|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, utilizatorul va incerca sa ia autobusul de la statia mentionata pentru a ajunge la destinatie. |
| Q2 | Da, utilizatorul va observa numele statiei deoarece este insotita de o pictograma sugestiva. |
| Q3 | Da, deoarece odata urcat in autobus la statia corespunzatoare acel checkpoint va fi marcat ca traversat. |
| Q4 | Da, ar putea alege meniul, vizualizarea numarului de tokeni si care checkpoint de pe harta corespunde cu numele statiei. |
| Q5 | Da, utilizatorul va intelege cu usurinta instructiunile. |

# Scenariul 10 –Afișarea de checkpoint-uri pe ruta de călătorie și notificare coborâre

1.Afisarea de checkpoint-uri pe harta

2. Notificare coboarare

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, la primirea notificarii utilizatorul va coboari, daca nu vrea sa rateze destinatia. |
| Q2 | Da, utilizatorul va observa aparitia notificarii deoarece aceasta va aparea in partea de sus a ecranului, iar telefonul va vibra. |
| Q3 | Da, la cobarare ultimul checkpoint va aparea ca traversat. |
| Q4 | Da, odata ce a inchis notificarea, ar putea alege meniul, vizualizarea numarului de tokeni si care checkpoint de pe harta corespunde cu numele statiei. |
| Q5 | Da, utilizatorul va intelege urmatorii pasi pentru ca va fi ghidat de harta. |

# Scenariul 12 –Oferirea unui mijloc de transport propriu (bicicletă, role, trotinetă etc) pentru sharing(ex: setare disponibilitate)

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, odata selectat un echipament ar putea alege sa ii faca update. |
| Q2 | Da, campurile de completare si butonul sunt usor de identificat. |
| Q3 | Da, odata actaulizat echipamentul va fi redirectionat spre panoul principal in care se vad modificarile. |
| Q4 | Da, ar putea apasa pe butonul de stergere, vizualizare tokeni si meniu. |
| Q5 | Da, raspunsul aplicatiei va fi aratarea echipamentului actualizat. Actiunea urmatoare nu depinde de cea finalizata. |

1. Update echipament
2. Stergere echipament

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, odata selectat un echipament ar putea alege sa il stearga. |
| Q2 | Da, butonul de sterge este usor de identificat. |
| Q3 | Da, odata actaulizat echipamentul va fi redirectionat spre panoul principal in care va exista un mesaj de confirmare a elementului sters. |
| Q4 | Da, ar putea apasa pe butonul de update, vizualizare tokeni si meniu. |
| Q5 | Da, raspunsul aplicatiei va fi aratarea mesajului de confirmare a stergerii. Actiunea urmatoare nu depinde de cea finalizata. |

1. Adaugare echipament

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, daca isi doreste adaugarea unui echipament prin apasarea buotnului de +. |
| Q2 | Da, butonul de ‘+’ este sugestiv actiunii. |
| Q3 | Da, dupa completarea campurilor si apasarea butonului de ‘Add’ va putea vizualiza noul echipament introdus in lista. |
| Q4 | Da, ar putea apasa pe butonul de vizualizare tokeni si meniu. |
| Q5 | Da, raspunsul aplicatiei va fi aratarea noul echipament in lista de echipamente. Actiunea urmatoare nu depinde de cea finalizata. |