

Assignment #3

1. Paper sketch finali.

Presente nel file allegato PaperSketch.bmpr.

2. Prototipo

Presente nel file allegato Prototipo.bmpr.

3. Design pattern utilizzati

Navigation bar: È stata inserita una navigation bar che permette di raggiungere la home e il profilo da qualsiasi pagina in cui si trovi l'utente.

Home Link: È stata inserito un link alla home nella navigation bar in modo da permettere agli utenti di ritornare alla home ogni volta che lo desiderano.

Structured format: È stata utilizzato uno structured format in modo da rendere chiaro all'utente i campi da inserire nei form di aggiunta libri e nel form di aggiunta esercizi e ridurre il numero di errori possibili rendendo anche più semplice e veloce il processo di inserimento.

4. Valutazione del design.

Si è scelto di utilizzare la tecnica del cognitive walkthrough.

Task 1: Ricercare degli appunti sull'argomento trattato dal suo professore di Biologia, cioè le cellule vegetali

Azione A: Clicca sul bottone Ricerca appunti

Risposta A: Mostra la pagina di ricerca degli appunti.

Azione B: Seleziona come materia "Biologia" nell'apposita combo box,

Risposta B: Mostra nella combo box al posto di "Seleziona materia" la scritta "Biologia".

Azione C: Scrive nella barra di ricerca "cellule vegetali",

Risposta C: Nella barra di ricerca compare la scritta "cellule vegetali".

Azione D: Clicca sul pulsante "Cerca".

Risposta D: Mostra nella pagina gli appunti che hanno cellule vegetali nel titolo e li mostra in colonna.

Azione E: Clicca sull'icona vicino agli appunti.

Risposta E: Viene mostrata una pagina contenente gli appunti.

Azione F: Clicca sul pulsante per il download degli appunti.

Risposta F: Mostra una barra che indica che il download è iniziato ed il suo stato.

Domande

Azione A: Clicca sul bottone appunti

Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?

L'interfaccia non dà indicazioni sul fatto che debba essere premuto il pulsante appunti, però dato che sullo schermo appaiano solamente i pulsanti "Appunti", "Esercizi", "Aggiungi esercizi" e "Aggiungi appunti" l'utente può intuire che sia quello il pulsante per eseguire la ricerca degli appunti.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?

Il pulsante "Appunti" è visibile nella home page.

Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Non ci sono altri pulsanti che possono far intendere di poter eseguire l'operazione di ricerca.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta premuto il pulsante l'utente verrà indirizzato nella pagina di ricerca degli appunti, dove si vedrà comparire una barra di ricerca, una combo box che gli permetterà di scegliere la materia ed un pulsante "Cerca", è intuibile quindi che egli si trova nella pagina di ricerca degli appunti.

Azione B: Seleziona come materia “Biologia”.

Domanda 1: L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?

L’interfaccia non dà indicazioni sul fatto che debba essere selezionata la materia, ma dato che la maggior parte delle sezioni di ricerca con filtro è strutturata in questo modo, si ritiene che l’utente sia in grado di capire lo scopo della combo box.

Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?

La combo box per la scelta della materia è presente nella pagina.

Domanda 3: Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?

Non sono presenti altri pulsanti che consentono l’a scelta della materia o altri pulsanti con significato ambiguo.

Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?

Una volta selezionata la materia, apparirà la materia selezionata nella combo box.

Azione C: Scrive nella barra di ricerca cellule vegetali.

Domanda 1: L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?

L’interfaccia non dà indicazioni del fatto che debba essere usata la barra di ricerca, ma si è quasi certi che l’utente abbia già visto ed utilizzato una barra di ricerca e che ne capisca quindi il suo utilizzo.

Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?

La barra di ricerca è presente sullo schermo

Domanda 3: Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?

La barra di ricerca contiene al suo interno la scritta “Inserisci titolo appunti” e non sono presenti pulsanti ambigui o altre barre di ricerca.

Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?

Una volta inserito il titolo dell’argomento che si vuole cercare, nella barra di ricerca comparirà ciò che si è scritto.

