ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ Τμήμα Πληροφορικής



Εργασία Μαθήματος *Αλληλεπίδραση Ανθρώπου Υπολογιστή*

Αριθμός εργασίας – Τίτλος εργασίας	Τελική
Όνομα φοιτητή	Καλλίγερος Αναστάσης
	Μάγκος Πολυχρόνης
	Βάλλας Κωσταντίνος
Αρ. Μητρώου	П19253
	П19233
	П19024
Ημερομηνία παράδοσης	10/3/2022



Εκφώνηση εργασίας

Εγχειρίδιο χρήστη (user manual).



ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1	Εισαγωγή	4
2	Επίδειξη της λύσης	4
3	Βιβλιογραφικές Πηγές	27



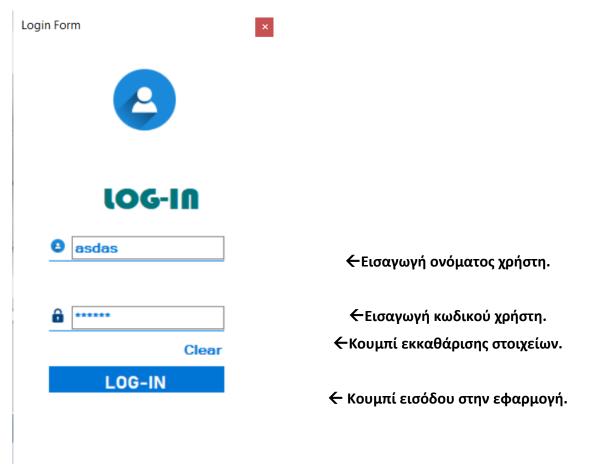
1 Εισαγωγή

Αρχικά, μετά από προσεκτική μελέτη της εκφώνησης αποφασίσαμε να την υλοποιήσουμε σε γλώσσα οπτικού-παραθυρικού προγραμματισμού Visual C# και ως εργαλείο ανάπτυξης της εφαρμογής επιλέξαμε την πιο νέα και πληρέστερη έκδοση του Visual Studio.Η λειτουργικότητα της εφαρμογής χωρίζεται σε τέσσερις υποκατηγορίες οι οποίες είναι: Η προσομοίωση αλληλεπίδρασης με την εφαρμογή του έξυπνου βοηθού για το «πλάνο» της ημέρας, η προσομοίωση αλληλεπίδρασης με ηλεκτρικές συσκευές και η έξυπνη παπουτσοθήκη του σπιτιού των κατοίκων, η προσομοίωση αλληλεπίδρασης με αυτόματη «ταΐστρα» κατοικίδιων ζώων και η γενική προσομοίωση του συστήματος διεπαφής με τον χρήστη. Επίσης για την υλοποίηση της εργασίας χρησιμοποιήθηκαν πληροφορίες από τις δύο προηγούμενες εργασίες που μας είχαν ανατεθεί. Τέλος για την ωραιοποίηση της εργασίας μας χρησιμοποιήσαμε ένα γραφικό περιβάλλον χρήστη ή αλλιώς το GUI.

2 Επίδειξη της λύσης

Φόρμα εισόδου στην εφαρμογή(LOGIN FORM)





KENTPIKO MENOY(MAIN SCREEN)



Main Screen



8

0



Shoes case

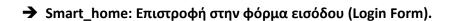














→ Day plan: Καταγραφή όλων των δραστηριοτήτων του χρήστη που έχει προγραμματίσει μέσα στην ημέρα του.



→ Lock: Εμφάνιση του κωδικού πρόσβασης.



→ User: Εμφάνιση του ονόματος χρήστη.



