

Softwaretechnik-Praktikum (SoSe 21)

Lern-App

3

Im Rahmen dieses Projektes soll eine App zur digitalen, spielerischen Unterstützung des Schulunterrichtes entwickelt werden. Die App soll sowohl auf Android als auch auf IOS laufen, und ist darum mit dem sogenannten Flutter-Framework zu entwickeln.

Die App soll nach der Installation einen app-internen Administratoraccount anlegen. Hierüber können Eltern/Lehrer Festlegungen zu den Nutzern (Zugangsdaten und Klassenstufen) vorgenommen werden. Für jede Klassenstufe 1-6 hat die App spezifische Aufgabentypen in den Fächern Deutsch, Mathematik und ggf. weiteren Fächern. Meldet sich dann ein Schüler oder eine Schülerin mit den Zugangsdaten an, so erscheint eine Übersicht mit altersgerechten Fächern und Aufgabentypen. Mit Auswahl eines Aufgabentyps werden zufällige Aufgaben des Typs erzeugt und angezeigt.

Durch das erfolgreiche Lösen der Aufgaben sammelt der Schüler oder die Schülerin sogenannte Sternchen, welche dann genutzt werden können für Minispiele (wie z.B. Kugelbalance-Spiel, Labyrinth, Puzzle, Tic-Tak-Toe, etc.)

Modulare Programmierung, Stabilität und Fehlerfreiheit der gesamten Software wird bei der Abgabe vorausgesetzt. In besonderem Maße wird darauf Wert gelegt, dass die zu entwickelnde Software sehr benutzerfreundlich ist. Das Projekt wird nach gängigen Qualitätsvorgaben entwickelt und auf Github und in den Stores veröffentlicht.

- **Erforderliche Kenntnisse:** Gute Programmierkenntnisse. Spaß und Interesse an der Spieleentwicklung.
- **Geplanter Technolgieinsatz:** Flutter und ggf. Docker

Gesucht wird 1 Team mit 4-7 Personen. Wir freuen uns auf Ihr Interesse. Für weitere Details wenden Sie sich bitte an Frank.Kammer@mni.thm.de.