Azione D: Clicca sul pulsante “Cerca”.

Domanda 1: L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?

L’interfaccia non dà indicazioni sul fatto che debba essere premuto il pulsante “Cerca”, ma si ritiene che l’utente sia in grado di capirne lo scopo, sia per il suggerimento del testo scritto su di esso sia per esperienza dato che quasi tutte le sezioni di ricerca sono strutturate in questo modo.

Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?

Il pulsante “Cerca” è presente sullo schermo.

Domanda 3: Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?

Non sono presenti altri pulsanti che possano far intendere di poter effettuare la ricerca.

Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?

Una volta cliccato sul pulsante l’utente si vedrà comparire sullo schermo una lista di appunti inerenti a ciò che ha cercato.

Azione E: Clicca sull’icona vicino agli appunti.

Domanda 1: L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?

L’interfaccia non specifica che debba essere cliccata l’icona ma si ritiene che l’utente sia in grado di capire in quanto ogni riga ne contiene una associata e sotto l’icona è presente il testo “visualizza”.

Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?

L’icona è disponibile sulla schermata.

Domanda 3: Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?

Non sono presenti altri pulsanti o icone che lasciano intendere di poter visualizzare gli appunti scelti.

Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?

Una volta eseguita l’azione l’utente verrà indirizzato ad una pagina contenente gli appunti che egli ha selezionato.

Azione F: Clicca sul pulsante per il download degli appunti.

Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?

L'interfaccia non specifica che debba essere cliccato il pulsante per il download ma si ritiene che l'utente sia in grado di capire il suo utilizzo dalla sua icona tipica dei pulsanti di download e dal testo "Download" ad esso associato.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?

Il pulsante è presente nella schermata.

Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Non sono presenti altri pulsanti che lascino intendere di poter essere utilizzati per eseguire il download degli appunti.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta cliccato sul pulsante si aprirà una barra di download con lo stato del download ed il titolo dell'argomento che si sta scaricando.

Task 2: Ricerca di esercizi sugli integrali e successivo caricamento delle soluzioni trovate.

Azione A: Clicca sul bottone Ricerca esercizi.

Risposta A: Mostra la pagina di ricerca degli esercizi.

Azione B: Seleziona come materia “Analisi matematica”.

Risposta B: Nella combo box compare la scritta “Analisi matematica”.

Azione C: Scrive nella barra di ricerca “Integrali”.

Risposta C: La barra di ricerca mostra la scritta “Integrali”.

Azione D: Clicca sul bottone cerca.

Risposta D: Vengono mostrati tutti gli esercizi che hanno nel titolo la parola integrali in colonna.

Azione E: Clicca sull'icona vicino agli esercizi.

Risposta E: Viene mostrata una pagina contenente gli esercizi.

Azione F: Clicca sul pulsante per il download degli esercizi.

Risposta F: Mostra una barra che indica che il download è iniziato ed il suo stato.

Azione G: Scrive la soluzione.

Risposta G: Scrive nell'area di testo per l'aggiunta della soluzione ciò che l'utente ha digitato.

Azione H: Clicca sul pulsante “Aggiungi soluzione”.

Risposta H: Aggiunge la soluzione alle altre inserite dagli utenti.

Domande

Azione A: Clicca sul pulsante Esercizi.

Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?

L'interfaccia non dà indicazioni sul fatto che debba essere premuto il pulsante "Esercizi", però dato che sullo schermo appaiono solamente i pulsanti "Appunti", "Esercizi", "Aggiungi esercizi" e "Aggiungi appunti" l'utente può intuire che sia quello il pulsante per eseguire la ricerca degli esercizi.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?

Il pulsante "Esercizi" è visibile nella home page.

Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Non ci sono altri pulsanti che possono far intendere di poter eseguire l'operazione di ricerca degli esercizi.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta premuto il pulsante l'utente verrà indirizzato nella pagina di ricerca degli esercizi, dove si vedrà comparire una barra di ricerca, una combo box che gli permetterà di scegliere la materia ed un pulsante "Cerca", è intuibile quindi che egli si trova nella pagina di ricerca degli esercizi.

