

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

Oppgave 1

a)

En objekt-attribut-hveringsstabell fastslår de objekter og egenskaperne "attributene" ~~til~~ ved dem et system inneholder, og hvordan disse jobber med, brukes av brukeren.

På engelsk (i boken) kalles disse Primary Task Objects, disse brukes fastslått tidlig i en utviklings prosess for å løpe av denne prosessen har et klart bilde av hvilke objekter som er sentrale for brukeren samt hvordan disse skal interagere med. (interact).

Et primary task objekt gjennommer ved at det står sentralt for brukeren (nytt) av systemet og at det har attributer. Et primary task objekt kan også ha noe man kaller Child objects. Et child object er en attributt av et primary task objekt men gjennommer ved at det har egne attributter og egenskaper. eks:

Bil

← Primary task objekt

modell:

merke:

drivstoff:

Eier :

← Child objekt

alder:

hjørn:

navn:

Kurskode/Fag : IS-104
 Kandidatnr. : 8621
 Dato : 3/12-2008
 Ark nr. : 2 av 19

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

1a forts:))

Use caseet beskrives i hovedsak to primære
 task objektet jeg har valgt og jobbene var.
 Ansatt og reise

ANSATT

ATTRIBUTT

HANDLING

Navn

Legges til

Alder

Endre

Kjøn

Slett

Adresse

Kontonr

Stilling

Kreditt

REISE

Fra

Register

Til

endre

Transport

Slett

Overnatting

Fornøyd

Kostnad

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

la jouts:)

Metaforer, en metafor er en måte å jøklare et element, handling eller fysisk gjenstand ved å speile/reflektere det i likheten til et annet.

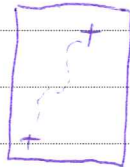
eks:

"Vindem utte som en ulv når den slo ned på huskjønnet"

Man sammenligner to veldig forskjellige ting ved å forstå likhetene.

Detta brukes mye når man designer nettsteder og andre IT/IS systemer. I denne oppgaven er det noen man kan bruke om man ønsker:

Kart:



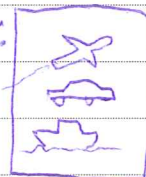
vis vi kart veier jorden, ekthitt "fra og til" distansje.

Søppelbøtte:



man kan gi litt funksjon til diverse demotø Samtand et kommunale hjelp med bilde er en søppelbøtte. Her benyttes 2 designprinsipper. Det er lett å gjenkjenne en å bruke, for eksisterende brukere. Man gjenkjenner idet samt kan sett dette i andre sammenhenger (Windows, borten)

Transparent:




nye litt som over ↑

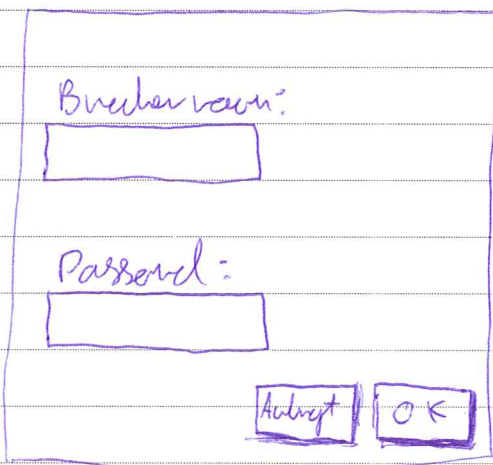
Denne kolonne er forbeholdt sensor.

1-B:)

Allt som befinner seg innenfor den ytterste
støppløse linje er skjerm bilde, tekst eller
er beskrevet av gitt skjerm bilde

Først kommande skjerm bilde er den første siden
brukeren ser. Siden de allerede ~~er~~ registrert
i systemet finnes det ingen registreringsskjerm.

 TRAVEL REX - REISE REGISTRERING
LOGIN



Brukernavn:

Passord:

Avbryt OK

3-12-2008 kl. 12:29

Overskriften skal her selvfølgelig være midtstilt, at der
heller til høyre er bare skruv.

