

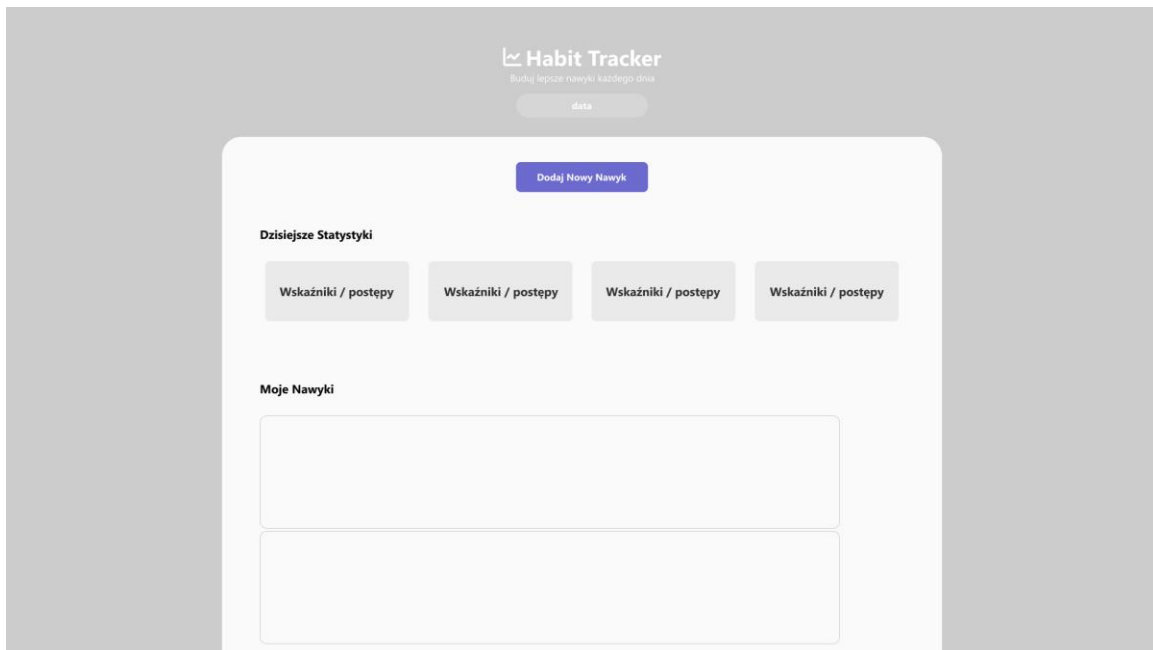
Dokumentacja projektu aplikacji HabiTracker

Etap 1: Wprowadzenie do projektowania UI oraz analiza potrzeb użytkowników

Na tym etapie zapoznaliśmy się z podstawowymi zasadami projektowania interfejsów użytkownika (UI), takimi jak: prostota, intuicyjność, spójność i dostępność. Zdefiniowano osoby użytkowników, w tym osoby pracujące zdalnie, studentów i osoby zapracowane, które potrzebują prostej aplikacji do zarządzania nawykami. Funkcjonalności aplikacji zostały określone na podstawie analizy potrzeb i obejmują: tworzenie nawyków, edycję, usuwanie, oznaczanie jako ukończone, statystyki oraz powiadomienia.

