Evaluarea sarcinilor utilizator

**Studenți :** Chiorean Alexandra,

Maior Manuel,

Pop Marcus,

Moldovan Alexandru

**Proiect 12** – Urban Rider

[Scenariul 4 – Generare de cod pe post de bilet pentru transport în comun 4](#_Toc56629853)

[Scenariul de succes 1 4](#_Toc56629854)

[1. Apăsarea butonului pentru comanda biletului 4](#_Toc56629855)

[2. Afișarea ferestrei pop-up pentru informare 4](#_Toc56629856)

[3. Accesarea panoului de notificări 4](#_Toc56629857)

[Scenariul 5 – Adăugarea unui review la finalul unei curse 5](#_Toc56629858)

[Scenariul de succes 1 5](#_Toc56629859)

[1. Selectarea panoului cu notificări 5](#_Toc56629860)

[2. Selectarea notificării pentru acordarea de review șoferului 5](#_Toc56629861)

[3. Acordarea unei note și scrierea unui comentariu 5](#_Toc56629862)

[4. Confirmarea review-ului 6](#_Toc56629863)

[Scenariul 1 – Introducere rută/vizualizare curse 7](#_Toc56629864)

[Scenariul de succes 1 7](#_Toc56629865)

[1. Utilizatorul își introduce punctul de start de început și de final al rutei pe care dorește să călătorească 7](#_Toc56629866)

[2. Utilizatorul selectează mijlocul de transport pe care dorește să îl folosească apăsând una dintre iconițele deasupra textbox-urilor. 7](#_Toc56629867)

[Scenariul 11 – Vizualizarea nivelului de aglomerație dintr-un mijloc de transport în comun 8](#_Toc56629868)

[Scenariul de succes 1 8](#_Toc56629869)

[1. Pentru linia dorită se selectează butonul de “CHECK OCCUPANCY” 8](#_Toc56629870)

[Scenariul 10 –Afișarea de checkpoint-uri pe ruta de călătorie și notificare coborâre 9](#_Toc56629871)

[Scenariul de succes 1: Afisarea de checkpoint-uri pe harta 9](#_Toc56629872)

[1. Pentru traseul ales se vor afișa pe harta checkpoint-uri pe harta, corespunzătoare stațiilor de autobus pe care user-ul trebuie sa le parcurgă. 9](#_Toc56629873)

[2. Este afișat numele stației de pornire împreuna cu o pictograma care sa sugereze urcarea in vehicul si numele stației de coborâre împreuna cu o pictograma de coborâre. 9](#_Toc56629874)

[Scenariul 12 –Oferirea unui mijloc de transport propriu (bicicletă, role, trotinetă etc) pentru sharing(ex: setare disponibilitate) 10](#_Toc56629875)

[Scenariul de succes 1: Update echipament 10](#_Toc56629876)

[1. Utilizatorul vizualizează echipamentele pe care le poate share-ui. 10](#_Toc56629877)

[2. Prin apăsarea butonului de “Manage” se va deschide un panel. 10](#_Toc56629878)

[3. In interiorul panel-ului se pot edita datele existente despre produs prin completarea câmpurilor 10](#_Toc56629879)

[4. Apăsarea butonului de “Update” va confirma realizarea modificărilor. 10](#_Toc56629880)

[Scenariul 6 – Alegerea unui challenge 11](#_Toc56629881)

[Scenariul de succes 1 11](#_Toc56629882)

[1. Utilizatorul selectează din meniul lateral panoul „Challenges” 11](#_Toc56629883)

[2. Utilizatorul alege un challenge 11](#_Toc56629884)

[Scenariul 9 – Statisticile unei curse 12](#_Toc56629885)

[Scenariul de succes 1 12](#_Toc56629886)

[1. Utilizatorul selecteaza butonul de “Stats" 12](#_Toc56629887)

[2. Utilizatorul selecteaza butonul de “Dismiss” 12](#_Toc56629888)