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

16 ferts:)

Siden viser en billett man får etter man er logget inn:

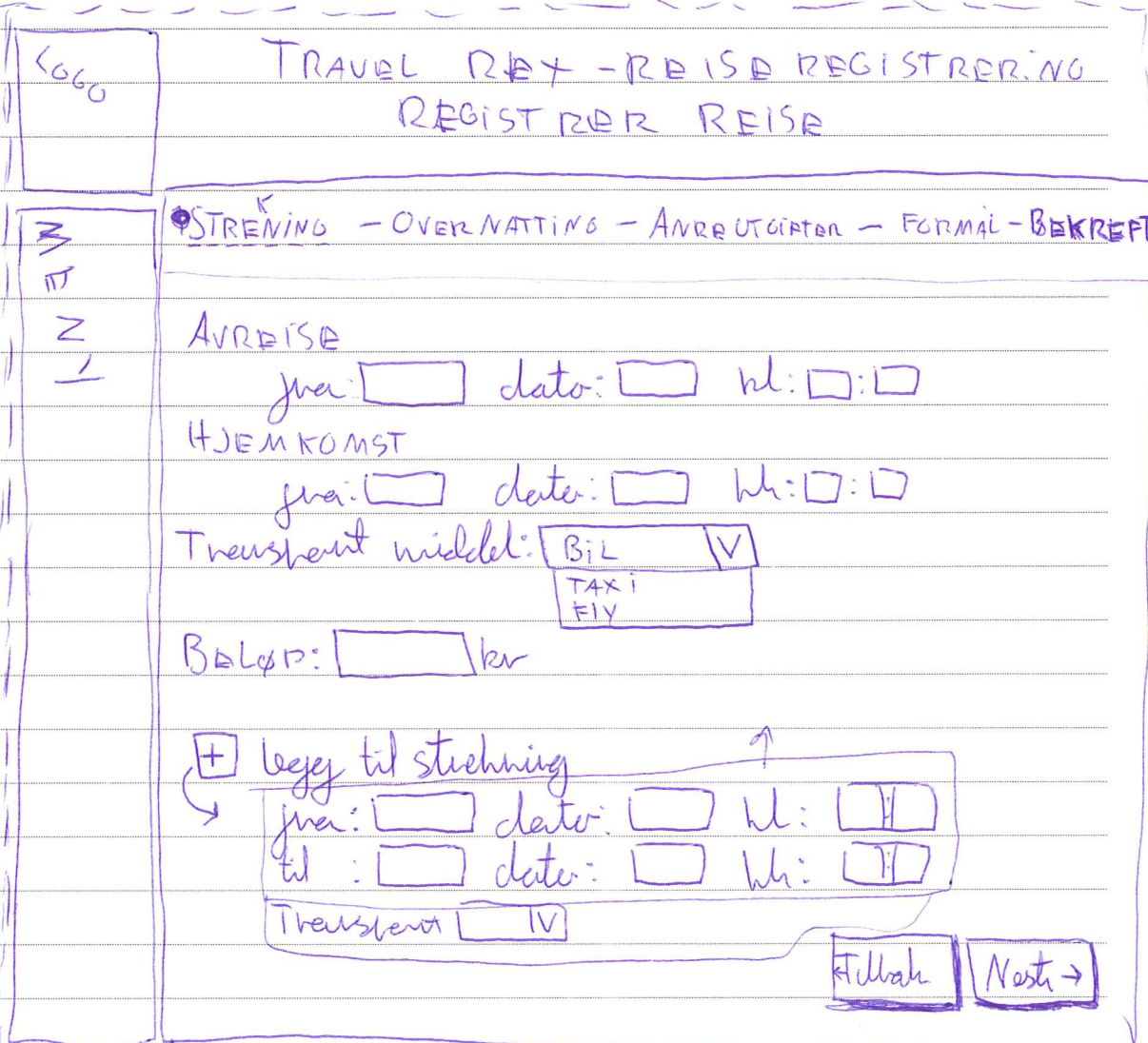


Jeg vil her berømme at Logo og overskrift står plassert på samme sted som på "login" skjerm billett. Dette følger loven om konsistens/continuity. Jeg vil ikke forvirre brukeren ved å forandre plassering av disse. Det samme gjelder dato og klokkeslett ved i høyre hjørne. Dette betyr seg der være sammen hjørne for brukeren, jeks om han skulle være på "ferter" og ikke har dette tilgjengelig.

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

1 b- forts.)

Følgende side vises når brukeren har klikket på meny linken REGISTRER REISE.
 Merk også at denne linken ligger på hoved menyen, side dette er sidens/systemets hovedformål.

