

Gruppemedlemmer:
Andreas Guldborg Hansen (aguh),
Felix Jeppe Fatum (fefa),
Mathias Rasmussen (memr)

Obligatorisk Opgave #03

IT University of Copenhagen (ITU) User Experience og Webprogrammering, BSc (UEWP)
(Forår 2022)

Kapitler	2
Designvalg	2
Brugerguide	2
Log-in	2
Navigation	2
Køb	2
Tilføj penge	3
Kvitteringer	3
Problemer	3
Detaljeret information	3
Komponenter	4

Kapitler

Designvalg

Appens mål er at brugeren nemt skal kunne købe kaffe gennem appen. og den ønskede effekt er at brugeren nærmest skal have nemmere ved at købe kaffe gennem app'en, end gennem betalingskort. Vi har derfor haft fokus på at holde designet så simpelt som overhoved muligt. Det har vi bla. gjort ved at lægge alle de mest nødvendige funktioner, såsom købe kaffe, lægge penge på kontoen og logge ind og ud, på den første side.

Vi har valgt at gøre alle knapper i menuen ens - Uanset om man skal logge ind, tilføje penge eller navigere til en anden side.

I forhold til farver har vi valgt at bruge de brune farver inspireret fra kaffedomænet, hvor farverne skaber glatte og rolige designs, men med tilstrækkelig kontrast til at elementerne er tydelige mod baggrunden. At elementerne har en kontrast til baggrunden, men alle deler farve og kaffe-ikon gør, at det læner sig op ad gestaltloven om lighed.

For yderligere at læne os op ad gestaltloven om lighed har vi valgt at give betalingsknapperne på shoppen runde kanter, da det er genkendeligt for mange brugere - mange hjemmeside benytter sig af runde knapper, som f.eks. iOS app-ikoner eller på google.com.

Brugerguide

Log-in

Når en bruger vil logge ind åbnes hamburger-menuen, hvor det nederste link er "Sign-in". Herefter tages brugeren til Googles authentication og kan altså logge ind med sin google bruger.

For at brugeren ikke er i tvivl tilføjes brugerens navn i toppen af siden i titel-baren, og "Sign-in" erstattes af en log ud knap.

Navigation

Fra hamburger-menuen kan de diverse undersider tilgås. Hamburger-menuen åbnes på en computer ved at holde over ikonet ☰ i øverste venstre hjørne, om lukkes ved tilsvarende at holde musen væk fra menuen igen. Fra mobile devices kan menuen åbnes ved et klik på det samme ikon og lukkes ved et tryk uden for menuen.



I den nuværende version af hjemmesiden er de tilgængelige undersider shoppen og ens kvitteringer.

Køb

Fra undersiden "Shop" kan man købe diverse drikkevarer fra Café Analog.

Her fremgår en liste af de eksisterende købsmuligheder med navn og pris, hvor de elementer symboliserer mulighederne.

Klikker man på et element vil en kvittering dukke frem på skærmen der bekræfter det pågældende køb.

Tilføj penge

Når brugeren loader en side er der som standard gemt 100,- på kontoen. Gennem knappen "Add money" tilføjes 50,- til brugerens pengesum, som kan ses nederst i menuen hvor der står "Balance: xx,-".

Kvitteringer

På listen af kvitteringer fremgår brugerens tidligere køb med navn, pris og tidsstempel for købet. Her har brugeren mulighed for at se, hvad vedkommende har foretaget af køb tidligere.

Problemer

Eftersom der ikke er sat en database op så er listen af kvitteringer statisk. For at navigere mellem siderne opdaterer hjemmesiden og derfor læses JavaScripten på ny. For at kunne gemme kvitteringer fra køb ville hjemmesiden altså skulle sættes op med en Firestore database, hvor brugerens id skal gemmes sammen med navnet på det købte element, prisen og en tid gemt i millisekunder siden 1970 UTC.

Derudover skal en metode hente JSON objekter fra databasen tilbage ved load og sortere efter bruger-id.

Opsætning af database ville også gøre det muligt, at en brugers pengesum er gemt, men da der ikke er sat en Firestore op har brugeren i stedet 100,- at gøre godt med ved hver load og muligheden for at tilføje 50,- gennem en knap i menuen.

På app'en er det alt for nemt at købe en kaffe. Alt man skal gøre er at klikke på et kaffe ikon og så er kaffen købt. Hvis vi havde haft mere tid, havde vi tilføjet et mellem pop up element, som ville hede "confirm purchase". Her skulle en tekst skrive "Do you want to buy", og nedenunder teksten skulle to knapper med "yes", "no" kunne bekræfte, afkræfte købet. Hvis man trykkede "yes" skulle "confirm purchase" vinduet blive sat til visible false, og "receipt" vinduet skulle sættes visible. Derimod hvis man trykkede på "no" skulle "confirm purchase" vinduet blive sat til visible false.

Komponenter

Vi har valgt at fjerne at man kan bestille sin kaffe til en butik, som herefter skulle sende brugeren hen til siden hvor man kunne vælge hvilken butik man ville bestille til. I stedet får man blot en bekræftelse, når man gennemfører købet af et produkt. Dette er valgt for at sikre at bestilling foregår så simpelt som muligt og ikke skaber forvirring hos brugeren.

Vi gik væk fra at brugerens balance skulle have en hel side for sig selv. For at gøre det nemmere for brugeren, så har vi valgt at placere brugerens balance i menuen, så det ikke kræver at man skal ind på en helt ny side for at se den. Dette gør det lettere for brugeren hurtigt at tjekke hvor mange penge der står på deres konto.

Derudover er det ikke muligt for brugeren at forbinde med forskellige sociale medier, som planlagt i vores prototyper. Brugeren kan nu logge ind og forbinde med sin google konto, via Google Firebase, som sikrer at den enkelte bruger har en personlig konto der kan overføres penge til. Forbindelse med andre sociale medier var i dette tilfælde ikke relevant og vill blot være unødvendigt.

Vi har valgt, at blandt andet kvitteringerne og de forskellige typer kaffe der kan købes i shoppen, er lavet som ét enkelt element der sikrer at vi kan genbruge dem f.eks. de forskellige typer kaffe eller når der skal oprettes en ny kvittering. Dette sikrer også, at hvis der skal ændres i layoutet skal det kun gøres et sted, da det vil ændre samtlige oprettede kvitteringer eller kaffer der kan købes.

For at benytte os af modularitet i selve kode-fasen, har vi implementeret alle shopelementer og kvitteringer én gang og så genbrugt denne for at sikre, at det er nemt at oprette yderligere typer kaffer eller tilføje kvitteringer på denne underside. Det gør at vi med simpel JSON notation kan generere yderligere shop-elementer eller kvitteringer, og derfor vil det være nemmere at koble disse dele til en database.