Rapport kring cognitive walkthrough

# Uppdragen

1. Gå in till "Registrera konto".
2. Fyll i fel uppgifter och försök gå vidare.
3. Lägg till ett kreditkort.
4. Kontrollera att ”Välkommen tillbaka”-texten fungerar.
5. Logga ut & logga in.
6. Gå till kassan.

# Problem

Efter att ha fått välbehövlig feedback har följande problem identifierats:

* Lösenordet döljs inte när man skriver in det; en användare blev väldigt förskräckt när hen skrev in sitt vanliga lösenord.
  + Lösning: Vi ska lägga till mer sekretess kring lösenordet och se till att det enbart visas som: \*\*\*\*\*\*\*\*
* Ha tillbaka-knapp på "skapa konto-sidan".
  + Lösning: Vi har ett kryss vid ena hörnet, däremot vid tidpunkten av testandet, fungerade den inte som den skulle och därför syntes den inte när användarna använde vår produkt. Det är värt att notera att ”skapa konto”-sidan är en pop-up, alltså är det tydligt att man kan klicka utanför pop-up:en för att ta sig ur.
* Fanns inga alternativ att välja tid och datum för leverans.
  + Lösning: Vi ska implementera en sådan funktion. Vi noterade att alla andra grupper vi testade för hade detta alternativ, och vi anser det behövligt att vi också har det.
* Scrollern i huvud-vyn var placerad på ett konstigt sätt och störde användarna.
  + Lösning: En bug vi inte lyckats fixa än, ska se bättre ut i färdiga versionen.
* De grafiska komponenterna är inte i höjd med varandra
  + Lösning: Temporär bug, inte meningen att den färdiga versionen ska se ut så. Ska åtgärdas.

# Genomgång av tre uppgifter

**Registrera ett konto (UA, SD)**

UA1 = Användaren trycker på ”Skapa konto”-knappen.

SD1 = Registrera-vyn dyker upp och läggs över.

UA2 = Användaren trycker på ett textfält.

SD2 = Textfältet markeras och markören blinkar.

UA3 = Användaren skriver in sina uppgifter och trycker tab för att ta sig vidare bland fälten.

SD3 = Textfälten sparar informationen användaren skriver och hoppar ner till nästa textfält vid varje tab.

UA4 = Användaren trycker på ”Skapa konto”-knappen.

SD4 = Startside-vyn dyker upp och läggs över. Användaren är inloggad. Välkomsttexten har ändrats.

**Lägg till ett kreditkort (UA, SD)**

UA1 = Användaren trycker på ”kontouppgifter”-knappen.

SD1 = Kontouppgifter-vyn dyker upp och läggs över.

UA2 = Användaren trycker på ”Lägg till betalsätt”-knappen

SD2 = Betalsätt vyn inuti kontouppgifter-vyn ersätts av en redigerbar vy.

UA3 = Användaren skriver in sina uppgifter. Användaren kan inte trycka tab för att ta sig vidare.

SD3 = De inskrivna uppgifterna skrivs in i textfälten.

UA4 = Användaren trycker på ”spara”-knappen.

SD4 = Uppgifterna sparas. Den redigerbara vyn byts ut mot betalsätt-vyn. Ett betalsätt med uppgifterna användaren skrev in har lagts till.

UA5 = Användaren trycker på kryssknappen i hörnet.

SD5 = Kontouppgiftsvyn stängs ner och ersätts av startsidevyn.

**Logga ut och logga in igen (UA, SD)**

UA1 = Användaren trycker på ”logga ut”-knappen.

SD1 = Användaren loggas ut. Välkomsttexten försvinner och kontoknapparna försvinner. Ersätts av en ”Logga in”-knapp.

UA2 = Användaren trycker på ”Logga in”-knappen.

SD2 = Hela vyn byts ut mot en logga in vy.

UA3 = Användaren skriver in sina uppgifter och trycker på ”Logga in”-knappen.

SD3 = Logga in vyn byts ut mot startsidevyn. Välkomsttexten byts inte tillbaka. Kontoknapparna dyker upp igen.

# Frågor

Vårt program var dessvärre inkomplett när testandet skedde. Vid varje fråga kring hur användaren kände eller huruvida användaren förstod vad saker och ting gjorde, var feedbacken vi fick enbart på sådant som ej var implementerat korrekt eller inte blivit implementerat alls.

Innan användaren fick utföra sina uppdrag ställdes frågorna **”Vad tror du denna knapp gör?”**. Användarna identifierade utan problem vad varje knapp gjorde. Det var ingen förvirring.

I detta test ställde vi även frågan **”Vad tycker ni om ångra-knappen?”** och fick en positiv feedback, vilket är en stor skillnad jämfört från testet med pappersprototypen.