# Scenariul 4 – Generare de cod pe post de bilet pentru transport în comun

## Scenariul de succes 1

### Apăsarea butonului pentru comanda biletului

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, utilizatorul va încerca să efectueze acțiunea pentru a comanda un bilete. |
| Q2 | Da, deoarece butonul este plasat într-un loc ușor vizibil și simplu de accesat. |
| Q3 | Da, deoarece pe ecran va fi afișat un mesaj de pop-up cu informații despre acțiune, iar în plus, acesta poate să vizualizeze efectul, de asemenea, în panoul cu notificări. |
| Q4 | Nu, deoarece pentru această situație a fost considerat simplu, suficient și rapid prezentul mod de împlinire a sarcinii dorite. |
| Q5 | Da, deoarece mesajul din interiorul pop-up-ului oferă toate informațiile necesare. |

### Afișarea ferestrei pop-up pentru informare

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, deorece acesta dorește informarea cu privire la comanda dorită pentru a intra în posesia biletului. |
| Q2 | Da, prin intermediul unei ferestre pop-up. |
| Q3 | Da, deoarece fereastra va fi afișată într-un mod ușor vizibil. |
| Q4 | Nu, deoarece nu este cazul în această situație. |
| Q5 | Da, prin mesajul încadrat în fereastră. |

### Accesarea panoului de notificări

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, utilizatorul va dori să acceseze biletul achiziționat pentru a-l putea folosi în mijlocul de transport ales. |
| Q2 | Da, deoarece panoul de notificări este plasat intuitiv în meniul lateral, fiind de asemenea informat cu privire la accesul acestuia în fereastra de tip pop-up . |
| Q3 | Da, utilizatorul va observa efectul prin prezența biletului în lista notificărilor. |
| Q4 | Da, prin intermediul unei notificări din notification bar-ul smartphone-ului. |
| Q5 | Da, utilizatorul va fi informat cu privire la detaliile necesare pentru validarea biletului. |

# Scenariul 5 – Adăugarea unui review la finalul unei curse

## Scenariul de succes 1

### Selectarea panoului cu notificări

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, utilizatorul va dori să ajungă la maniu pentru a găsi notificarea dorită. |
| Q2 | Da, prin notificarea aferentă recenziei. |
| Q3 | Da, deoarece meniul pentru selecție este în permanență vizibil în aplicație, având controalele vizibile în interiorul său. |
| Q4 | Nu |
| Q5 | Da, acesta va înțelege răspunsul prin redirecționare. |

### Selectarea notificării pentru acordarea de review șoferului

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, utilizatorul va dori să selecteze notificarea potrivită pentru a acorda o recenzie. |
| Q2 | Da, deoarece aceasta va avea un text descriptiv + o amprentă de timp. |
| Q3 | Da, deoarece acestuia îi va fi afișată o fereastră cu toate controalele corespunzătoare acordării unui review. |
| Q4 | Nu |
| Q5 | Da, acesta va înțelege răspunsul prin redirecționare. |

### Acordarea unei note și scrierea unui comentariu

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, utilizatorul va încerca să efectueze acțiunea pentru compunerea unei recenzii pentru a-și exprima opinia și gradul de satisfacție în ceea ce privește călătoria în vederea îmbunătățirii serviciilor. |
| Q2 | Da, deoarece bulinele pentru acordarea unei note și căsuța de text pentru compunerea unui sunt ușor de înțeles prin aspectul lor. |
| Q3 | Da, prin evidențierea bulinelor după acordarea unei note și prin modificarea textului în căsuța de text la momentul formulării unei scurte descrieri a experienței sale. |
| Q4 | Nu |
| Q5 | Da, acesta va înțelege răspunsul prin redirecționare. |

### Confirmarea review-ului

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, utilizatorul va încerca să confirme acțiunea de acordare a recenziei. |
| Q2 | Da, prin afișarea unui buton pentru confirmare. |
| Q3 | Da, prin afișarea unui mesaj și redirecționare la pagina anterioară (panoul de notificări) + incrementarea numărului de note acordate persoanei respective. |
| Q4 | Nu, deoarece nu este cazul efectuării acestei acțiuni din alt loc. |
| Q5 | Da, prin mesajul aferent confirmării + redirecționare. |