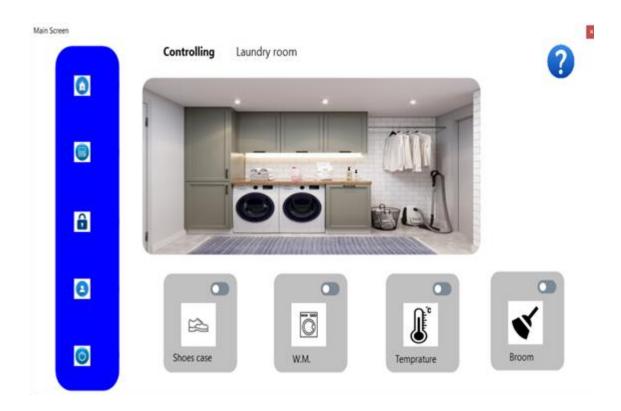
→ Open_close: Επιστροφή στην φόρμα εισόδου (Login Form).



On-line help →











Παπουτσοθήκη(Shoes case)

Z

Θερμόμετρο(Temprature)

Z









Γ Πλυντήριο(W.M)

ς Σκούπα(Broom)

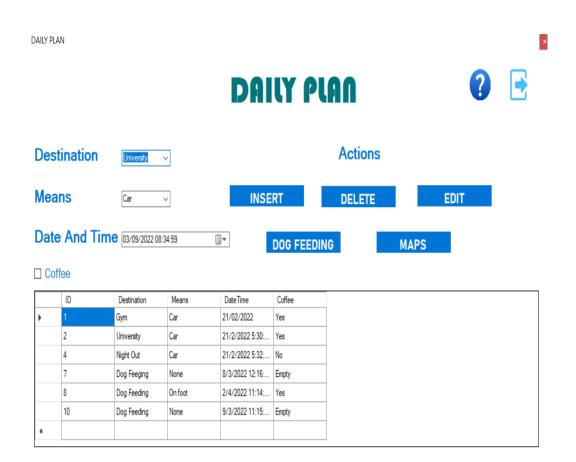
SMART HOME







DAILY PLAN





Destination

Means

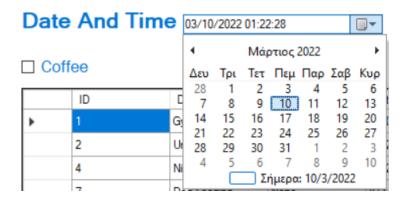


→ Επιλογή προορισμού.





→ Επιλογή μέσων μεταφοράς.



→ Επιλογή ημερομηνίας.



→ Επιλογή καφέ.



INSERT

Με το κουμπί αυτό ο χρήστης τοποθετεί στη βάση δεδομένων το πλάνο ημέρας.

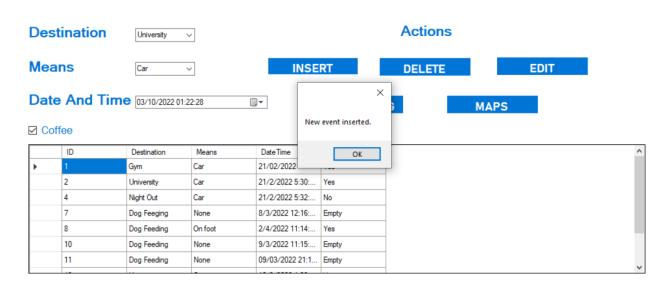
Form3

DAILY PLAN





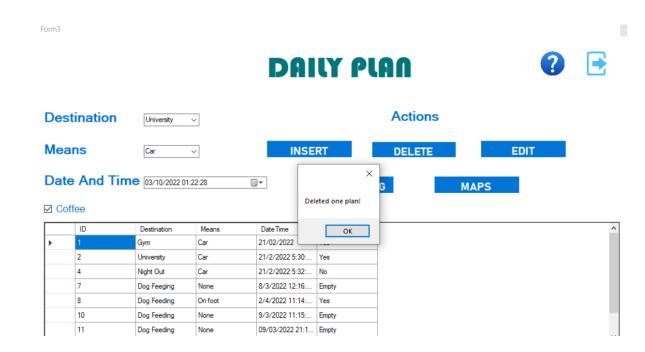
>







Με το κουμπί αυτό αφού ο χρήστης έχει επιλέξει μια ημέρα από την βάση δεδομένων την διαγράφει.