Azione B: Seleziona come materia "Analisi matematica".

Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?

L'interfaccia non dà indicazioni sul fatto che debba essere selezionata la materia, ma dato che la maggior parte delle sezioni di ricerca con filtro è strutturata in questo modo, si ritiene che l'utente sia in grado di capire lo scopo della combo box.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?

La combo box per la scelta della materia è presente nella pagina.

Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Non sono presenti altri pulsanti che consentono l'a scelta della materia o altri pulsanti con significato ambiguo.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta selezionata la materia, apparirà la materia selezionata nella combo box.

Azione C: Scrive nella barra di ricerca “Integrali”.

Domanda 1: L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?

L’interfaccia non dà indicazioni del fatto che debba essere usata la barra di ricerca, ma si è quasi certi che l’utente abbia già visto ed utilizzato una barra di ricerca e che ne capisca quindi il suo utilizzo.

Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?

La barra di ricerca è presente sullo schermo

Domanda 3: Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?

La barra di ricerca contiene al suo interno la scritta “Inserisci titolo esercizi” e non sono presenti pulsanti ambigui o altre barre di ricerca.

Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?

Una volta inserito il titolo dell’argomento che si vuole cercare, ella barra di ricerca comparirà ciò che si è scritto.

Azione D: Clicca sul pulsante “Cerca”.

Domanda 1: L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?

L’interfaccia non dà indicazioni sul fatto che debba essere premuto il pulsante “Cerca”, ma si ritiene che l’utente sia in grado di capirne lo scopo, sia per il suggerimento del testo scritto su di esso sia per esperienza dato che quasi tutte le sezioni di ricerca sono strutturate in questo modo.

Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?

Il pulsante “Cerca” è presente sullo schermo.

Domanda 3: Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?

Non sono presenti altri pulsanti che possano far intendere di poter effettuare la ricerca.

Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?

Una volta cliccato sul pulsante l’utente si vedrà comparire sullo schermo una lista di esercizi inerenti a ciò che ha cercato.

Azione E: Clicca sull'icona vicino agli esercizi.

Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?

L'interfaccia non specifica che debba essere cliccata l'icona ma si ritiene che l'utente sia in grado di capire in quanto ogni riga ne contiene una associata e sotto l'icona è presente il testo "visualizza".

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?

L'icona è disponibile sulla schermata.

Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Non sono presenti altri pulsanti o icone che lasciano intendere di poter visualizzare gli esercizi scelti.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta eseguita l'azione l'utente verrà indirizzato ad una pagina contenente gli esercizi che egli ha selezionato con le relative soluzioni.

Azione F: Clicca sul pulsante di download.

Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?

L'interfaccia non specifica che debba essere cliccato il pulsante per il download ma si ritiene che l'utente sia in grado di capire il suo utilizzo dalla sua icona tipica dei pulsanti di download e dal testo "Download" ad esso associato.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?

Il pulsante è presente nella schermata.

Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Non sono presenti altri pulsanti che lascino intendere di poter essere utilizzati per eseguire il download degli esercizi.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta cliccato sul pulsante si aprirà una barra di download con lo stato del download ed il titolo dell'esercizio che si sta scaricando.

Azione G: Scrive la soluzione

Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?

L'interfaccia non specifica come debba essere aggiunta una soluzione ma aiuta l'utente nel capire come farlo mostrando un'area di testo dove poter scrivere la soluzione con un pulsante "Aggiungi la soluzione" posto di fianco all'area di testo.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?

L'area di testo è presente nella schermata.

Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Non sono presenti nell'interfaccia altri campi o aree di testo che lascino pensare di poter essere utilizzati per inserire una soluzione all'esercizio.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Digitato il testo l'utente lo vedrà comparire nell'area di testo.

Azione H: Clicca sul pulsante "Aggiungi soluzione".

Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?

