

Programmierprojekt: Vokabeltrainer Latein

Grundidee:

- Lernprogramm für Latein-Vokabeln

Benutzeroberfläche:

- Wahlmöglichkeit, ob man neue Lektionen eingeben möchte oder eine der Alten lernen will
- Beim Lernen selbst, wird jeweils die zu übersetzende Vokabel genannt. Ein Eingabefeld fordert den Benutzer zur Eingabe der Übersetzung auf
- Eine Tabelle zeigt an, wie viele der gefragten Vokabeln richtig beantwortet worden sind und welche Lektion gelernt wird

Benötigte Klassen und Module:

- Tkinter
- Random
- Open / Read / Write (Datenbank-Bearbeitung)
- Audio- und Bildeinbindung (u. A. Canvas)

Zu umfangreich bzw. problematisch:

- Rechtschreibfehler-Erkennung
- Verschiedene Benutzerkonten (personenbezogene Lernkontrolle)

Erweiterungsmöglichkeiten:

- Falsch beantwortete Vokabeln werden immer wieder abgefragt
- Man kann die Richtung der Befragung von Deutsch-Latein zu Latein-Deutsch ändern
- Rangliste der einzelnen „Spieler“
- Musik- oder Bildsignale bezüglich Erfolg und Misserfolg der Beantwortung
- Reset-Funktion zum Zurücksetzen des Punktestandes, innerhalb der laufenden Lerneinheit