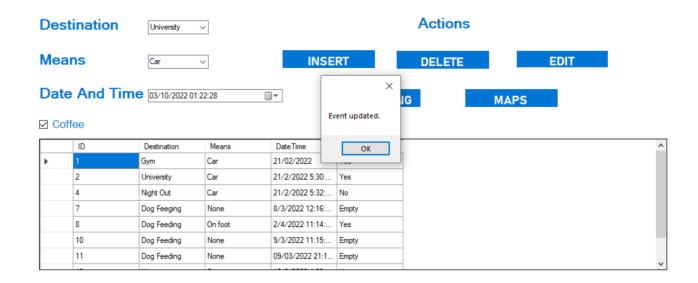
Με το κουμπί αυτό ο χρήστης αλλάζει όποια από τις πληροφορίες έχει ήδη καταχωρήσει στη βάση.

Form:

DAILY PLAN







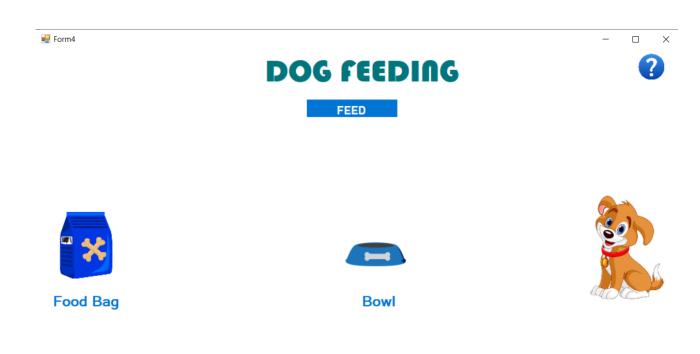


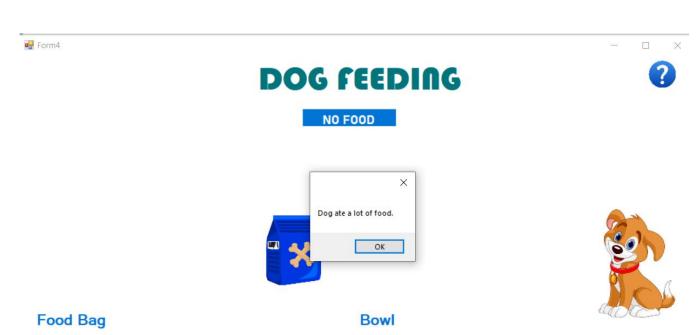
→ Με το κουμπί αυτό ο χρήστης μπορεί να δει όλες τις διαθέσιμες διαδρομές που έχει στην διάθεση του ώστε να φτάσει στον προορισμό του.





→ Με το κουμπί αυτό ο χρήστης μπορεί να ταΐσει τον σκύλο του και να δει αν το κατοικίδιο του έχει κάνει κάποια ζημιά.









