

# Príprava zákazníka

Cieľom je vytvoriť obdobu klasickej hry Pexeso, vylepšenú o rôzne nové hracie prvky zamerané na obohatenie pomerne jednoduchého konceptu samotnej hry. Výsledná aplikácia bude umožňovať škálu možností na prispôsobenie, vrátane voľby sád hracích kariet, v ktorých môžu byť zakomponované rôzne vzdelávacie prvky, napríklad učenie cudzích jazykov, matematika a podobne. Cieľová skupina sú prevažne hráči všetkých vekových kategórií, ale aj bežní milovníci hlavolamov.

Na základe prieskumu existujúcich aplikácií bude kladený dôraz na jednoduchosť a priehľadnosť GUI, bez zbytočných prvkov a zahustenej obrazovky. Cieľom je vytvoriť prostredie intuitívne pre nových užívateľov a dostatočné pre dlhodobých užívateľov.

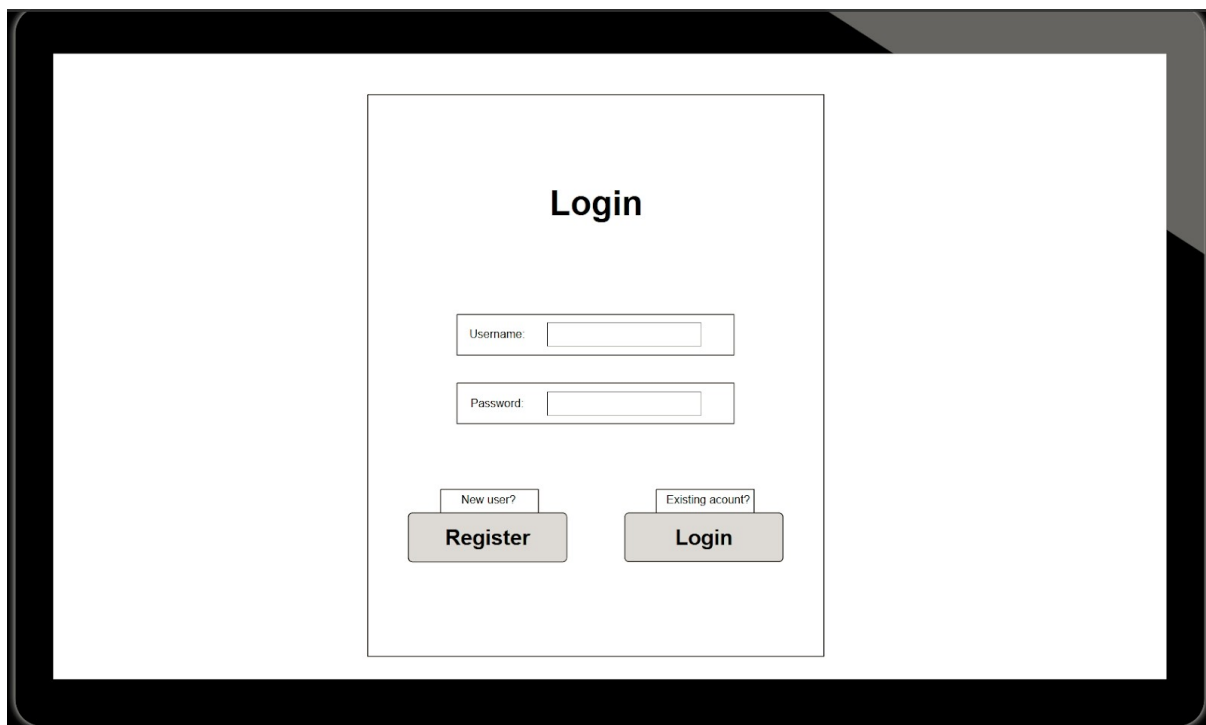
## GUI:

GUI bude pozostávať z 3 hlavných častí: Úvodné menu, Hlavné menu a Hracia plocha.

Úvodné menu sa bude zobrazovať vždy pri spustení hry a bude vyžadovať prihlásenie do užívateľského konta, alebo registráciu nového konta. Prihlasovacie údaje budú zasielané na kontrolu s údajmi v databáze a následné vyhodnotenie úspešného prihlásenia.

Po úspešnom prihlásení sa zobrazí hlavné menu, kde užívateľ môže vidieť informácie o svojom konte, napr. jeho úroveň, XP, žolíkov atď. Ďalej tu bude možnosť voľby hracej sady obrázkov a samotného výberu herného režimu. Užívateľské dáta budú načítané cez API z databázy.

Hracie menu bude zobrazovať hraciu plochu s rozloženými kartami, skóre a mená oboch hráčov. Užívateľ bude hru ovládať myšou, ťahy budú vyhodnocované v backende. Stav hry bude priebežne zasielaný a ukladaný v backende, ktorý na základe týchto informácií bude generovať ťahy CPU.