# Scenariul 1 – Introducere rută/vizualizare curse

## Scenariul de succes 1

### Utilizatorul își introduce punctul de start de început și de final al rutei pe care dorește să călătorească

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, utilizatorul va introduce informațiile pentru destinație după care va alege punctul de plecare dorit. |
| Q2 | Da, deoarece acesta trebuie să treacă printr-o secvență de activare a input-urilor, fiind activ/vizibil doar input-ul care trebuie completat la momentul dat. |
| Q3 | Da, deoarece odată introdusă o locație, harta din background se va centra asupra acesteia. |
| Q4 | Nu, deoarece alte elemente nu sunt vizibile. |
| Q5 | Da, deoarece după terminarea acestui pas îi vor fi făcute vizibile controllerele pentru îndeplinirea următorului pas. |

### Utilizatorul selectează mijlocul de transport pe care dorește să îl folosească apăsând una dintre iconițele deasupra textbox-urilor.

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, utilizatorul trebuie să aleagă o opțiune pe care o dorește. |
| Q2 | Da, deoarece a fost activat ca răspuns la completarea pasului anterior |
| Q3 | Da, selectarea unui mijloc de transport are în același și efectul de submit al request-ului de căutare. |
| Q4 | Da, utilizatorul ar putea apăsa din greșeală pe textbox-urile în care a introdus locațiile aferente pasului anterior. |
| Q5 | Da, utilizatorul este redirecționat spre un ecran de prezentare a opțiunilor de transport pe care le are la dispoziție. |

# Scenariul 11 – Vizualizarea nivelului de aglomerație dintr-un mijloc de transport în comun

## Scenariul de succes 1

### Pentru linia dorită se selectează butonul de “CHECK OCCUPANCY”

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, dacă este interesat să călătorească într-un mijloc de transport în comun cât mai liber. |
| Q2 | Da, textul butonului care îndeplinește acțiunea are o culoare care îl scoate în evidență. |
| Q3 | Da, deoarece o dată cu apăsarea butonului este afișată o ‘fereastră’ de comunicare a informațiilor cerute de către utilizatorul. |
| Q4 | Nu, deoarece butonul în sine este singurul element activ din card. |
| Q5 | Da, vezi Q3. |

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

## Scenariul de succes 1: Afisarea de checkpoint-uri pe harta

### Pentru traseul ales se vor afișa pe harta checkpoint-uri pe harta, corespunzătoare stațiilor de autobus pe care user-ul trebuie sa le parcurgă.

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | User-ul nu are o interactiune cu acest prim pas. |
| Q2 | Da, utilizatorul va observa checkpoint-urile pe harta. |
| Q3 | Da, utilizatorul va observa checkpoint-urile pe harta deoarece acestea vor fi evidentiate prin culoarea rosu. |
| Q4 | Da, ar putea alege meniul, vizualizarea numarului de tokeni si ppoate apasa pe un checkpoint pentru a verifica numele statiei. |
| Q5 | Vizualizarea checkpoint-urilor sunt self-explanatory. |

### Este afișat numele stației de pornire împreuna cu o pictograma care sa sugereze urcarea in vehicul si numele stației de coborâre împreuna cu o pictograma de coborâre.

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, acesta va incerca sa urce in vehicul la statia mentionata. |
| Q2 | Da, utilizatorul va observa numele statiei deoarece este insotita de o pictograma ce sugereaza urcarea in vehicul . |
| Q3 | Da, deoarece la urcarea in vehicul checkpoint-ul corespunzator statiei va fi sters. |
| Q4 | Da, ar putea alege meniul, vizualizarea numarului de tokeni si ppoate apasa pe un checkpoint pentru a verifica numele statiei. |
| Q5 | Da, utilizatorul va intelege urmatorii pasi pentru ca va observa pe harta stergerea checkpoint-urilor parcurse. |

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

## Scenariul de succes 1: Update echipament

### Utilizatorul vizualizează echipamentele pe care le poate share-ui.

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, prin apasarea butonului de Share eqo equipment din meniul de start. |
| Q2 | Nu, utilizatorul ar putea sa nu remarce modul de a naviga printre echipamente (scroll). |
| Q3 | Da, deoarece echipamentele se vor deplasa sus jos. |
| Q4 | Da, ar putea apasa pe butonul de manage, vizualizare tokeni, + si meniu. |
| Q5 | Da, deoarece butoanele din interfata sunt usor de interpretat (ex: Manage sugereaza update/delete). |

