
PREDMETNI ZADATAK - INTERAKCIJA ČOVEK RAČUNAR

Scenario korišćenja
2019/2020 školska godina

X. SCENARIO KORIŠĆENJA - BEZ KORIŠĆENJA MIŠA

U ovom scenariju, korisnik upravlja aplikacijom bez korišćenja miša.

Y. SCENARIO KORIŠĆENJA - IZGLED NALIK NA MOBILNU APLIKACIJU

U ovom scenariju, potrebno je implementirati izgled aplikacije tako da se može prilagoditi dimenzijama mobilnog telefona. To znači da se program mora adaptirati na relativno male dijaloge koji ne treba da prelaze veličinu koja odgovara 750x430 piksela. Uzeti u obzir da korisnik, za koji se koristi ovaj scenario korišćenja, preferira da koristi mobilne aplikacije. Zbog toga, potrebno je da interfejs poseduje elemente interfejsa mobilne aplikacije. (*Action bar*)

Z. SCENARIO KORIŠĆENJA - DESKTOP ALIKACIJA

U ovom scenariju, interfejs se kreira za klasičnu desktop aplikaciju. Zbog toga, brzina, neposrednost pristupa funkcionalnostima aplikacije i efikasnost prečica su od maksimalne važnosti.

Q. SCENARIO KORIŠĆENJA - IZGLED NALIK NA WEB APLIKACIJU

U ovom scenariju interfejs treba da nalikuje na izgled web aplikacije. Treba voditi računa o elementima koji se nalaze na standardnim web aplikacijama (sa aspekta interfejsa). Takođe, treba smatratiti da je korisnik, za koji se koristi ovaj scenario korišćenja, navikao na rad sa web aplikacijama.

W. SCENARIO KORIŠĆENJA - IZGLED PRILAGOĐEN TABLETU

U ovom scenariju interfejs aplikacije treba da nalikuje na izgled aplikacije na tablet računaru. To znači da se program mora adaptirati na dijaloge koji ne treba da prelaze veličinu koja odgovara 768x1024 piksela. Interfejs treba dizajnirati isključivo za *landscape mode*.