

106-1 網站前端工程與開發

# 十大易用性檢討

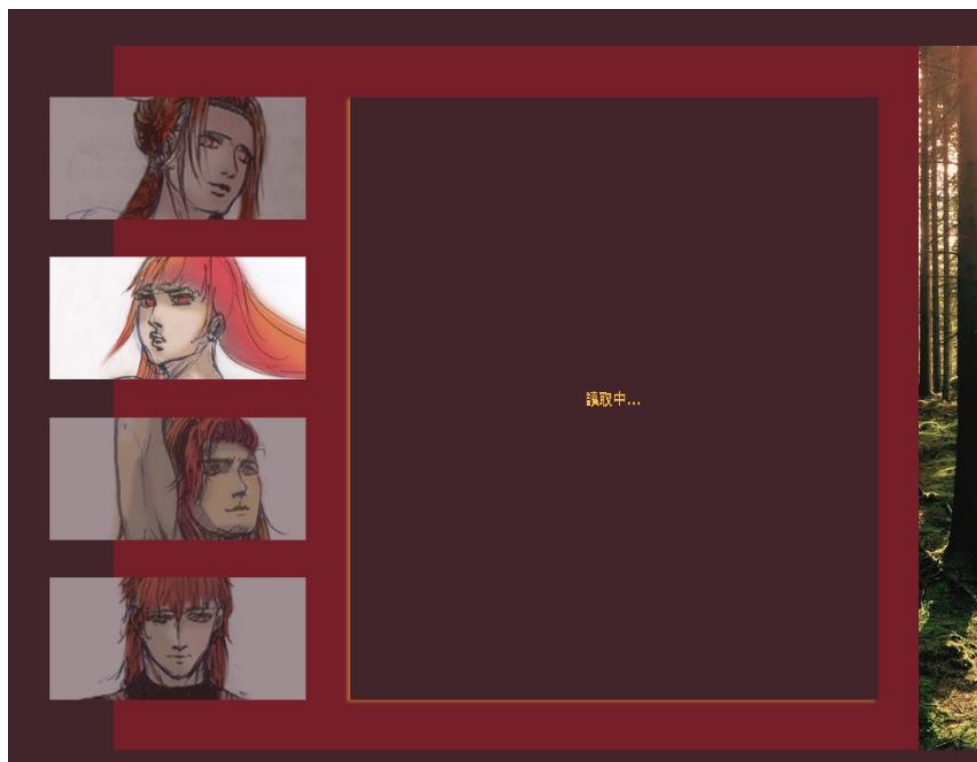
110519022 陳彥伶

# 十大易用性檢討

系統狀態能見度	01
一致性和標準	02
辨識而非記憶	03
彈性與使用效率	04

# 系統狀態能見度

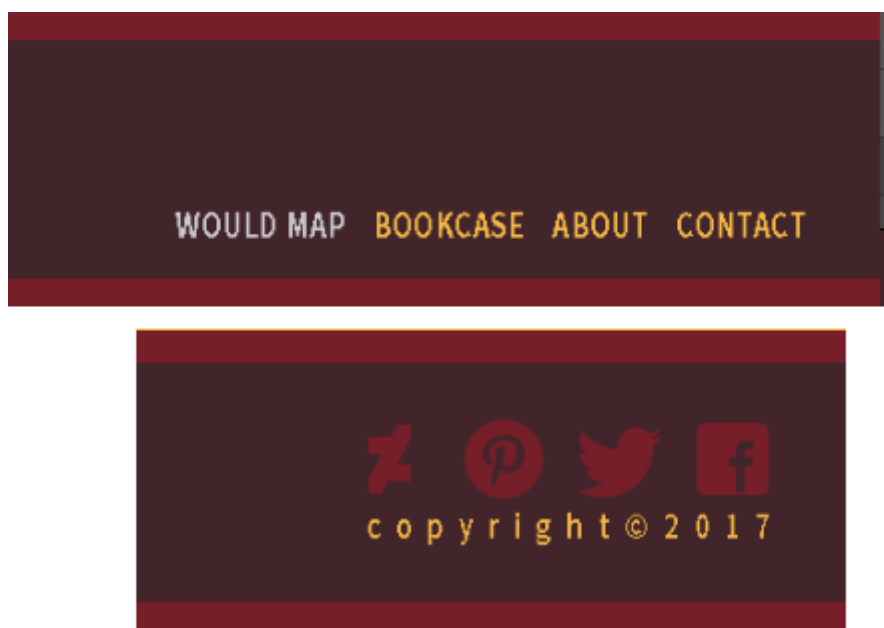
軟體應該保持相同的模式，透過適當的反應，在合理的時間內通知使用者，讓使用者了解正在發生的事情。



可在角色點擊，轉換介紹文字的時候，加入系統加仔的提示，讓使用者除了人像的明暗變化外知道還有文字內容的改變。

# 一致性和標準

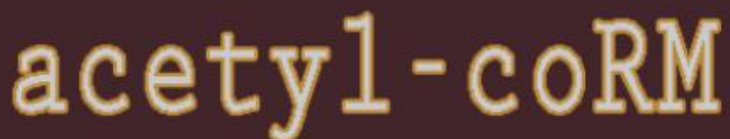
使用者不應猜測不同的詞彙、動作與狀態是否代表同一件事情，如果將用詞統一會有困難，可以直接用圖示表示。



在頁首的導覽列與頁尾的其他社群網站連結，在針對「可以按」的顏色表示並不一致與統一，可能會誤導使用者這是無效的按鈕或是不會注意到它。

# 辨識而非記憶

盡量減少使用者需要記憶的事情、行動以及可見的選項。「麵包屑」，或稱為導覽路徑，扮演了重要的導航角色，提高使用者能夠更正確的在網站 各個層級裡遊走而不迷失方向，方便快速辨識目前位置，而非記憶。



WORLD MAP > 南方大陸 > 紅龍群島

可以在頁面的左上方顯示導覽路徑，在未來如果整個的架構有製作出來，有路徑連結則可以快速的遊走網站的各個區塊。

# 彈性使用與效率

如果使用者會使用的功能是可預測且常用的，不應該讓使用者為了實現此功能，而花很多執行時間。

可以設計成當頁面往下捲動時，頁首的位置固定在上方，連同網頁導覽也滑動到固定頁面，達到使用者對想移動到其他頁面時的直接性，不必再滾動滑鼠中鑑迴帶最頂端就可以即時移動。

acetyl-coRM

WOULD MAP BOOKCASE ABOUT CONTACT

WORLD MAP > 南方大陸 > 紅龍群島

