

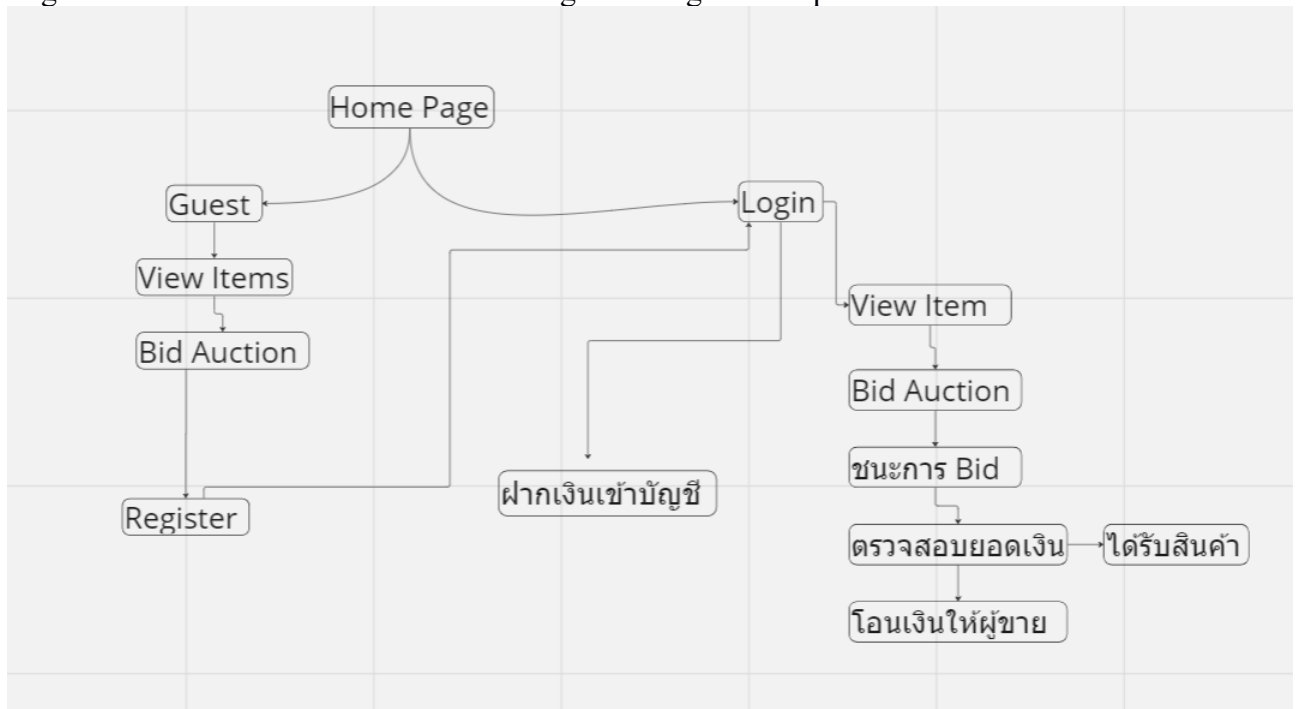
CPE 334 – Software Engineering
Lab Exercise 4: Functional and User Interface Design

Name: ____นายกฤษฎา ฉายแก้ว____ **Student ID:** ____64070507201____

Name: ____นายปกรณ์ เพ็ญดวงใจ____ **Student ID:** ____64070507231____

In this lab, you and one more classmate will continue to work on the MarketWhiz online auction system example from Lab 3. If you have forgotten some of the details or for some reason do not have your own solution for Lab 3 to use as reference, you can find a sample solution on LEB2.

1. Study your use case diagram for the MarketWhiz application. Then create a navigation map showing the overall organization you would use for this web application. For an example, see slide 7 in Lecture 4. Be sure you include a way to reach all the user-triggered use cases in your use case diagram. (By “user-triggered” we mean any use case that begins with some user action. The MarketWhiz application has at least one use case that is NOT user-triggered, namely, concluding an auction when its time deadline is reached.) Note that you might discover new use cases while creating the navigation map!



2. Create a first version of a UI design *for the one use case which you analyzed in detail* for Lab 3. You can use any general graphics or specialized UI design tool to do this but please **do not draw by hand**. Your design should include multiple screens that show the different steps of interacting with your UI. It should include screens showing the extension scenarios as well as the main success scenario.

Your design should focus on organizing and presenting the information in ways that follow the “golden rules” and graphics guidelines from the lecture. Don’t worry about colors or “beauty” at this stage.