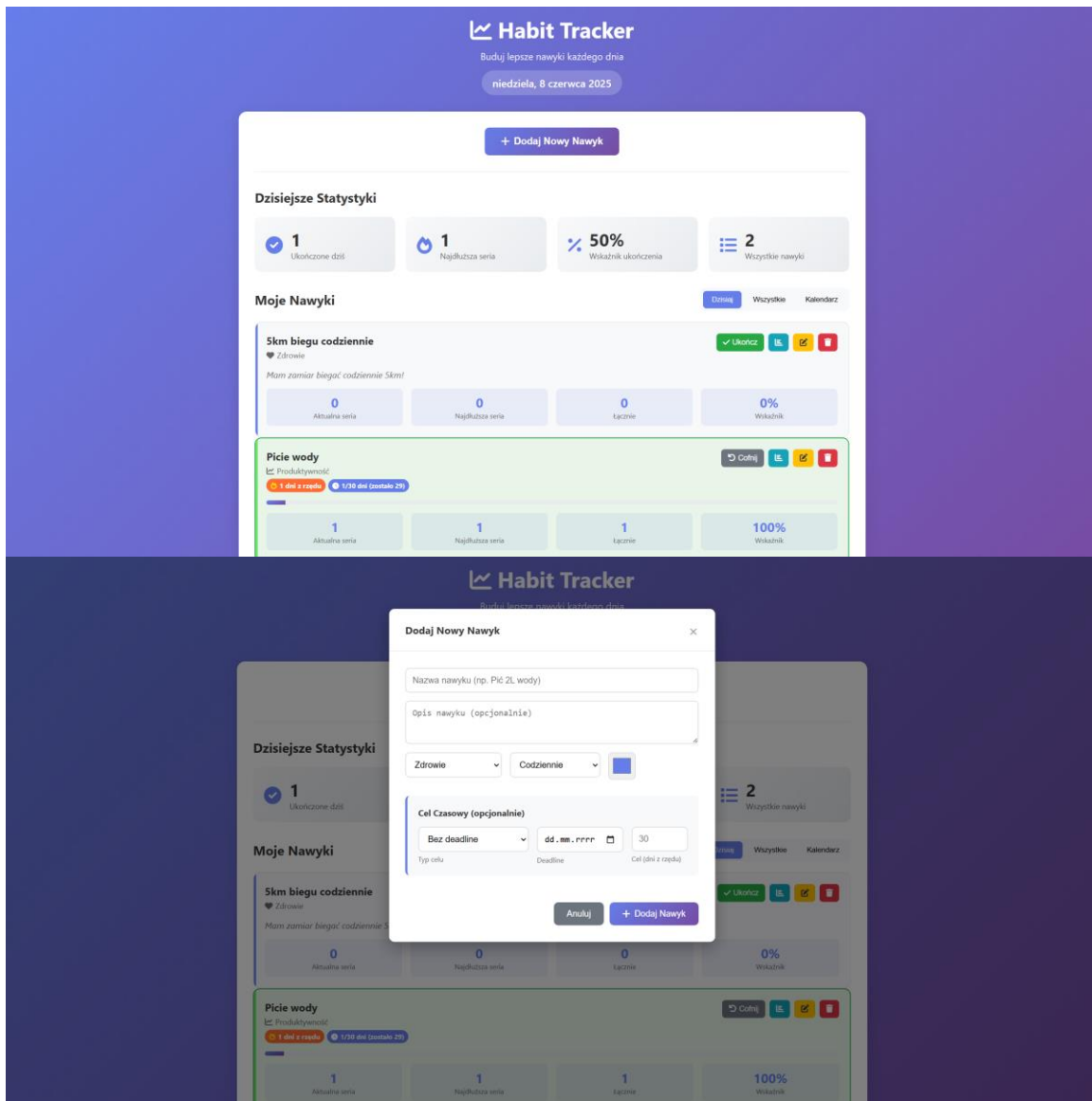
Cel: Zrozumienie podstaw UI oraz potrzeb użytkowników.

