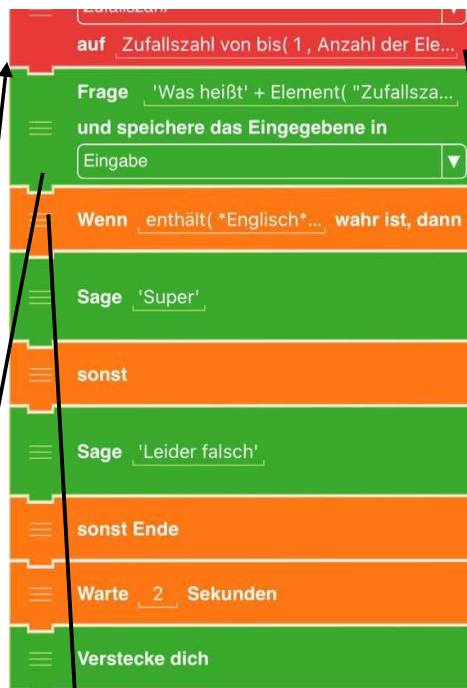


Frage zur Eingabe des Englischen Wortes mit Funktion „verbinde“: Übersetzung von mit der deutschen Eingabe.

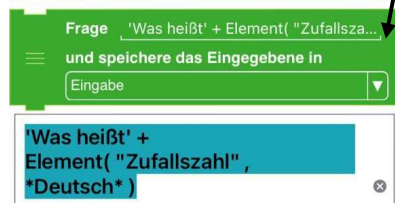


Nochmalige Ausgabe der beiden Wörter.

Skript Fuchs



Skript „Luchs“: Wenn Luchs die Nachricht „Luchs empfängt zeigt er sich und sagt: klick mich an... Wenn angetippt, wird ein zufälliges Wort aus der Liste Deutsch gesucht. Wenn Eingabe korrekt ist (wird verglichen mit der Englischen Liste), dann Super, sonst Leider falsch.



Zufälliges Wort (Element) aus der Liste Deutsch ausgeben

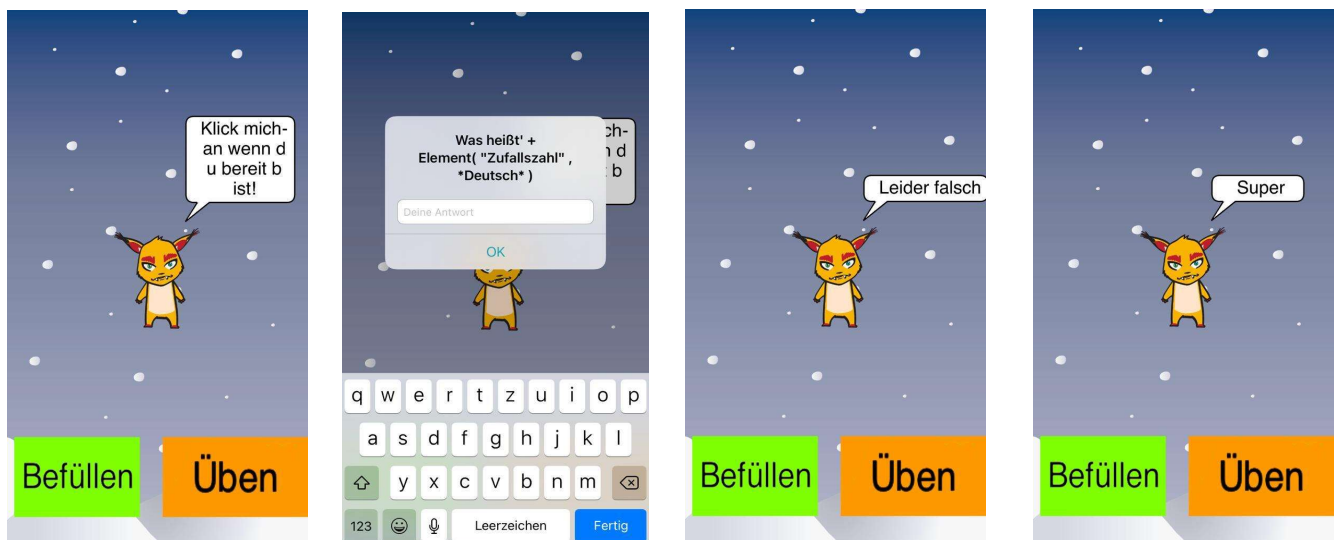
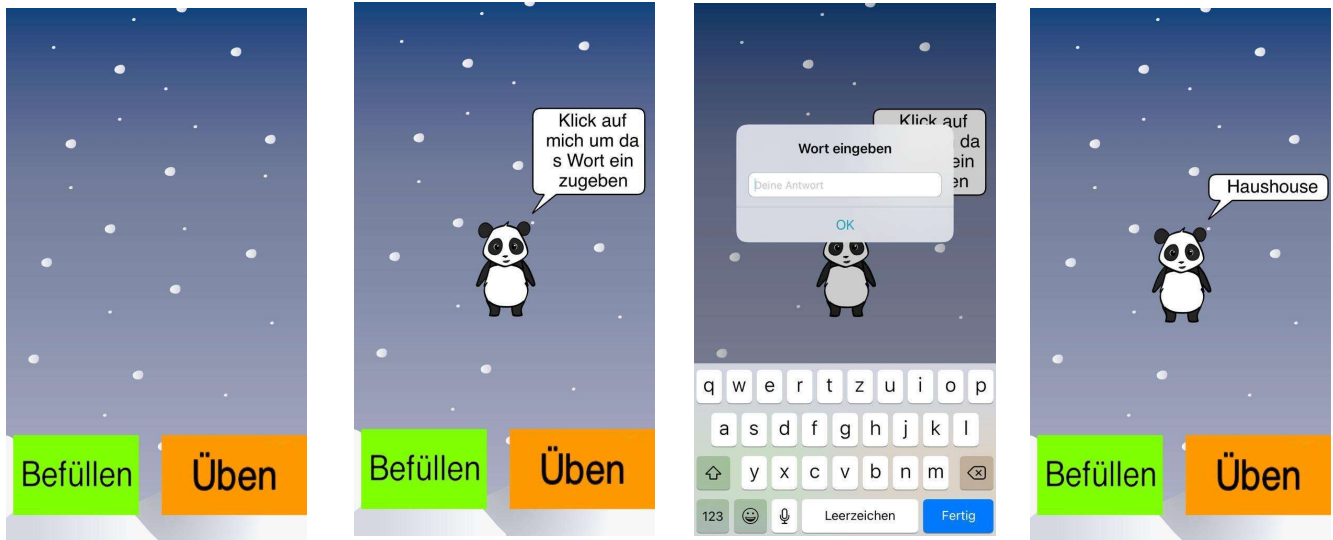


Eingabe wird mit der Englischen Liste abgeglichen



Erstellung der Zufallszahl, Zahl 1 bis Anzahl der Elemente in Liste Deutsch

Übersicht der Ansichten wenn das Programm durchlaufen wird



Die Text bzw. Verbinde Funktionen haben leider einen Bug in der IOS-Version und können in Verbindungen von normalem Text nicht angezeigt werden. (siehe Padlet)