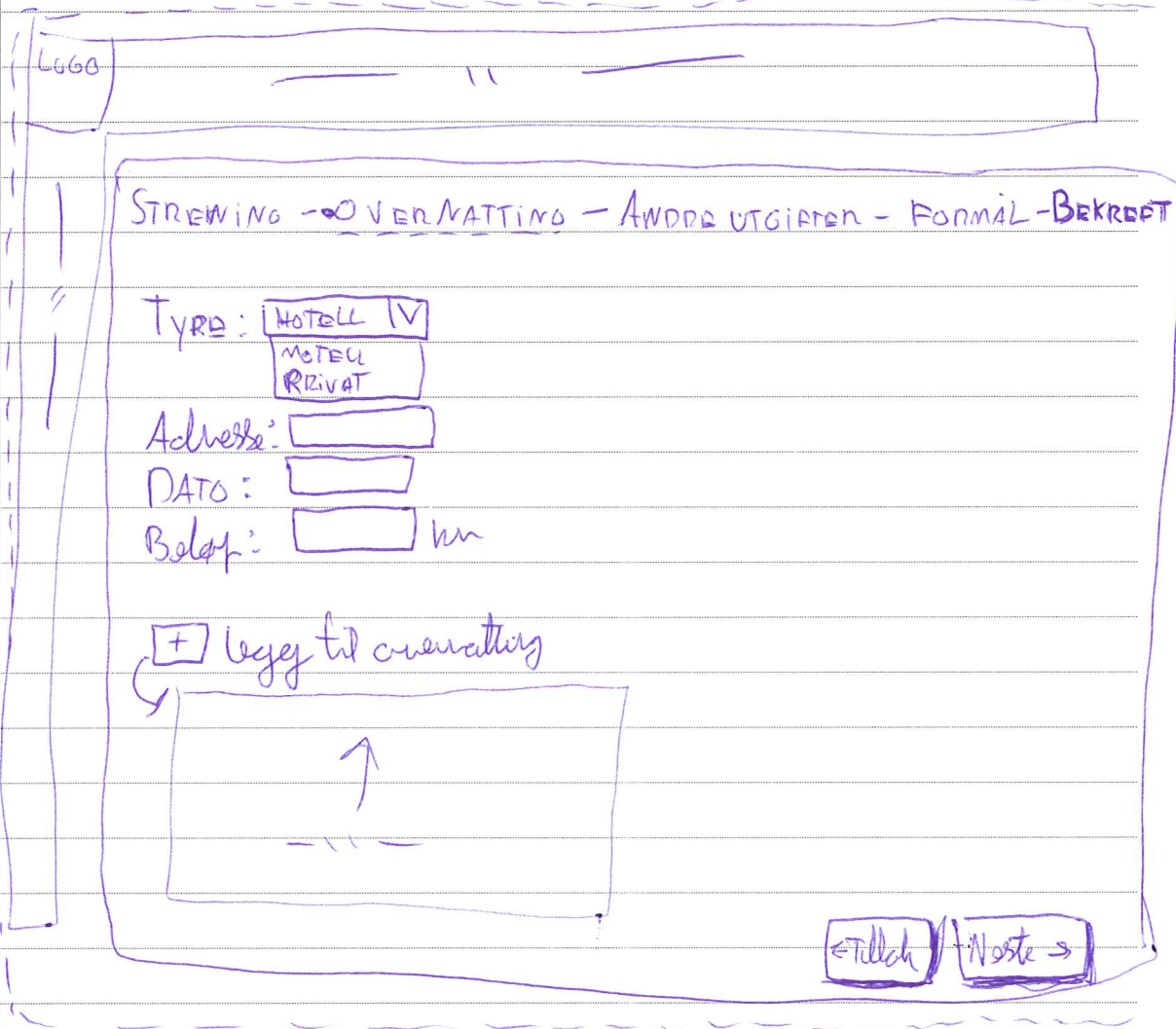


3-12-2008 kl:12:35

Øverst kan jeg vedt gi visen en status "ben", dette fordi gi brukeren en følelse av hvor på siden og i prosessen ben befinner seg. Legg til stuehning + dette er fordi brukeren gi inntrykk om turs veier, det taxi ferges osv.

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

(b-jente!) Jeg vet at denne funksjonen kan være
barnpliselig for de fleste, men jeg tenk
utgangspunkt i at brukere vil få generell
offisiell informasjon i systemet. Jeg tenk også utgangspunkt
i at innmelding vil bli delt på flere ulike
sammensatte måter. Og dessuten vil at brukeren
skal registrere alle stegene som har vært
en gitt vei.



Jeg vil påpeke at skjermbildet jeg har tegnet
her er ikke konsistent. Dette gjør jeg
med skrive og tegne, jeg vil være veldig
takknøst.

Kurskode/Fag : 15-104
Kandidatnr. : 8621
Dato : 3/12-2008
Ark nr. : 8 av 19

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

16-jentes:) Jeg vil koppe over skjermbildene for arde utjefts og koppe rett til journal og bekræft. Jeg vil også have tegn skjema (journal) som viser. Loger, meny og overskrift/bakover en i hantelsten gitt at viser hele tiden.

Formål:

Radierbettem/
checkboxbalk

KOMMENTAR:	FORMÅL:
	Moti <input checked="" type="checkbox"/> Semiser <input type="checkbox"/> Annet/Semiser <input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Tilbake <input type="checkbox"/> Neste	

Bekræft:

OPPSUMERING AV REISEN MED
 ALL INFO NMAS JON BRUKEREN
 HARGITT OM STRENING/OVERMATING
 ANNET OG FORMÅL - SAMT EN
 SUM, TOTAL BELØP FOR REISEN

Tilbake BEKREFT

Kurskode/Fag : 15-104
 Kandidatnr. : 8621
 Dato : 3/12-2008
 Ark nr. : 9 av 19

Denne kolonne er
 forbeholdt sensor.

1 (6-jorte:)

Jeg velger å ikke vise skjermbildet for de andre i klassen på veien. Grunnet begrenset med tid. Men jeg vil fortelle dem litt.

Vil/erde veier:

Om brukere trenger å se vertikal veier og evt erde noe på infomax verdens kan kan bli her. Her vil den få en link over alle tidligere veier. alle veier vil være enkelt som fører videre til mer informasjon om dem og mulighet til å erde veier.

Erde person
 opplysninger:

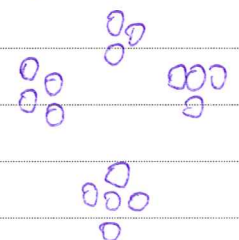
Som oppgaven spesifiserer skal brukeren kunne legge inn sitt kortnummer fordi for veier utgifter godt gjort. Dette gjør den her, den legger inn/erder sitt kortnummer slik at den/her får veien inn på denne kortet. der slipper den legge dette inn for hver veier registrering.

Noe annet jeg vil venter er at nytt forslag til system design er over komplett, ved tank for at brukeren kan legge inn nye og detaljert informasjon om hver veier. Se \oplus kanskje for videre?