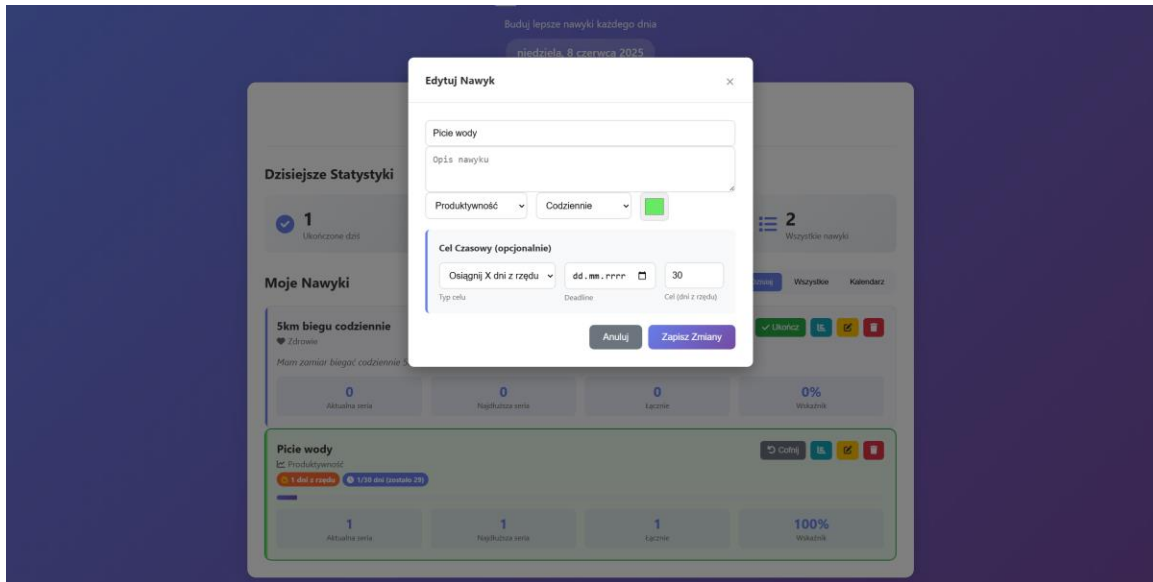
Etap 2: Tworzenie szkiców interfejsu i mapy aplikacji



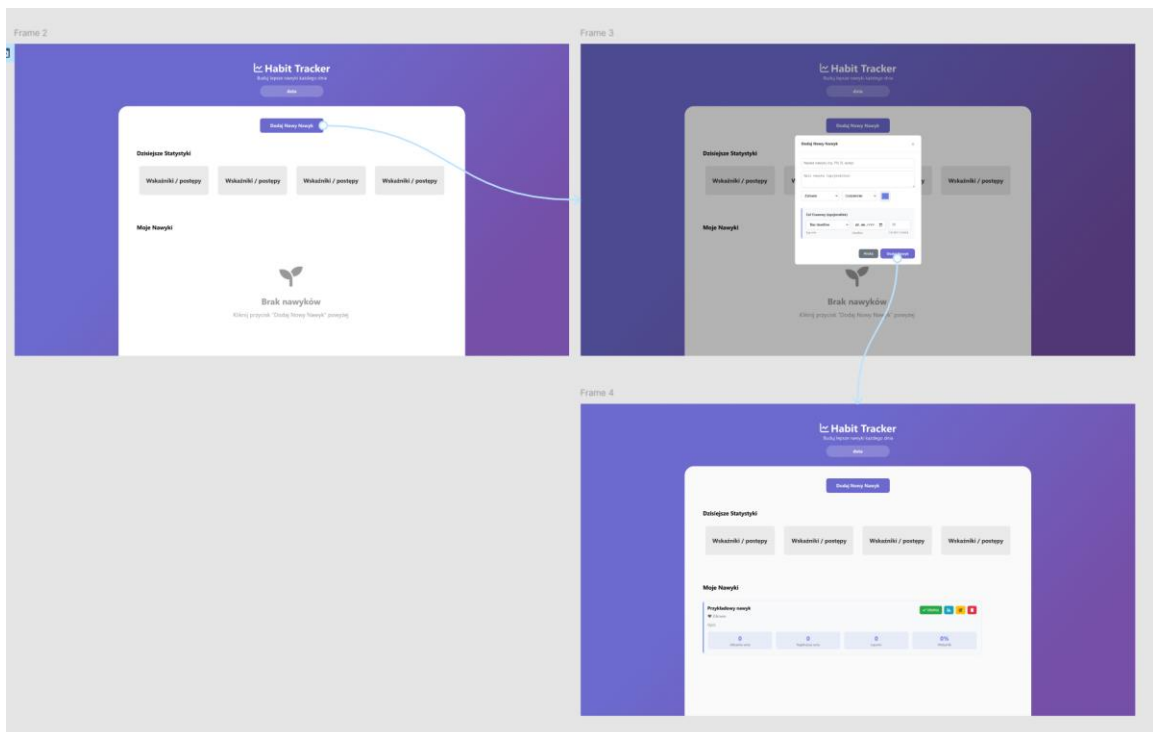
W tym etapie opracowano wstępne szkice (Low-Fidelity Wireframes) dla głównego widoku aplikacji.