### Prin apăsarea butonului de “Manage” se va deschide un panel.

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, va apasa butonul de “Manage” pentru a edita echipamentul. |
| Q2 | Da, butonul se afla in card-ul obiectului. |
| Q3 | Da, deoarece se va deschide un panel cu informatiile obiectului in obiecte editabile. |
| Q4 | Da, ar putea apasa pe butonul de vizualizare tokeni, + si meniu. |
| Q5 | Da, deoarece componentele din noul panel sunt specific campurilor de introducere/alegere a unor date. |

### In interiorul panel-ului se pot edita datele existente despre produs prin completarea câmpurilor

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, acesta va complete campurile daca doreste sa modifice ceva. |
| Q2 | Da, campurile sunt de tipul text si/sau dropbox. |
| Q3 | Da, deoarece textul modificat va ramane inregistrat in campuri. |
| Q4 | Da, ar putea apasa pe butonul de vizualizare tokeni, meniu delete sau update. |
| Q5 | Da, deoarece pentru confirmarea modificarilor exista un buton de update. |

### Apăsarea butonului de “Update” va confirma realizarea modificărilor.

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, pentru a finaliza operatia de Update. |
| Q2 | Da, butonul este pozitionat in josul paginii, la finalul campurilor de completat. |
| Q3 | Da, odata apasat butonul va fi redirectionat si va putea observa produsul cu noile informatii. |
| Q4 | Da, ar putea apasa pe butonul de vizualizare tokeni, meniu sau delete. |
| Q5 | Da, dupa finalizarea actualizarii acesta va putea verifica statusul echipamentului si realiza o alta actiune, independenta de cea realizata. |

# 

# Scenariul 6 – Alegerea unui challenge

## Scenariul de succes 1

### Utilizatorul selectează din meniul lateral panoul „Challenges”

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, deoarece in momentul in care se deschide meniul lateral, va alege aceasta actiune |
| Q2 | Da, deoarece el este vizibil in meniul lateral, avand un nume reprezentativ |
| Q3 | Da, deoarece in urma click-ului pe actiunea dorita, un alt element de UI va aparea pe ecran |
| Q4 | Exista mai multe elemente pe care ar putea sa le selecteze dar fiecare element are un nume reprezentativ deci nu sunt algeri eronate |
| Q5 | Da, deoarece in panoul deschis ulterior este foarte usor de inteles modul de interactiune |

### Utilizatorul alege un challenge

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, deoarece in momentul in panoul de challeng-uri exista o descriere precum si un buton pentru a incepe un anumit challenge |
| Q2 | Da, deoarece butonul este vizibil si reprezentat foarte clar, cu alta culoare si un nume sugestiv |
| Q3 | Da, deoarece in urma apasarii butonului utilizatorul va fi instiintat ca challenge-ul a inceput |
| Q4 | Nu, butonul este singurul element pe care ar putea sa il selecteze |
| Q5 | Da, deoarece mesajul pe care il primeste este unul sugestiv, care dovedeste ca actiunea acestuia a fost corecta |

# Scenariul 9 – Statisticile unei curse

## Scenariul de succes 1

### Utilizatorul selecteaza butonul de “Stats"

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, deoarece in momentul in care se deschide panoul, va da click pe acel buton |
| Q2 | Da, deoarece el este vizibil panou, avand un nume reprezentativ |
| Q3 | Da, deoarece in urma click-ului pe actiunea dorita, un alt element de UI va aparea pe ecran |
| Q4 | Nu, butonul este singurul element pe care ar putea sa il selecteze |
| Q5 | Da, deoarece in panoul deschis ulterior este foarte usor de inteles modul de interactiune |

### Utilizatorul selecteaza butonul de “Dismiss”

|  |  |
| --- | --- |
| Q1 | Da, deoarece in momentul in care se deschide panoul, va da click pe acel buton |
| Q2 | Da, deoarece el este vizibil panou, avand un nume reprezentativ |
| Q3 | Da, deoarece in urma click-ului pe actiunea “Dismiss”, panoul se va inchide utilizatorul putand se execute o alta actiune |
| Q4 | Nu, butonul este singurul element pe care ar putea sa il selecteze |
| Q5 | Da, deoarece asa cum sugereaza si butonul “Dismiss”, panoul se va inchide |