DOG FEEDING













Food Bag





LOCK



Main Screen



Controlling Laundry room







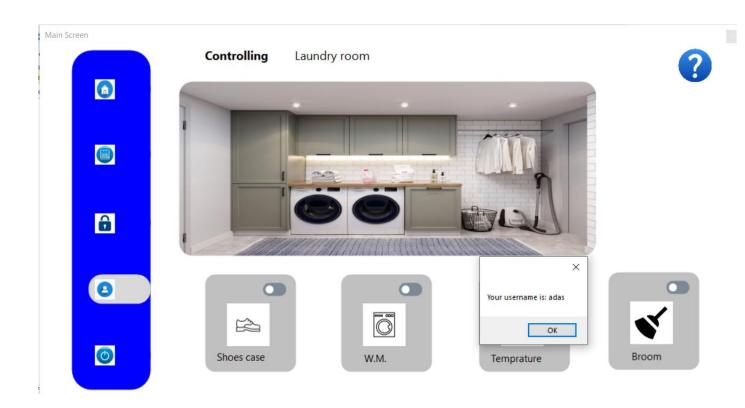






USER







POWER OF/ON BUTTON

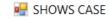




LAUNDRY ROOM

SHOES CASE







X

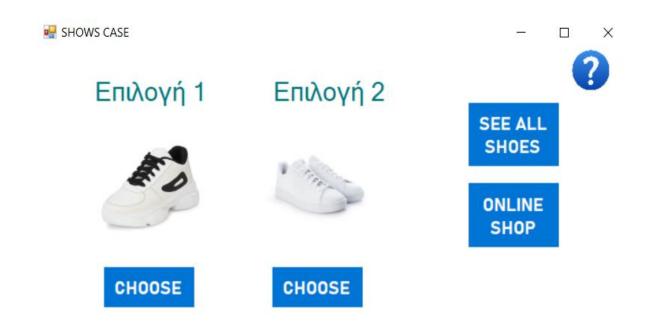
Επιλογή Περίστασης

- University
- Gym
- O Driving School
- O Night Out

CHOOSE









CHOOSE

→ Ο χρήστης πατάει το συγκεκριμένο κουμπί στις περιπτώσεις που έχει αποφασίσει σε ποια περίσταση θα πάει και στην επιλογή του παπουτσιού που θα φορέσει.

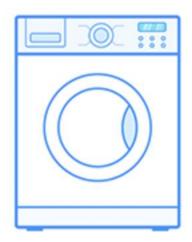
SEE ALL SHOES Ο χρήστης πατάει το συγκεκριμένο κουμπί στην περίπτωση που κάποιες από τις προτάσεις δεν του αρέσει ώστε να δει όλα τα παπούτσια που έχει στην διάθεση του.

ONLINE SHOP

Ο χρήστης πατάει το συγκεκριμένο κουμπί στην περίπτωση που δεν του αρέσει καμία από τις επιλογές που έχει και καταλήγει στην απόφαση να προχωρήσει στην αγορά κάποιου παπουτσιού.



W.M.





Βάλτε απορρυπαντικό!









 \square \times





Σε περίπτωση που ο χρήστης δεν έχει τοποθετήσει απορρυπαντικό και προσπαθήσει να ξεκινήσει το πλυντήριο εμφανίζεται το παρακάτω μήνυμα.















Όταν ακολουθηθεί σωστά η διαδικασία.







Μπορείτε να ξεκινήσετε το πλύσιμο των ρούχων













TEMPRATURE









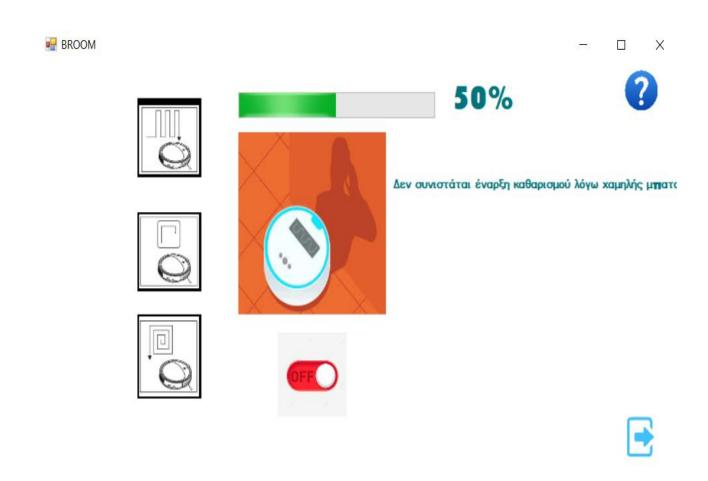






BROOM









Το κουμπί εξόδου το οποίο βρίσκεται σε όλες τις φόρμες της εφαρμογής δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να αποχωρήσει από την αντίστοιχη φόρμα που βρίσκεται εκείνη την χρονική στιγμή.



→ Το κουμπί παύσης υπάρχει στις περισσότερες συσκευές και επιτρέπει στον χρήστη να απενεργοποιήσει την συσκευή που έχει σε λειτουργία.



→ Το κουμπί έναρξης υπάρχει στις περισσότερες συσκευές και επιτρέπει στον χρήστη να βάλει σε λειτουργία την συσκευή.



3 Βιβλιογραφικές Πηγές

- 1. Σημειώσεις GUNET2 (Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή)
- 2. Εργαστηριακά μαθήματα