Etap 3: Tworzenie prototypu Hi-Fidelity





W tym etapie wykonano dokładne projekty interfejsu, definiując układ elementów, kolorystykę i ikonografię. Zastosowano jasny motyw kolorystyczny z intuicyjnym rozmieszczeniem przycisków. Interfejs zawiera interaktywne elementy umożliwiające dodawanie i edycję nawyków, oraz dynamiczne przechodzenie między widokami.



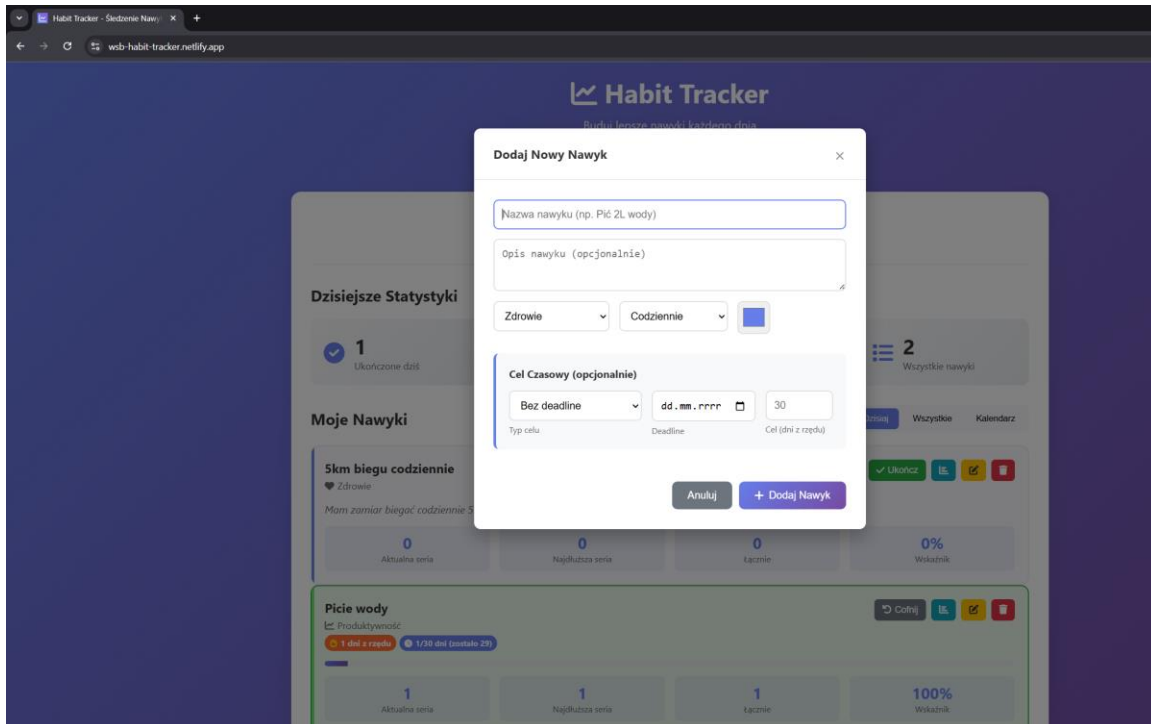
Etap 4: Testy użyteczności i poprawki

ID	Tytuł testu	Wymagania wstępne	Kroki testowe	Oczekiwany rezultat	Aktualny rezultat
TC01	Dodanie nowego nawyku.	Brak wymagań	1. Kliknij przycisk „Dodaj Nowy Nawyk”. 2. Wprowadź tytuł, opis, resztę pozostaw bez zmian. 3. Kliknij przycisk „Dodaj Nawyk”.	Komunikat o dodaniu nawyku oraz wyświetlenie go w panelu użytkownika oraz aktualizacja ekranu statystyk jeśli chodzi o pole „Wszystkie nawyki”.	Zgodny z oczekiwanym rezultatem.
TC02	Wyświetlenie szczegółów w nawyku.	Uprzednio utworzony nawyk.	1. Na utworzonym nawyku kliknij niebieski przycisk „Szczegóły”.	Wyświetlenie informacji o nawyku takich jak: Kategoria, Częstotliwość, Data utworzenia, Opis, ekran statystyk oraz pasek postępu.	Zgodny z oczekiwanym rezultatem.
TC03	Edycja nawyku	Uprzednio utworzony nawyk.	1. Na utworzonym nawyku kliknij żółty przycisk „Edytuj”. 2. Zmień nazwę nawyku, opis, kategorię, częstotliwość oraz kolor. 3. Kliknij przycisk zapisz zmiany.	Edycja nawyku wedle wcześniej wprowadzonych danych i aktualizacja nawyku w panelu użytkownika oraz powiadomienie o zmianie nawyku.	Zgodny z oczekiwanym rezultatem.
