

# **Studieteknik**

---

Design af UI

( Use case / Wireframe / Mockup / Prototyping )

# Teori oplæg 1 af 2 : Use case

---

En **use case** indeholder en eller flere scenarier der viser hvordan systemet skal interagere med en bruger (*eller et andet system*). Use case er en teknik, der bruges af udvikler til at illustrere koncepter, indsamle feedback og opnå konsensus, så udvikler kan designe og bygge præcis, hvad kunderne ønsker. Elever bruger det også i forbindelse med **rapport skrivning** til visuelt illustration af sin software opgave.

- En *typisk* konvention for use case er: Helst kun en use case per scenarier.

Links til eksempler fra vores undervisningsplan på itslearning (scroll ned til bunden af siden):


<https://github.com/TEC-joel/StudieteknikH1/wiki/Torsdag---design-af-UI-og-use-case>

- Use case består af 2 deler:

1. Model (tegning)
2. Beskrivelse (tekst)

Der findes rigtig mange punkter i en use case beskrivelse (Link til use case eksempel foroven viser f.eks hele 12 punkter for use case beskrivelse), men man skal kun vælge punkterne efter behov.

- Use case er en del af **UML** (Unified Modeling Language).
- .NET udvikler bruger typisk værktøjet **Visio** eller **UMLet** til at oprette bl.a. use case. Til øvelsen skal i anvende det gratis online UML værktøj fra dette link:

[UMLetino - Free Online UML Tool for Fast UML Diagrams](#) => vælg herefter "UML Use Case" fra applikations dropdown menu i øverst højre i 

# Teori oplæg 2 af 2 : 3 teknikker til at visualiser sin design for andre

**Wireframes, mockups og prototyper** er teknikker, der bruges af udvikler til at illustrere koncepter, indsamle feedback og opnå konsensus, så udvikler kan designe og bygge præcis, hvad kunderne ønsker. Elever bruger det også i forbindelse med **rapport skrivning** til visuelt illustration af sin software opgave.

## Wireframe:

Helt basic og grundlæggende gengivelser af hvordan et færdig produkt eller funktion kan komme til at se ud.

Tit håndtegnet, men hvis et software værktøj bruges, skal det stadig ser håndtegnet ud.

Derfor sort-hvide-grå (imitere blyant på papir look).

## Mockup:

Mockups er statiske, men realistiske nok til at vise, hvordan et færdig produkt eller funktion kan komme til at se ud.

Screenshot af virkelige komponenter "pastede" i et dokument og arrangeret så det ser virkelig ud.

## Prototyper:

Rigtige UI komponenter, i det rigtige platform men bare ingen rigtige funktion bag UI. Nok til at demonstrerer, hvordan en bruger vil interagere med det nye produkt eller den nye funktion.

*(Hvornår viser man prototyper til en kunde?)*

**Se eksempler** fra vores undervisningsplan på itslearning:

<https://github.com/TEC-joel/StudieteknikH1/wiki/Torsdag---design-af-UI-og-use-case>

Gratis online prototype værktøj: <https://www.figma.com/>

# Case

- I er ansat i en softwareudvikling firma. En kunde (TEC) besidder en ældre konsol app til søgning af lærer, elev og fag.
  - Kørsel af denne konsol app kan opleves hos jeres SCRUM master (læreren).
  - TEC ønsker at opgrader denne konsol app til en mobil app.
  - Jeres chef ønsker at i udarbejder nogle designdokumentationer som viser hvordan i vil forvandle det gamle konsol app til en mobil app - skal bruges illustrationer til kunden, men også til sener dokumentation i en rapport.
- I skal køre 2 sprint:
  - Første sprint fra 9:00 – 9:45
    - Fortolke konsol app'ens funktionaliteter og forberede en use case (med beskrivelse) over konsol app'en funktionaliteter til brug i design fasen.
  - Anden sprint fra 10:00 – 10:45
    - Ud fra det udarbejdet use case, forberede nogle design dokumenter i form af wireFrame og mockups for konsol app'en som mobil app.
- Tag screen shot af jeres diagram/UI design

# Tag screen shot af jeres

- use case
- Wireframe
- mockup

og indsæt det i jeres Wiki side.

Se målpind

Markdown: Tutorial

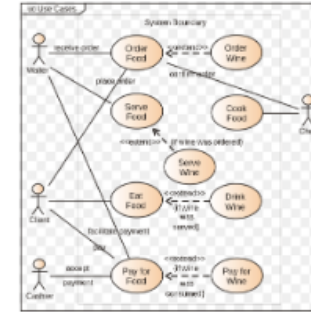
- Italics and Bold
- Headers
- Links
- Images
- Blockquotes
- Lists
- Paragraphs

My board

Softwareudviklingsmodeller:

- Bla, bla, bla
- Bla, bla, bla
- Bla, bla, bla

Use case:



Wireframe:



Mockup:



# Øvelse 2

Der vil være Agile test efter frokost pause....