L'interfaccia non specifica che debba essere premuto il pulsante "Aggiungi soluzione" ma siccome è posto vicino all'area di testo l'utente può intuire che il suo scopo è quello di aggiungere la soluzione che ha appena scritto all'esercizio.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?

Il pulsante "Aggiungi Soluzione" è presente nella schermata.

Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Non sono presenti sull'interfaccia altri pulsanti che lascino intendere di avere la stessa funzionalità.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta cliccato il pulsante l'utente vedrà comparire la soluzione che ha inserito in cima a quelle già inserite per l'esercizio.

Task 3: Inserimento di esercizi sulle disequazioni di secondo grado

Azione A: Clicca sul pulsante “Aggiungi Esercizi”

Risposta A: Mostra la pagina di aggiunta degli esercizi.

Azione B: Compila tutti i campi del form.

Risposta B: Nei campi sono presenti i valori inseriti dall’utente

Azione C: Clicca sul pulsante “Conferma”.

Risposta C: mostra una dialog box con la scritta “Esercizi inseriti con successo”

Azione D: Clicca sul pulsante “ok”.

Risposta D: Viene indirizzato nella home.

Domande

Azione A: Clicca sul pulsante “Aggiungi esercizi”

Domanda 1: L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?

L’interfaccia non dà indicazioni sul fatto che debba essere premuto il pulsante “Aggiungi esercizi”, però dato che sullo schermo appaiono solamente i pulsanti “Appunti”, “Esercizi”, “Aggiungi esercizi” e “Aggiungi appunti” l’utente può intuire che sia quello il pulsante per aggiungere gli esercizi.

Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?

Il pulsante “Aggiungi esercizi” è visibile nell’interfaccia.

Domanda 3: Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?

Non ci sono altri pulsanti che possono far intendere di poter eseguire l'operazione di aggiunta degli esercizi.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta premuto il pulsante l'utente verrà indirizzato nella pagina di aggiunta degli esercizi, dove si vedrà comparire un form con i campi da inserire ed i pulsanti per confermare o annullare l'inserimento, è facilmente intuibile quindi che egli si trovi nella pagina che permette di aggiungere gli esercizi.

Azione B: Compila tutti i campi del form.

Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?

La pagina ha come unico scopo quello di inserire l'esercizio, sarà quindi facile per l'utente capire che è necessario compilare il form.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?

Il form è presente nella pagina.

Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Non sono presenti altri form all'interno dell'interfaccia.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta compilato il form i suoi campi mostreranno ciò che l'utente ha inserito.

Azione C: Clicca sul pulsante "Conferma".

Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?

L'interfaccia non specifica che debba essere premuto il pulsante "Conferma" ma si è sicuri che l'utente capisca il suo scopo in quanto ogni form ha la medesima struttura ed un pulsante per inviare il form che ha compilato.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?

Il pulsante "Conferma" è presente sull'interfaccia.

Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Non sono presenti pulsanti che lascino intuire di avere la medesima funzionalità.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta cliccato il pulsante comparirà una dialog box con la scritta "Esercizio aggiunto con successo"

Azione D: Clicca sul pulsante "Ok".

Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?

L'interfaccia non specifica che debba essere cliccato il pulsante "Ok" ma si ritiene che l'utente ne capisca il suo scopo in quanto serve semplicemente a confermare che egli ha letto il messaggio della dialog box.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?

Il pulsante "Ok" è presente nella schermata.

Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Il pulsante "Ok" è l'unico pulsante cliccabile nell'interfaccia in quel momento.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta cliccato sul pulsante l'utente ha preso coscienza che l'esercizio è stato inserito e viene successivamente indirizzato nella home.

Task 4: Inserimento di appunti di “Progettazione di algoritmi”

Azione A: Clicca sul pulsante “Aggiungi Appunti”

Risposta A: Mostra la pagina di aggiunta degli appunti.

Azione B: Inserisce tutti i campi e clicca sul pulsante “Conferma”.

Risposta B: mostra una dialog box con la scritta “Appunti inseriti con successo”

Azione C: Clicca sul pulsante “ok”.