Include screen shots or images for each step in the interaction. You must also provide text that **explains** what is going on in each image. A good way to discuss a UI screen is to use

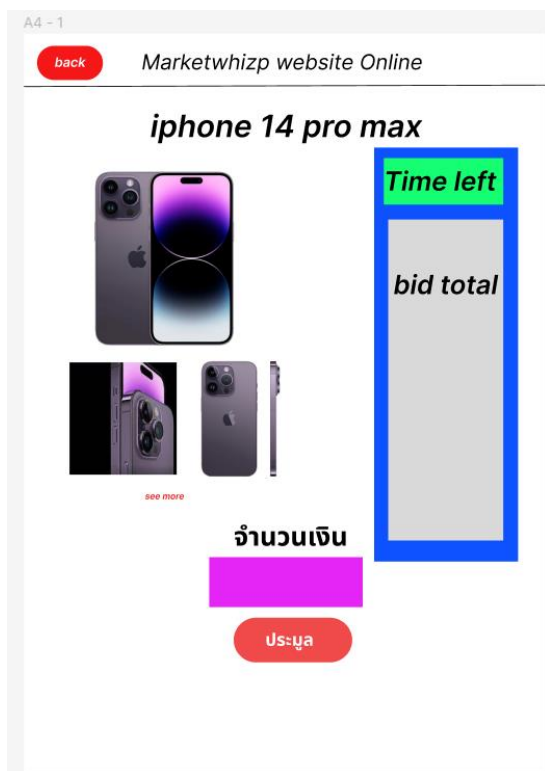
“call-outs” (lettered or numbered labels) for the different parts or controls on a screen. See the example on the next page.

view item(Guest)



ผู้เข้าชมเว็บ จะสามารถเลือกดูสินค้าตามที่ต้องการที่จะประมูลได้

ประมูลสินค้าที่ต้องการ



ผู้เข้าชมเว็บ เลือกเข้าดูสินค้าที่ต้องการประมูลและดูเงินประมูลสูงสุดและเวลาที่เหลือในการประมูล

ระบบส่งไปหน้า Create ID

A4 - 1

Marketwhizp website Online EXIT

Create Account

username

password

confirm

เมื่อ Guest กดประมูลระบบจะส่ง Guest ไปยังหน้า create id เพื่อทำการสร้าง ID

ทำการ Login

A4 - 1

Marketwhizp website Online EXIT

Account Login

Username

Password

NEXT

[Forget Password](#)

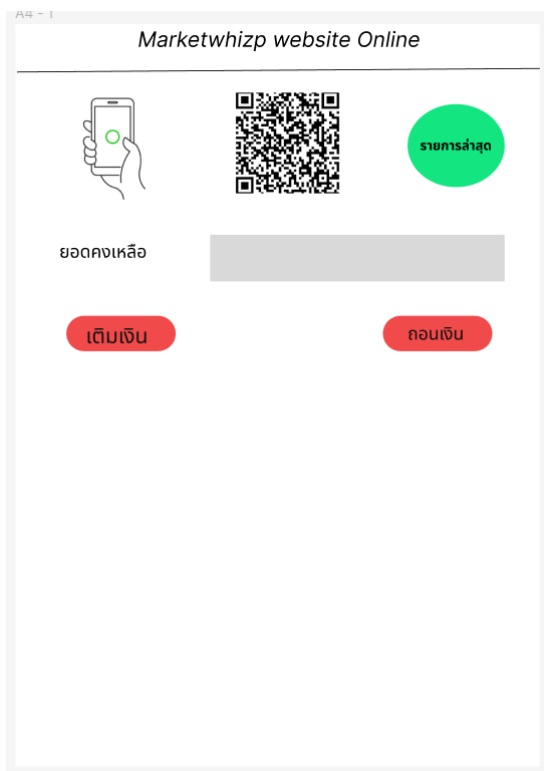
เมื่อทำการสร้าง ID เสร็จจะทำการส่งไปหน้า Login เพื่อเข้าสู่ระบบ เก็บข้อมูลในการประมวล

view item



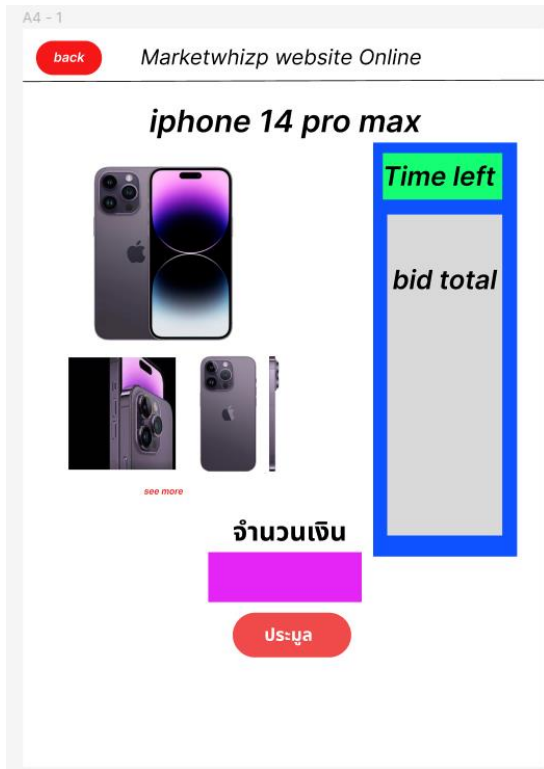
เลือกดูสินค้าตามที่ต้องการที่จะประมวลได้