A mockup of a login screen. It features a central white rectangular area with a black border. At the top of this area is the word "Login" in bold black text. Below it are two input fields: the first is labeled "Username:" and the second is labeled "Password:". At the bottom of the central area are two buttons. The left button is labeled "New user?" above the word "Register". The right button is labeled "Existing account?" above the word "Login".



# PEXESOLAND

Choose Your Deck


Username

X Exp.

Y Exp.

Level Z

Play VS CPU

Online PvP

Local PvP



Discard  
Pile

Score

Username


Powerups



Score

Discard  
Pile

Username

## Príprava experta

1. Aká je cieľová skupina užívateľov? (vek, technické znalosti)
2. Aké sú konkrétne potreby užívateľov ktoré má aplikácia splniť?
3. V čom má aplikácia byť iná oproti iným aplikáciám s týmto účelom?
4. Ako môže aplikácia pomôcť užívateľom pochopiť GUI v prípade nejasnosti?
5. Ako budú rozlíšené prvky GUI s ktorými môže užívateľ interagovať od statických prvkov?
6. Čo môže byť na prvý pohľad na GUI neiintuitívne/zavádzajúce?
7. Aká je cieľová platforma/zariadenia?
8. Aké sú kľúčové prvky návrhu GUI?
9. Čo je hlavnou myšlienkou návrhu GUI? (priehľadnosť, veľa možností na obrazovke, kvantita zobrazovaných informácií)

### Odpovede:

1. Všetci, kto chce precvičovať slovnú zásobu (vek ani technické zručnosti nie sú podstatné).
2. Zlepšovanie slovnej zásoby cudzích jazykov, tvorba vlastných balíčkov s vlastnými slovíčkami.
3. Unikátna aplikácia v možnosti precvičovania cudzích slovíčok a tvorby vlastných balíčkov.
4. V menu je help ktorý obsahuje návod použitia, popis GUI, pri interaktívnych prvkoch sú logické popisy účelu prvku.
5. Aplikácia využíva už známy a jednoduchý dizajn prvkov GUI .
6. Nejednoznačnosť niektorých tlačítok (obsahujú iba jednoslovný popis akcie bez kontextu)
7. Desktop
8. WIMP – jedno okno, tlačítka, vstupné polia.
9. Jednoduchosť a rýchlosť použitia aplikácie.

# Návrh testovania

**Výber užívateľov:** Aplikácia je mierená na prakticky všetky skupiny užívateľov. Užívateľov môžeme rozdeliť podľa veku, skúseností s podobnými aplikáciami a znalosti cudzích jazykov. Proritou bude získať čo najširšie spektrum potenciálnych užívateľov. Počet užívateľov bude v rozmedzí 15-20 ľudí.

**Podmienky:** Testovanie bude prebiehať vo dvojici užívateľ-moderátor. Moderátor bude mať za úlohu zadávať úlohy a sledovať splnenie užívateľom. Užívateľom bude vopred povedané čo je účelom aplikácie a jej základnú funkcionálnu (vytváranie vlastných balíčkov s cudzími slovami). Testovanie prebehne na programovej verzii makety GUI.

**Úlohy: A:** Vytvorte novú sadu kariet s 10 kartičkami s dvoma jazykmi (kombinácia jazykov a slová budu vopred náhodne vybrané). Balíček pomenujte “Moja sada” a ako autora uveďte svoje meno. Popis sady bude obsahovať dátum vytvorenia balíčka. Sadu uložte.

**B:** Upravte existujúcu sadu kariet tak, aby jej názov bol “Moja sada” a v popise bol uvedený dnešný dátum. Ďalej upravte ďalšiu sadu tak, že do nej pridáte 3 páry slovíčok, vymažete iné 3 páry a do popisu sady uvediete svoje meno.

**C:** Vymažte existujúcu sadu kariet.

Úlohy budú užívatelia vykonávať v náhodnom poradí bez časového limitu. Bude sledovaný čas potrebný na splnenie úlohy, počet vykonaných akcií, ktoré nesúvisia s úlohou (kliknutie na zlé tlačítko, skúšanie rôznych kombinácií vstupu) a reakcie užívateľa na GUI. Pri každom okne aplikácie bude musieť užívateľ povedať moderátorovi čo si myslí, že v danom okne môže v súvislosti so splnením úlohy spraviť a ktoré prvky GUI na to využije. Ak bude z niečoho zmätený, bude vyzvaný k opísaniu toho, čo mu nedáva zmysel a ako by to zmenil. Užívateľ bude vyzývaný k hlasnému premýšľaniu a opisovaniu svojich akcií. Moderátor po každej akcii povie užívateľovi čo daná akcia vykonala a aký je momentálny stav aplikácie. Po splnení úloh ohodnotí užívateľ jednoduchosť používania aplikácie na škále 1-10 (kde 1 značí najhoršie a 10 najlepšie hodnotenie) a uvedie čo považuje za silné a slabé stránky aplikácie, čo mu vadilo a kde by videl miesto pre zlepšenie. Bude mu poskytnutá možnosť načrtnúť vylepšenú verziu makety GUI na papier.