TC04	Usunięcie nawyku	Uprzednio utworzony nawyk.	1. Na utworzonym nawyku kliknij czerwony przycisk „Usuń”. 2. Potwierdź usunięcie nawyku na komunikacie z witryny.	Wyświetlenie komunikatu o potwierdzeniu usunięcia nawyku, wyświetlenie powiadomienia oraz aktualizacja panelu użytkownika.	Zgodny z oczekiwanym rezultatem.
TC05	Ukończenie nawyku	Uprzednio utworzony nawyk.	1. Na utworzonym nawyku kliknij zielony przycisk „Ukończ”.	Wyświetlenie komunikatu o ukończeniu, aktualizacja panelu użytkownika, zmiana statystyk oraz aktualizacja koloru nawyku na zielony.	Zgodny z oczekiwanym rezultatem.
TC06	Cofnięcie ukończenia	Ukończony nawyk.	1. Na utworzonym nawyku kliknij szary przycisk „Cofnij”	Wyświetlenie komunikatu o cofnięciu ukończenia nawyku oraz aktualizacja panelu użytkownika.	Zgodny z oczekiwanym rezultatem.

Zorganizowano testy użyteczności z udziałem 3 użytkowników. Zidentyfikowane problemy:
Na podstawie wyników testów wprowadzono poprawki.

Etap 5: Implementacja interfejsu – frontend

Interfejs został zaimplementowany w HTML, CSS i JavaScript.
Zastosowano zasadę responsywności poprzez automatyczne dopasowanie rozmiaru okna.



Etap 6: Ostateczne testy i optymalizacja interfejsu

Przeprowadzono testy aplikacji na różnych urządzeniach (laptopy z Windows i Linux).
Zweryfikowano poprawność działania interakcji oraz kompatybilność GUI.
Optymalizowano czas ładowania kodu poprzez usunięcie niepotrzebnych linii kodu bądź ich zmodyfikowanie pod względem lepszej optymalizacji.

Usunięcie nieużywanych modułów aplikacji.