ฝากเงินเข้าบัญชี



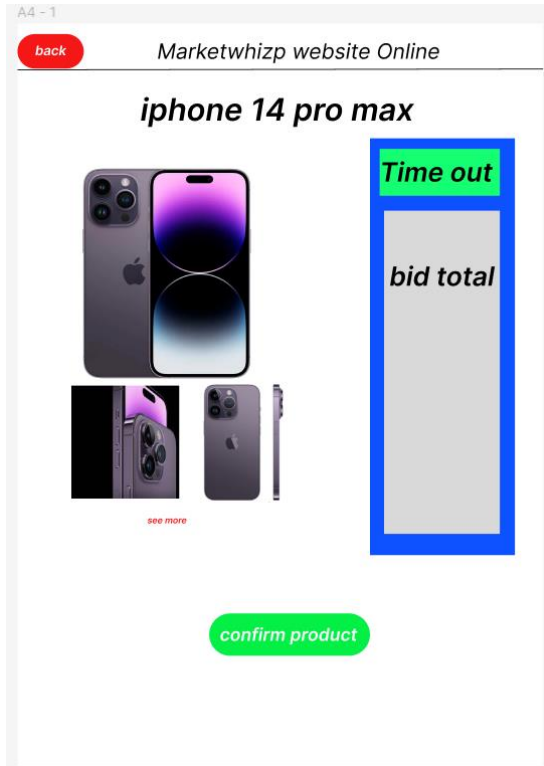
จากนั้นจะทำการฝากเงินเข้าบัญชี เพื่อที่จะเริ่มการประมวลตามสิ่งของที่ตัวเองการจะประมวล

เริ่ม Bid



เราจะใส่เงินที่ต้องการประมูล และจากนั้นปุ่มคำว่า ประมูลเพื่อประมูลสิ่งของตามจำนวนเงินที่เราลงไว้

ชนะการ Bid



ชนะการประมูล เมื่อเวลาหมด และเป็นคนที่ลงประมูลไว้สูงสุด ระบบจะทำการตรวจยอดเงินในบัญชีเพื่อทำการหักเงิน ไปให้ผู้ขาย พอระบบตรวจสอบ และหักเงินเสร็จ ผู้ที่ชนะการประมูลจะได้รับสินค้า และกด Confirm product

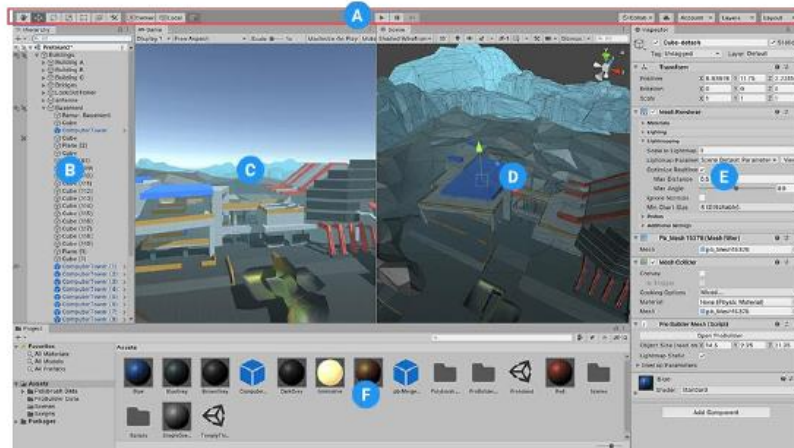


Figure 2.7 Unity's user interface^[35]

Figure 2.7 shows the user interface of Unity. Unity's user interfaces are customizable where users are able to move each of the editor windows individually to where they see fit. Each editor window has its own role in the game development process. The following are details of each editor window.

- A) **Toolbar:** Cannot be moved. On the left side, it provides basic tools to manipulate *GameObjects* such as move, rotate, and transform. At the center are play, pause, and step control buttons used for a test run of the scene. On the right side is editor layout options and Unity Cloud Service.
- B) **Hierarchy window:** Contains all *GameObjects* that exist in the current Scene in hierarchy form.
- C) **Game view:** This window shows a preview of the final rendered game through the camera that is placed in the scene. This window will be activated when the play button on the toolbar is pressed. Developers can test run the game through this window.

Include the results of these tasks in this document. (You should delete the call-outs example.) If you use a dynamic tool like Figma to do your UI design, please include a series of screen shots with explanations. Do not just provide a link. Save your document as PDF with the filename **6407050nnnn_6407050mmmm_Lab4.pdf** and upload to LEB2. This assignment is due by **12:00 noon on Monday 11 SEPTEMBER.**

Example of explaining a UI using "call-outs"