Risposta C: Viene indirizzato nella home.

Domande

Azione A: Clicca sul pulsante “Aggiungi Appunti”

Domanda 1: L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?

L’interfaccia non dà indicazioni sul fatto che debba essere premuto il pulsante “Aggiungi appunti”, però dato che sullo schermo appaiono solamente i pulsanti “Appunti”, “Esercizi”, “Aggiungi esercizi” e “Aggiungi appunti” l’utente può intuire che sia quello il pulsante per aggiungere gli appunti.

Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?

Il pulsante “Aggiungi appunti” è visibile nell’interfaccia.

Domanda 3: Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?

Non ci sono altri pulsanti che possono far intendere di poter eseguire l’operazione di aggiunta degli appunti.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta premuto il pulsante l'utente verrà indirizzato nella pagina di aggiunta degli appunti, dove si vedrà comparire un form con i campi da inserire ed i pulsanti per confermare o annullare l'inserimento, è facilmente intuibile quindi che egli si trovi nella pagina che permette di aggiungere gli appunti.

Azione B: Compila tutti i campi del form.

Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?

La pagina ha come unico scopo quello di inserire gli appunti, sarà quindi facile per l'utente capire che è necessario compilare il form.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?

Il form è presente nella pagina.

Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Non sono presenti altri form all'interno dell'interfaccia.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta compilato il form i suoi campi mostreranno ciò che l'utente ha inserito.

Azione C: Clicca sul pulsante "Conferma".

Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?

L'interfaccia non specifica che debba essere premuto il pulsante "Conferma" ma si è sicuri che l'utente capisca il suo scopo in quanto ogni form ha la medesima struttura ed un pulsante per inviare il form che ha compilato.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?

Il pulsante "Conferma" è presente sull'interfaccia.

Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Non sono presenti pulsanti che lascino intuire di avere la medesima funzionalità.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta cliccato il pulsante comparirà una dialog box con la scritta "Appunti aggiunti con successo"

Azione D: Clicca sul pulsante "Ok".

Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?

L'interfaccia non specifica che debba essere cliccato il pulsante "Ok" ma si ritiene che l'utente ne capisca il suo scopo in quanto serve semplicemente a confermare che egli ha letto il messaggio della dialog box.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?

Il pulsante "Ok" è presente nella schermata.

Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Il pulsante "Ok" è l'unico pulsante cliccabile nell'interfaccia in quel momento.

Domanda 4: Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta cliccato sul pulsante l'utente ha preso coscienza che gli appunti sono stati inseriti e viene successivamente indirizzato nella home.

5.Modifiche da effettuare

- Inserire titolo nelle pagine di ricerca appunti e ricerca esercizi. Priorità: media.

6. Valutazione della parte svolta da ciascun componente

1. Paper sketch

Teodoro Gennaro:25%
Di Palma Francesco:25%
Saviano Francesco:10%
Armenio Vincenzo:25%
Di Mauro Giovanni:15%

2. Prototipo

Teodoro Gennaro:25%
Di Palma Francesco:25%
Saviano Francesco:15%
Armenio Vincenzo:10%
Di Mauro Giovanni:25%

3. Design pattern utilizzati

Teodoro Gennaro:25%
Di Palma Francesco:10%
Saviano Francesco:25%
Armenio Vincenzo:25%
Di Mauro Giovanni:15%

4. Valutazione del design

Teodoro Gennaro:25%
Di Palma Francesco:25%
Saviano Francesco:25%
Armenio Vincenzo:15%
Di Mauro Giovanni:10%

5. Modifiche da effettuare

Teodoro Gennaro:10%
Di Palma Francesco:25%
Saviano Francesco:15%
Armenio Vincenzo:25%
Di Mauro Giovanni:25%

6. Valutazione della parte svolta da ciascun componente

Teodoro Gennaro:10%
Di Palma Francesco:10%
Saviano Francesco:10%
Armenio Vincenzo:35%
Di Mauro Giovanni:35%