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

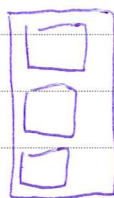
16-jorti:) Men dette synes jeg sluttet brukeren ikke skal trenge og registerer alle Taxi turer, hotell bytter på Sebastian innlegg, haen haen registerer all informasjon om sent lønne komplette verser er innlegg.

1-c: Jeg vil her gi 3 eksempler på gestet lover og om jeg kan vurderer disse brukere/har jobbede min oppgaver/moek upr i oppgave 1b.

Nøhet:  Denne refererer til avstander mellom objekter, tekst og andre elementer og i et system.

Det det mener er at elementer som er litt eller deler relevant/funksjon handle være grupert, dette sliper at lesere lettere ser hva som hører sammen, hvilke funksjon det har og ser helheten av et element.

eh? meny:



Kvadrone referer jeg vært beere vedde, lesere skjønner der at disse hører sammen og deler funksjon. Idette tyffelt navigering.

Moek upr: I min moek upr kan jeg bruke dette, som nevnt over i næringen og i skjemaene. Inndata feltet er grupert sammen og i relevant rekkefølge. Og navigeringer haken (Tilbak, vest, bokst) sammen.

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

IC forts. :)

Kontinuitets :
(continuity)



Her viser man at et system man har er viss kontinuitet (continuity).

Det er mulig jeg blander ord, men det jeg mener er at siden systemet må konsekvent følge den layouten som setter fra første skjermbilde.

"man går ikke inn en vord klar og forventer en gang med grønnet" - meg!

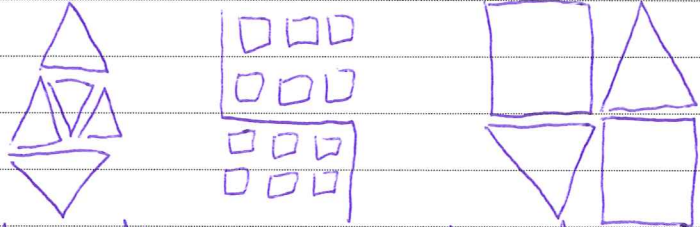
Det er også for å unngå forvirring. Det er klart å erke mange plassering og/eller fjernt fra skjermbilde til skjermbilde. Dette har også med det prinsippet at det er lettere å gjenkjenne en bruk. Man kunne de jobber knappen selvsagt i alle skjermbilder.

Merk også: Dette synes jeg at jeg følger i min merke også. Knappen som ligger og befinnes seg på samme sted til enhver tid. Logg og bruker er plassert på samme sted hele tiden. Når det gjelder fargevalg, dette kan jeg ikke si noe om, men jeg vil selvfølgelig ikke ha en vord ligger skjerm og en grønnet forskjell. Leseren vil da konsekvent på om han var kommet rett sted.

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

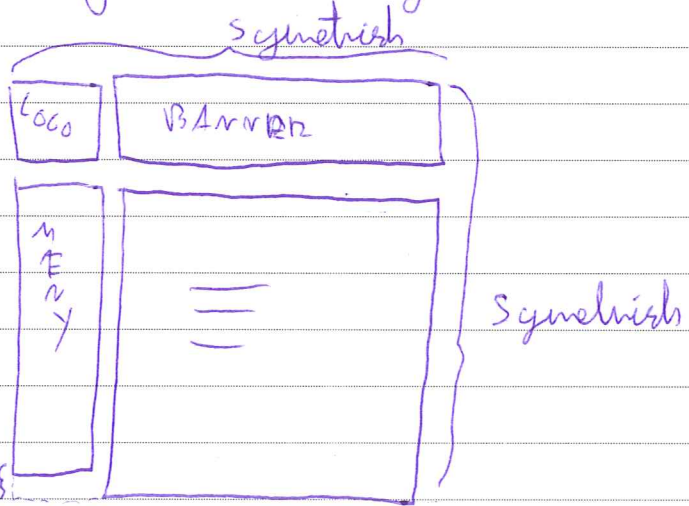
1c forts:

Symetri:



Overlet symetri forblir seg kanskje selv, men
vært forfalt gjenakt at for "flyter" og støtth
i et system. kanskje også hvordan det er
plasset og sett i forhold til omgivelse.

Mock up:



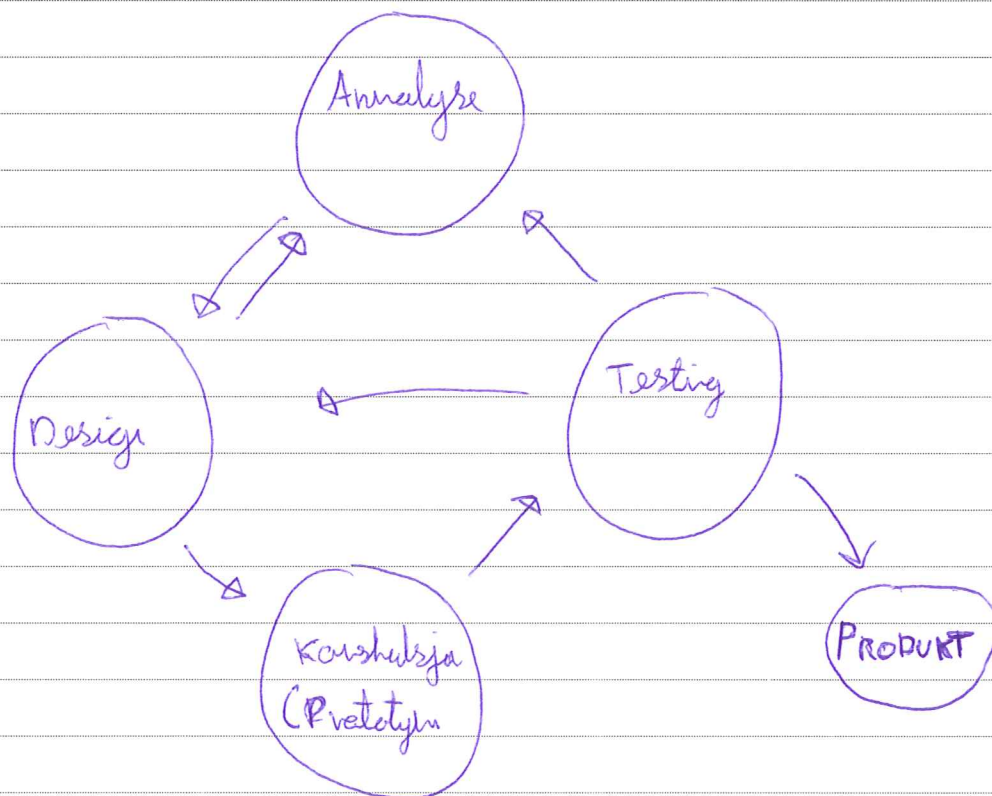
Boksene er symmetriske plassert i forhold til hverandre
med et centrum. Logo + banner = lik høyde.
Banner + Logo = samme høyde høyde som meny + hovedtekst.



Denne kolonne er forbeholdt sensor.

Oppgave 2:

Interaksjons design



I analysen spesifiserer man hva er til systemet, hvilke funksjoner systemet skal ha, hvem som skal bruke det, og i hvilke sammenheng og samarbeider brukeren historisk med brukerne i dette sammenheng arbeidet skal medes opp mot.

- People
- Activities
- Context
- Technology

Jeg vil bli anbefalinger fra brukeren og papir work up i denne prosessen og berører dette er viktig!

Denne kolonne er
forbeholdt sensor.

Efter man har spesifisert krav og
usecase til systemet og lært generelle
prinsipper for design/layout, kan man
lage en papir mockup. Dette kan man
gjøre tidlig i prosessen, allerede kanskje før
man får slutt design. I allerede i analyse
fasen. Jeg mener papir mock up kan være
et godt hjelpemiddel for å forstå krav
til et system.

De er billig og enkle og lærer, de som kan
være finnet inn for å lage systemet
kan tidlig komme inn og være med å
se hvordan systemet kommer til å bli. Og siden
det er laget på papir er det ingen forventninger
hnyttet tidlett, det blir fort er til viss kommunikasjon
der begge parter tar kontakt og kommer
med forslag.

Ved testing av mock up trenger man:

- en person til å lede møtet
- en person som tegner forslag
og erklærer.
- en assistent som skriver ned viktige
ting som blir sagt
- kanskje en tredjepart med objektivt syn

Denne kolonne er
forbeholdt sensor.

Oppgave 3:)

Usability kan best beskrives som brukbarheten til et system, testing kan med hensikt et system lever opp til de 5 E'ne. De 5 E'ne er:

5 E'ne:

Effektivitet:

Hvor stor grad (med presisjon) en bruker får utført oppgaven sin.

Efficiency:

Hvor raskt (med presisjon) han får utført dem

Error tolerant:

Systemet skal være så feilfri som mulig, men når en feil forekommer. Er feilmeldinger presise? gir den mulighet for løsning? mister data?

Easy to learn:

Hvor lett er systemet å lære seg for en person uten forhånds kunnskap om systemet?

Engaging:

Hvor mye oppfordrer systemet til bruk? hvor behagelig er data utførelse oppgavene?

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

Opg 3 Forts:

Roller i usability testing:

Test leder (master)

Observer

Assistant

Test person

utstyr: Prototypen/Systemet
video

lydopptagning

arkivbeholder

Tasttryk logger

Test lederen kan en sende ut alle under tester. Det kan være som en oppgave (basert på use case) som test personene skal utføre på systemet. Det er viktig at han er forberedt med å lede test personene for nye tilfeller/oppsett. Det er også viktig at han ikke er for høyt over objektive spørsmål i et høflig og åpen tone slik at test personene ikke blir seig.

Det er også viktig at han er forberedt på personlige spørsmål.

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

Oppgave 4:

Ideen om "lukter" av informasjon er basert på den ideen at vi mennesker leter etter den informasjonen vi vetlet. Slik et vordely jekter på sett bytte. Ved hjelp av lukt.

Piratti mener at lukter på nett gir i nye seer er "lukter" om hva som ligger bak, hvordan jager. Han mener derfor at vil trykke på den lukter som angir størst lukt av hva vi søker etter.

eks: "Jeg luper på hva Fisher Torsk spiser"

Bil

Båt

FLy

Kvinne

Mate

lukter → Dyr

- Hunder
- Katter
- Fugler

lukter → Fisk

- Abbor
- Sei
- Laks

lukter → TORSK

- hvor borde?
- hvor spiseide?
- hvor se du ut

Denne kolonne er forbeholdt sensor.

Oppg 4 fort:

3 uddataene på at ledetill. fungerer på en
veltsiel:

• føgerskikk (hoffeslett)

leseren beffer
vurdte på Sielen.
finner ikke frem.

• Sals

Leseren bruker Sals metoden
på Sielen. Sals metoden er generelt
ulykkelig.

• Tilbaks befe

i uddataene på at leseren
ikke finner der oppmerksom
ber litt etter bak liden.
Lignende "Hoffeslett"

Oppgave 5:

5.1

✓ = riktig X = feil

a - ✓

b - ✓

c - X

d - ✓

Kurskode/Fag : ~~15~~ 15-104
Kandidatnr. : 8621
Dato : 3/12-2008
Ark nr. : 19 av 19

Denne kolonne er
forbeholdt sensor.

Oppg 5 parti:

5.2

a - ✓

b - X

c - X

d - ✓

5.3

a - X

b - ✓

c - ✓

d - ✓