

# Software Engineering Übung 4:

## Gruppe:

1. Michael Scholz (matr.: 1576630, rbg: mi48azih)
2. Ulf Gebhardt (matr.: 1574373, rbg: hu56nifa)
3. Sebastian Weicker (matr.: 1625099, rbg: we87obyq)

## Aufgabe 1:

### a) Identifikation der relevanten Konzepte und Ideen:

#### Theorie I

- Eine Lernkartei besteht aus 5 Fächer
- Der Abstand zwischen den Fächern nimmt von Vorne nach Hinten zu. (verteilttes regelmäßiges Lernen)
- Karten haben Vorder & Rückseite (Frage & Antwort)
- Karten gehören zu Kategorien (z.B. Vokabeln) (lernen von verschiedenen Themengebieten)
- Manche Karten eignen sich, diese beidseitig zu lernen ( z.B. Vokabeln)
- Neue Karten kommen ins 1. Fach
- Wurde die Karte richtig beantwortet, wandert sie 1 Fach weiter.
- Nutzer entscheidet selber, ob seine Antwort richtig oder falsch ist
- Karten können Text, Bilder, Chifren,... enthalten

#### Theorie II

- Der Lernvorgang wird wie folgend beschrieben:
  - Einen Zettel nehmen, (Karte wählen)
  - die Frage lesen,
  - die Antwort überlegen,
  - Zettel drehen und die gedachte Antwort überprüfen, (Ja/Nein Knopf)
  - Zettel ablegen.
- Karteiprinzip:
  - Neue Kärtchen kommen in Fach 1.
  - Fach 1 wird jeden Tag bearbeitet. (nicht wichtig für Modelierung)
  - War die Antwort richtig, wandert das Kärtchen in das nächste Fach.
  - War die Antwort falsch, bleibt das Kärtchen in Fach 1.
  - Alle anderen Fächer werden erst bearbeitet, wenn sie fast voll sind.
  - Alle richtig beantworteten Kärtchen wandern in das nächste Fach
  - Alle falsch beantworteten Kärtchen wandern zurück in Fach 1.

### b) Erstellung des Domänenmodells:

