

XDIT - Delebilsservice

User Experience & Webprogrammering
BSUSEXW1KU

Gruppe 9

Forår 2022

Adam Hadou Temsamani – ahad@itu.dk

Jonas Westh Nielsen – jwni@itu.dk

Nicklas Lundsteen Jensen – nlje@itu.dk

Thor Liam Møller Clausen – tcla@itu.dk

The screenshot shows the homepage of the XD-IT Delebilsservice website. The header is dark blue with the text "XD-IT" and a user icon. Below the header, the page title "Velkommen til XD-IT Delebilsservice" and subtitle "Extraordinary Driving Interaktive Technology" are displayed. Two large blue buttons are present: "Book en bil" and "Hjælp". The URL "http://www.xd-it.dk" is visible at the bottom of the page.

Anslag (tegn + mellemrum): 10994

Indhold

1	Wireframes	2
1.1	Skitser	2
1.2	Wireframes	2
1.3	Brugertest	3
1.4	Testresultater	3
2	Prototype	4
2.1	Prototype	4
2.2	Brugertests	4
2.3	Testresultater	5
3	Mockup	6
3.1	Fra prototype til mockup	6
3.2	Endelige design	6
4	Evaluering	8
4.1	Hvad gik godt?	8
4.2	Forbedringer	8
5	Litteratur	9
6	Bilag	10
6.1	Skitser	10
6.2	Wireframes	20
6.2.1	Wireframe 1	20
6.2.2	Wireframe 2	21
6.3	Wireframes brugertest	22
6.3.1	Brugertest 1	22
6.3.2	Brugertest 2	22
6.3.3	Brugertest 3	23
6.3.4	Brugertest 4	25
6.4	Prototype	26
6.5	Prototype brugertest	31
6.5.1	Brugertest 1	31
6.5.2	Brugertest 2	31
6.5.3	Brugertest 3	33
6.5.4	Brugertest 4	33
6.5.5	Farve palet	33
6.6	Flowchart	35
6.7	Individualisering	36
6.7.1	Adam	36
6.7.2	Jonas	36
6.7.3	Nicklas	36
6.7.4	Thor	36

1 Wireframes

Dette kapitel vil omhandle de første faser af udviklingsprocessen og indeholder skitsering, wireframing og brugertest.

1.1 Skitser

Vores designproces tog udgangspunkt i *mobile first* og startede med en brainstorm i form af en samtale, hvor vi diskuterede hvilke sider der var vigtige. Her blev vi enige om sider såsom *Forside*, *Bruger side* og *Vælg side* var nogen af de vigtigste. Inden vi startede, undersøgte vi andre lignede hjemmesider, som allerede var på markedet, som kunne virke som en form for inspiration¹. Vi begyndte herefter skitsering, som kan ses på bilag 6.1.

Skitserne blev udviklet med Buxton's skitsering attributter i omtanke². Dette betød bl.a. at vores skitser hurtigt blev udviklet på et papir, og kunne dermed nemt smides væk efter brug. Vi sørgede også for at lave adskillige skitser, så deres forskelle og sammenligninger tydeligt kunne ses. Det lykkedes vi med, og det kunne klart ses, at vi havde forskellige forestillinger om hvordan siderne skulle opstilles. Vi endte dermed med at holde et møde i plenum, og udvalgte de bedste træk fra hver skitse og tegnede den forberedte version op på tavlen. Disse skitser blev klargjort og tegnet tydeligt, så vi kunne arbejde videre ud fra ét enkelt set af skitser (Figur 10). Vi endte med at lave to versionerne af *Forside* og *Bestillings side*. En af disse versioner benyttede en *Dropdown menu* i stedet for at have knapperne synlige midt på skærmen. Selvom vi var bevidste om, at skjulte knapper ikke opfylder Krug's lov om "Don't make me think"³ så godt, ville vi alligevel prøve det af på nogle testpersoner for at se, hvilken effekt det havde. En anden forskel på versionerne var, hvorvidt kortet befandt sig øverst på siden eller nederst på siden. Vi var ikke selv sikrer på, hvad der var bedst, så vi ville lade testpersonerne prøve det af.

1.2 Wireframes

For at komme op på højere *fidelity*, lavede vi wireframes på baggrund af vores skitser (Bilag 6.2). Disse wireframes skulle uddybe grundprincipperne fra skitserne og var skabt i *Adobe XD*. Det var vigtigt, at *fidelity* forblev lav, så elementer som farver og billeder, var ikke tilføjet endnu. Tilgengæld skulle wireframesne være navigerbare (fra frame til frame) for en mere strømlinet test.

¹bl.a. <https://www.albertslund-delebil.dk/> og
https://www2.hm.com/da_dk/customer-service/shopping-at-hm/store-locator kort funktion.

²Buxton 2007, s. 111 - 112

³Krug 2014, kapitel 8

1.3 Brugertest

Til brugertest anvendte vi *Tænke-Højt* test. Denne test var udviklet ud fra Krug's teori om testing⁴. Det vil sige, at kernen af vores test var at opstille opgaver til brugerens, og løbene spørge ind til hvad de tænkte. Vi kunne dermed observere, hvad de havde svært ved, hvad de ikke kunne lide og hvad der virkede godt. Opgaverne vi primært stillede til brugen var som følgende:

- Gå ind på *Min side*
- Gå ind på *Hjælp*
- Reserver en bil
- Betal for en bil

Opgaverne starter ud med at være nemme, og bliver løbende svære, da de opgaver kræver mere navigation. Vi spurte også løbende spørgsmål, hvor vi kunne få uddybet de meninger vi var interesseret i.

1.4 Testresultater

Ud fra vores brugertest (Bilag 6.3), kunne vi se et mønster om brugernes oplevelse. Der var stærkt præference til Prototype 1 (Uden dropdown menu). Prototype 2 var simpelthen ikke tydeligt nok i, at vise at ikonet oppe til højre var klikbar. Der kom også meget nyttig information ud fra de individuelles oplevelser på siden. På bilag 6.3.3 fik vi bl.a. at vide, at navnet *Min Side* ikke gav speciel meget mening. Det første dermed til en hurtig navnskiftning. En anden holdning som var lidt svære at konkludere, var hvorvidt kortet skulle være øverst eller nederst på siden. Her gav vores brugertest blandet resultater, med to der foretrak under og én der foretrak over. Vi valgte at lytte til flertallet, og dermed vælge at have kortet nederst. På baggrund af disse *findings* kunne vi begynde udviklingen af en prototype med højere *fidelity*.

⁴Krug 2014, kapitel 9

2 Prototype

Dette kapitel vil omhandle videreudviklingen af wireframes og vil dermed indeholde prototype beskrivelse, stigning af *fidelity*, og en sidste brugertest.

2.1 Prototype

For at sikre en god brugeroplevelse til vores brugere, er det vigtigt at vi måler prototypens usability (anvendelse, effektivitet og tilfredshed). Dette kræver testing. For at skabe en iterativ proces, og få testet så meget som muligt, lavede vi en *Hi-fi prototype* (Bilag 6.4). *Hi-fi* refererede til, at de fleste designelementer var på plads, som kan ses på vores valg af farver og eventuelle billeder. Tilgengæld var de fleste backend egenskaber ikke helt på plads. Det vil altså sige, at denne prototype havde en høj *visual fidelity*, men en lavere *functional fidelity*. Den *functional fidelity* var dog stadigvæk høj, da prototypen besidder både virkende HTML, Javascript og CSS⁵.

2.2 Brugertests

Ved at have testet vores wireframes, havde vi allerede fået feedback på elementer som navigation og layout. Det er nu i *Hi-fi prototype*, at vi kan få meget mere i dybdegående feedback på visuelt design, små rettelser og den generelle UX-oplevelse, da vores prototype begynder at være tættere på det endelige produkt. Her var vi især interesseret i at lytte og skrive ned altting som brugeren havde at sige, da vi befandt os i den sidste testfase. Selv små detaljer havde stor betydning for os. Ligesom testen af wireframes, benyttede vi os også her af en *Tænke-Højt test*. Vi stillede følgende opgaver til brugeren:

- Gå ind på *Aktiv bil*
- Gå ind på *Hjælp*
- Reserver en bil
- Betal for en bil

⁵Beecher 2009

2.3 Testresultater

I vores brugertest af prototypen (Bilag 6.5) fik vi en masse guldkorn i form af kommentarer, og en fokus på små detaljer som vi nødvendigvis ikke selv havde lagt mærke til. For at opnå det endelig produkt, skulle disse små detaljer og rettelser fikset. Der var tilgengæld nogle *features*, som vi ikke vil have mulighed for at tilføje. Disse var primært relateret til kortet, som vi havde fra Google API. *Vis lokation* og *Tryk på kort fører én videre* var begge *features* som var låst bag en betallingsmur⁶. Andre iagttagelser vi tog med de fleste brugere var, at de blev forvirret over knappernes betydning. Endnu en navnskiftning var derfor krævet, for at formindske forvirkningen så meget som muligt. Vi tog dermed denne feedbacken til os, og gik i gang med at arbejde på den endelige udgave af hjemmesiden.

⁶Ved at bruge Google Cloud kunne vi have loadet punkter ind på kortet dynamisk og givet punkterne onclick funktioner. Det var desværre en betalings service.

3 Mockup

Dette kapitel vil omhandle den endelig udgave af programmet, og vil indeholde hvordan vi arbejdede videre fra prototypen, og en designbeskrivelse.

3.1 Fra prototype til mockup

Som nævnt i testresultaterne, var der flest problemer med knapperne. Knapperne var kort fortalt ikke brugervenlige nok. Vi valgte derfor at ændre navnene, til noget som var mere indikerende til hvor knappen vil fører brugeren hen. *Find bil* blev til *Book en bil* og *Aktiv bil* blev til *Afslut booking*. En anden ændring til knapperne var at fjerne *Afslut booking* knappen, før brugeren har lejet en bil. Vi fjernede også en tilbage knappen fra forsiden. At fjerne udnødsvendige knapper fører til en bedre *user experience*, da der er mindre *UI-elementer* som brugeren skal tænke på, og opfylder dermed *Don't make me think*⁷. En anden feedback vi fik fra brugertesten, var at på en af brugerens mobil blev kortet dækket af mobilens indbyggede footer (se bilag 6.5.2). Det betød at brugeren ikke vidste at kortet eksisterede. Vi løste problemet ved at, tilføje en tekst der siger at brugeren skal scroll ned for at se kortet. Vi tilføjede også et felt til kørekort nummer på *betalingssiden*, da det også var et forslag vi fik fra brugertest.

3.2 Endelige design

For at designe hjemmesiden var det vigtigt, at vi var konsistent i vores valg af brugergrænseflade elementer. Dette skyldes, at brugeren er velkendt med hvordan specifikke grænsefladeelementer fungerer. Derfor, for at øge brugervenligheden på hjemmesiden, anvendte vi elementer såsom; *Input Controls*(checkboxes, input-felter og knapper), *Navigations- og Informations komponenter*(ikoner, breadcrumbs og billeder karrussel) og *Containere*. Et andet designvalg vi tog, har været at fokusere på at gøre hjemmesiden så enkel som mulig.

Gennem hele hjemmesiden anvendte vi ét farvepalet som kan ses på bilag 6.5.5. Vi har løbende eksperimenteret med forskellige farver på siden for at sikre os, at det så godt ud. Dette hjalp med at danne et visuelt grundlag for hjemmesiden, samt en form for personlighed vores brand. Samtidig hjælper det også med at bevare en konsistent tema til siden, og gør vores brugerflade mere behaglig at bruge. For at nemmere skabe en veludtænkt farvepalet anvendte vi hjemmesiden *Colors.co*.⁸ Generelt tager vi ikke brug af komplimentære farver, da vi ikke følte det var nødvendigt på hjemmesiden. Tilgengæld gør vi brug af analoge og monokromatisk farver, som kan ses i vores sidefod og knapper på hjemmesiden.

⁷Krug 2014

⁸Bianchi 2022

Vi anvendte os også af *gestaltlovene*⁹ i forsøg på at skabe et bedre overblik for brugeren på vores hjemmeside. Vi anvendte loven om *Nærhed* og *Lighed*, som gjorde at relevante elementer var placeret tæt på hinanden og at ens elementer befandt sig sammen. Dette kan bl.a. ses på knapperne på vores forside. Vi anvendte også loven om *Erfaring* i form af genkendelige ikoner på vores navigationsbar og betalingsside. Udover dette anvendte vi også loven om *Lukkethed* til at gruppere elementer i den samme lukket region. Dette kan bl.a. ses på de *Cards* vi anvender på sider såsom betalingssiden.

Et andet designvalg vi har fortaget os på ”*Book en bil*” siden, er at den viste bil er den bil, der befinner sig nærmest på brugeren (baseret på deres nuværende lokation). Dette er gjort på baggrund af, at brugeren nok vil booke en bil som er nærmere på, fremfor en der er flere kilometer væk.

Vores endelige design endte med at have et flow som kan ses på bilag 6.6. Her kan det bl.a. ses, at igennem headeren kan alle sider fører tilbage til forsiden og at alle sider kan navigere frem og tilbage.

⁹Foundation 2022

4 Evaluering

Dette kapitel vil omhandle hvad der gik godt og hvad vi eventuelt kunne havde gjort bedre.

4.1 Hvad gik godt?

Gruppearbejdet var noget, som vi allesammen var tilfredse med. Det fungerede godt og der opstod få til ingen konflikter. Vi holdt et møde direkte efter vi fik opgaven, hvor vi diskuterede og blev enige om forventninger, mødetider og hvornår vi vil starte projektet. Dette gjorde så, at alle i gruppen var på samme side og førte til en general god arbejdsmorale. Da projektet startede var gruppen god til at uddeletere opgaver. Vi sørgede også for at få feedback fra andre gruppemedlemmer på det vi sad og arbejde på. På den måde kunne vi både give indsigt til hvad vi lavede, samt også få nye øjne på problemer eller vigtige designvalg.

4.2 Forbedringer

En regel vi kunne have haft mere fokus på at opfylde, var reglen om 60-30-10. Denne regel går ud på at have den primære farve fylde 60%, den sekundære farve fylde 30% og accentfarven fylde 10% på siden¹⁰. Vores endelig hjemmeside endte med, at have noget som mindede mere om en 60-40 ratio, så en introduktion af en accentfarve kunne have været rare. Dette ville sandsynligvis have givet en mere interessant og spændende *user experience*.

En anden forbedring kunne være en mulighed for at anvende kortet til at booke en bil, men som nævnt tidligere, var dette låst bag en betalingsmur.

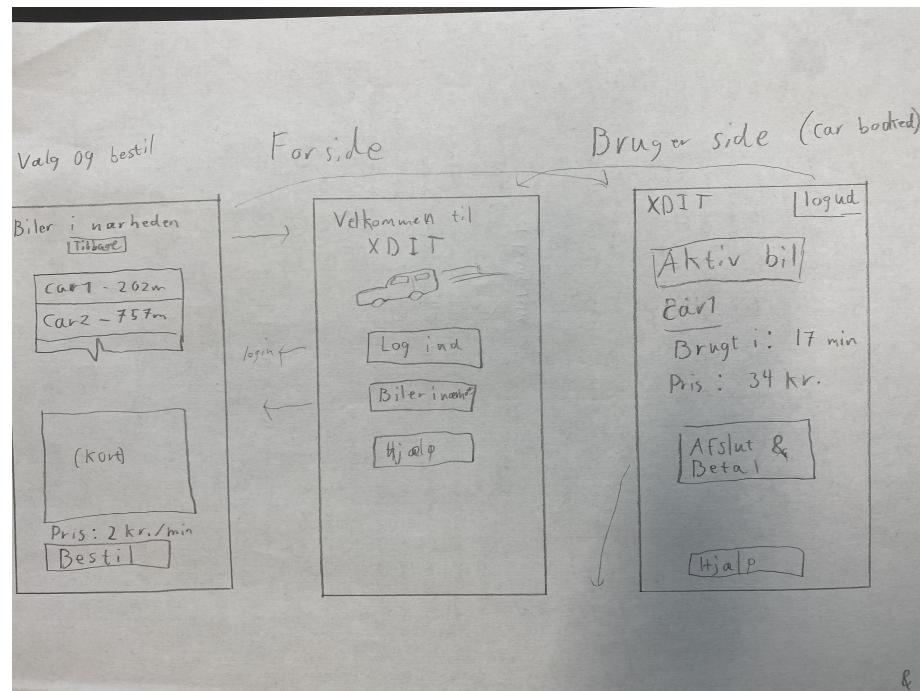
¹⁰Schaumann 2022

5 Litteratur

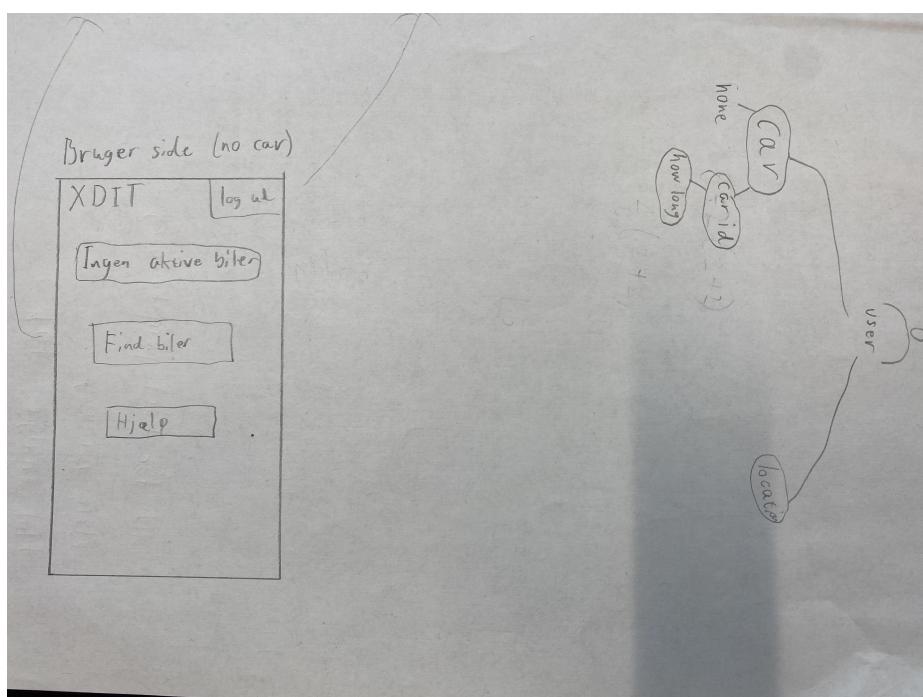
- Beecher, Fred (2009). *Integrating Prototyping Into Your Design Process*. URL: <https://boxesandarrows.com/integrating-prototyping-into-your-design-process/> (bes. 30.05.2022).
- Bianchi, Fabrizio (2022). *The superfast color palettes generator!* URL: <https://coolors.co> (bes. 31.05.2022).
- Buxton, Bill (2007). *Sketching User Experience*. Morgan Kaufmann Publisher. ISBN: 9780123740373.
- Foundation, Interaction Design (2022). *Gestalt Principles*. URL: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/gestalt-principles> (bes. 01.06.2022).
- Krug, Steve (2014). *Don't Make Me Think*. Pearson Education (Us). ISBN: 9780321965516.
- Schaumann, Anders (3. maj 2022). *Lecture 13 slides (Visuelt Design og Accessibility)*.

6 Bilag

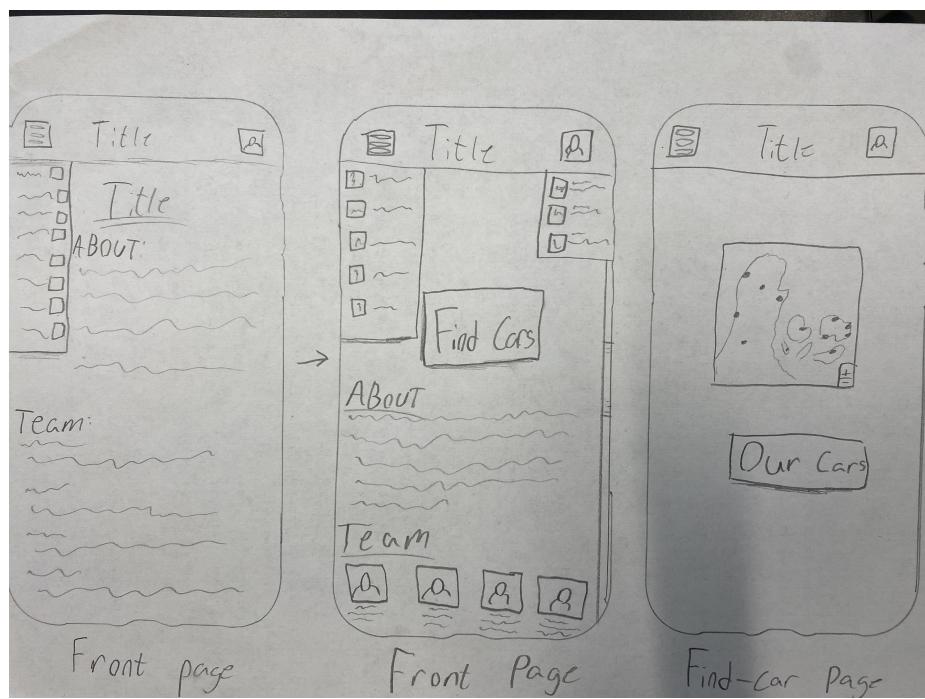
6.1 Skitser



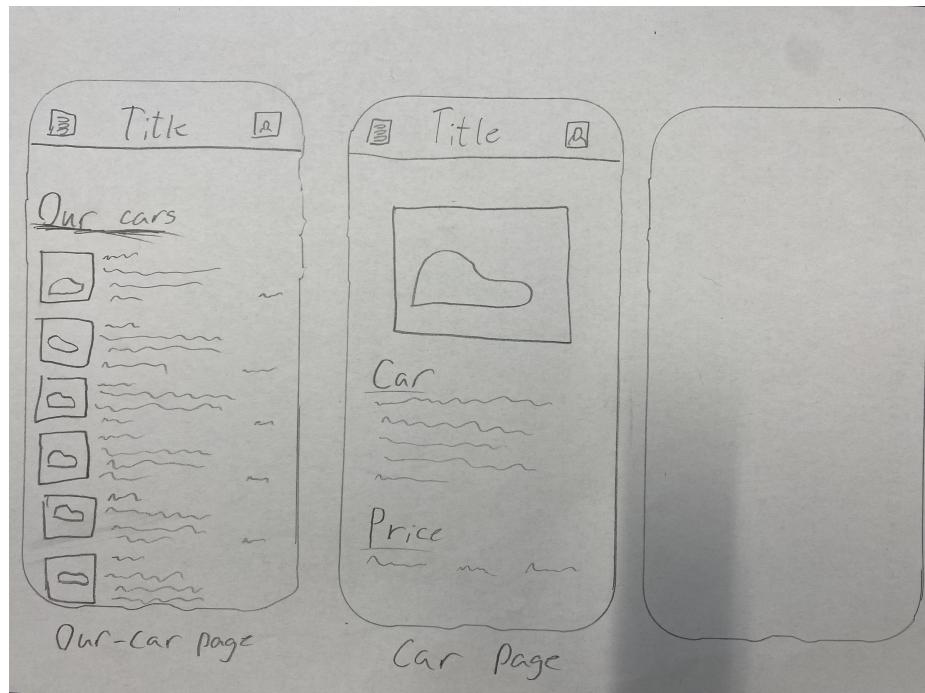
Figur 1: Skitse af siderne: "Vælg og bestil", "Forside" og "Bruger side"



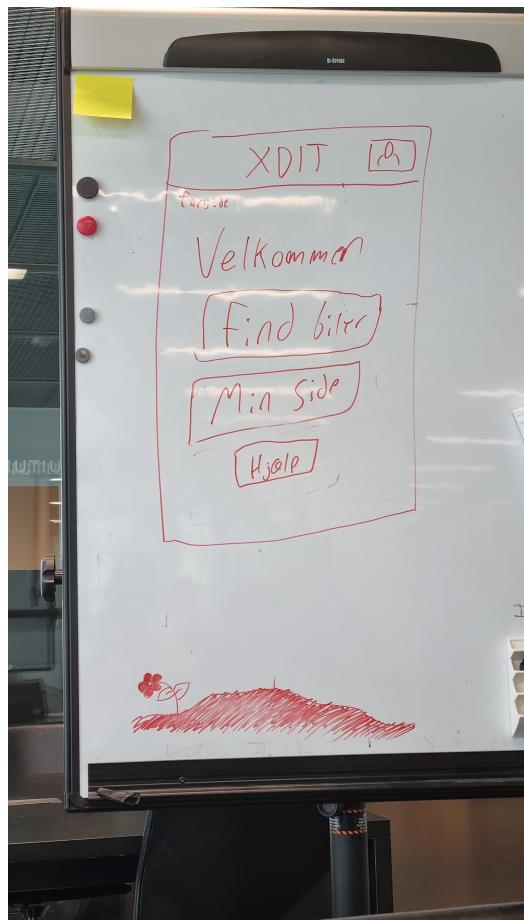
Figur 2: Skitse af siden: ”Bruger side”, hvis man ikke har logget ind



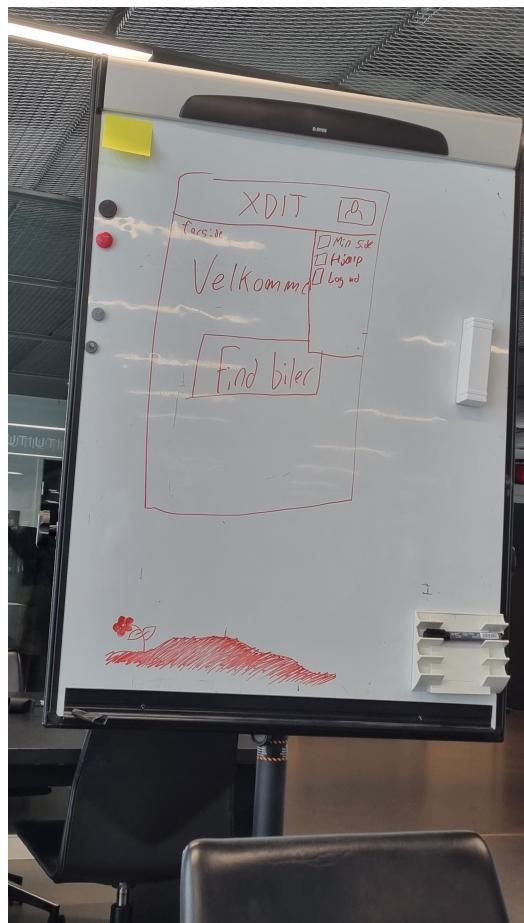
Figur 3: Skitse af siderne: ”Forside” og ”Find bil”



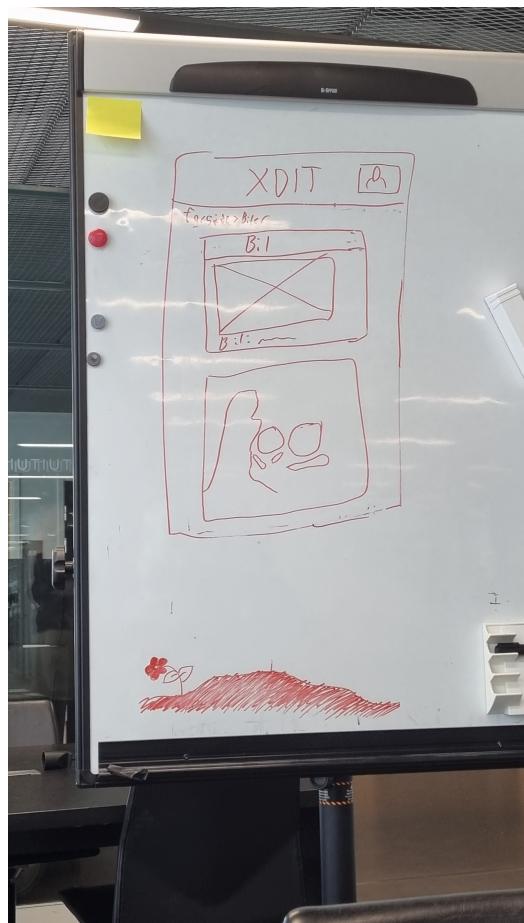
Figur 4: Skitse af siderne: ”Vores biler” og ”Bil side”



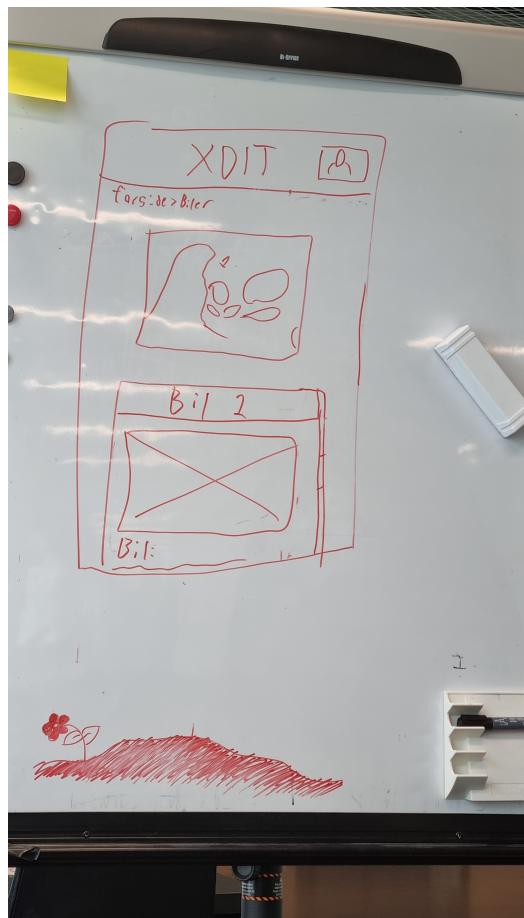
Figur 5: Skitse af ”Forside”



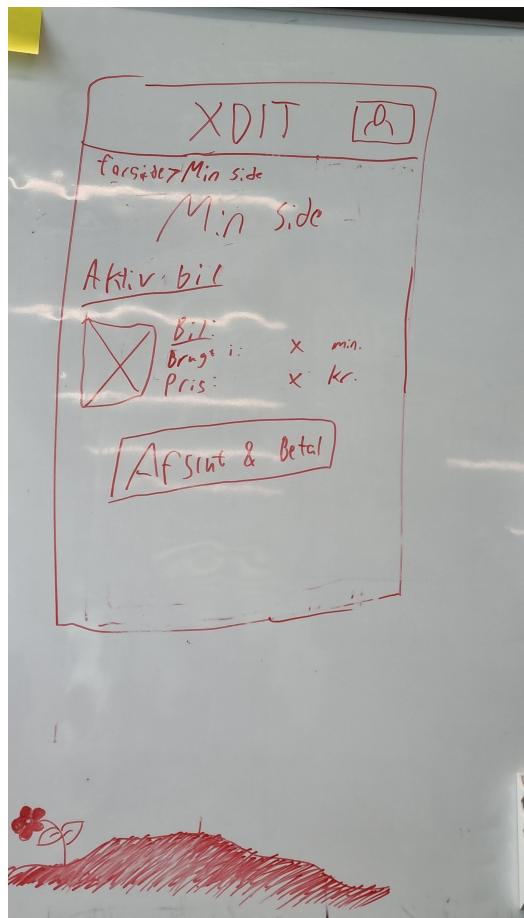
Figur 6: Skitse af ”Forside”(Med dropdown)



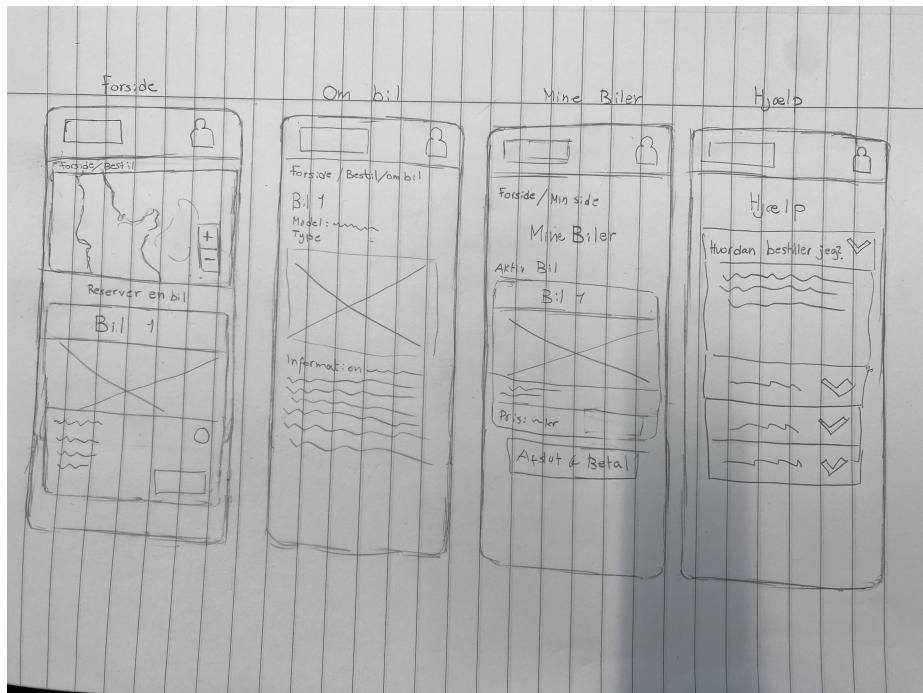
Figur 7: Skitse af ”Bestil side”(Kort nederst)



Figur 8: Skitse af ”Bestil side”(Kort øverst)



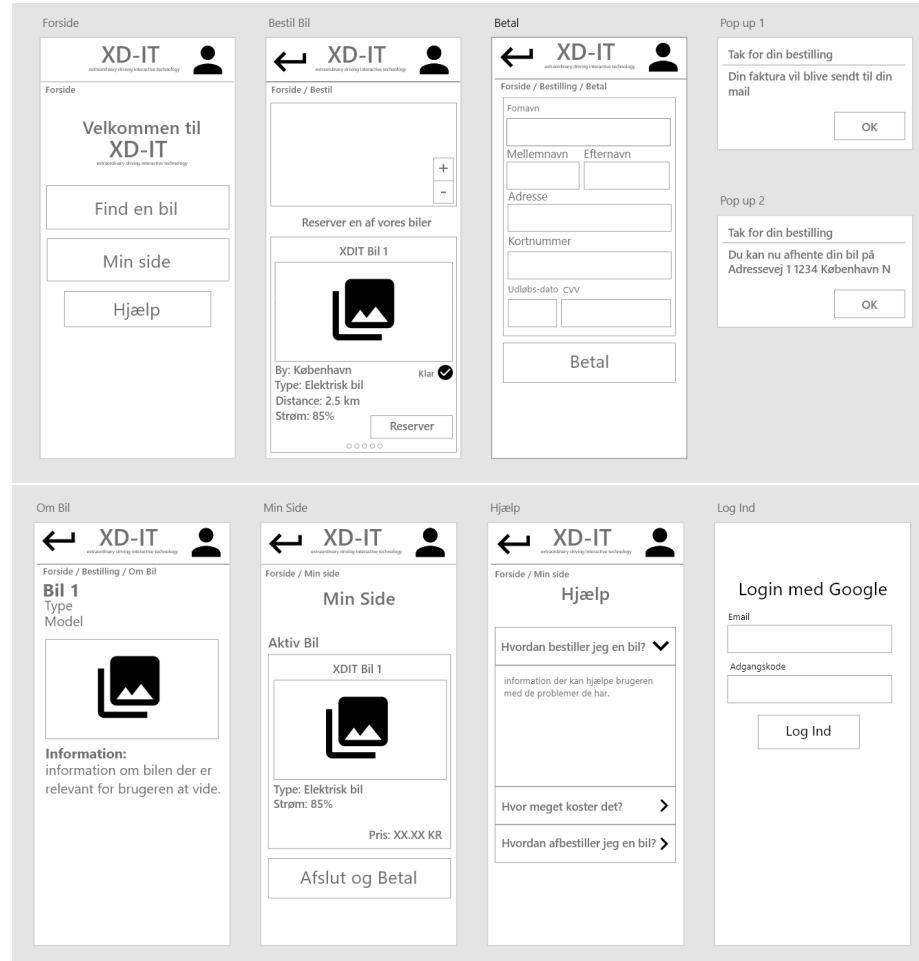
Figur 9: Skitse af ”Min side”



Figur 10: Endelige skitser

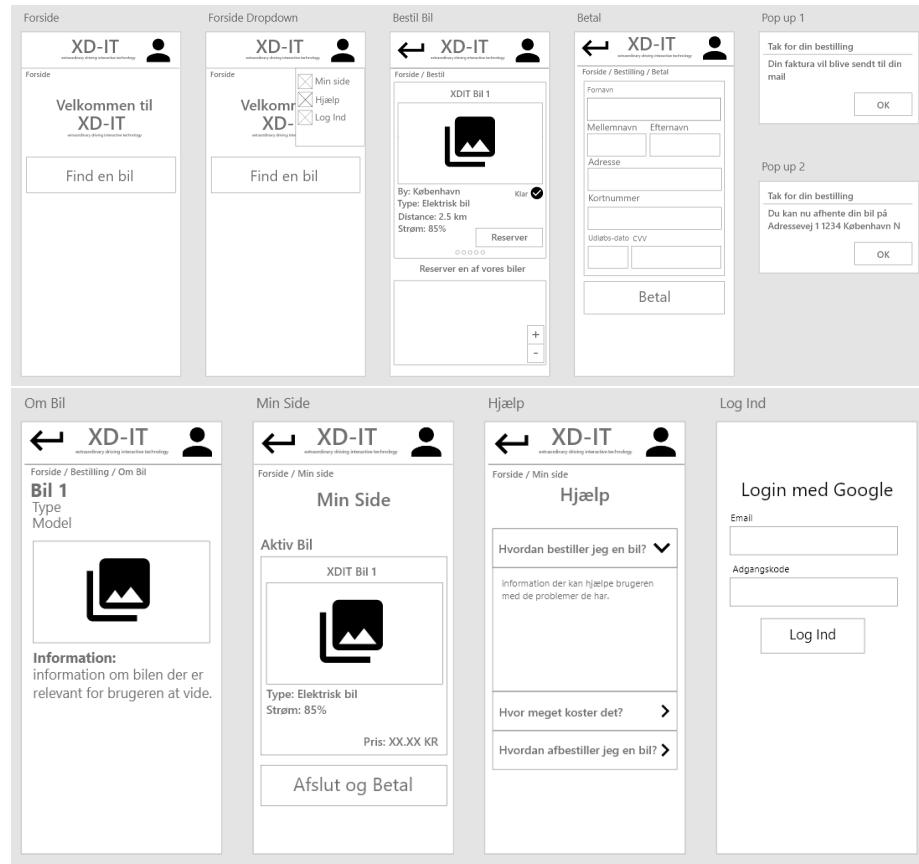
6.2 Wireframes

6.2.1 Wireframe 1



Figur 11: Wireframe 1

6.2.2 Wireframe 2



Figur 12: Wireframe 2

6.3 Wireframes brugertest

6.3.1 Brugertest 1

Thors lillebror 17 år (tager kørekort).

-Havde svært ved at finde ud af hvordan man afbestiller biler. Måtte guide ham lidt til at bruge pop-up menuen.

-Han kunne bedre lide nummer 1 fordi han kunne finde knapperne og han kunne bedre lide at kortet var øverst fordi ”så ved man hvor alle bilerne er inden man vælger”.

6.3.2 Brugertest 2

Thors far 59 år.

-Havde ligesom Thors lillebror svært er ved at finde pop-up menuen. Selv da han havde åbnet pop-up menuen valgte han ikke at trykke på ”min side”. Til dette måtte han guides.

-Han havde ikke nogen mening om hvorvidt kortet øverst eller nederst var bedst, men han gik ud fra at den første bil der dukkede op var den nærmeste.

-Han foretrak nummer 1.

6.3.3 Brugertest 3

Tænk Højt Test

Fire opgaver som brugeren skal prøve at løse:

- Logge ind
- Bestille en bil
- Afbestille en bil og betale.
- Få hjælp

Dette vil blive testet på vores to wireframes (sketches), for at se hvilken retning vi skal gå.

Brugertest 1 - El Harouzi, Latifa. 40 årig.

Test 1 (Uden dropdown menu)

- Brugeren prøver at logge ind ved at trykke på "Login" ikonet. De kan logge ind uden problemer.
- Kan også reservere en bil uden problemer. De syntes det er nemt at finde hvor der står reservere efter man har valgt en bil i kortet.
- Heller ikke nogle problemer, med at finde bilen de har bestilt, og betale for den efter brug. Til gengæld kan navnet "Min Side" være forvirrende.
- Hvis brugeren havde problemer, kunne de også finde '*hjælp*' siden uden problemer (De trykker på det rigtige sted, når de ser et spørgsmål)
- Spørgsmålene der står ser også ud til at kunne være relevante for dem.
- Alt i hjemmesiden ser ud til at være nemt og forstå ift. fontstørrelse og iconer.

<http://localhost:5000>

Test 2 (Med dropdown menu)

- Trykke på 'login' ikon, for at logge ind. dette er forståeligt. Til gengæld var det usikkert for dem at der fandtes et dropdown menu.
- Virker usikkert for dem at finde ting, da alle de andre funktioner også er med i dropdown menuen.
- Kan finde 'log ind', usikker i forhold til når der står Min Side i dropdown menuen
- Kan finde ud at gå tilbage uden problemer.
- Kan muligvis bedre lide designet hvor det er nede med kortet (Bliver forstået som du vælger en bil ved at til siden, og så kan man se hvor er på kortet - muligvis noget vi vil gøre?)
- Har svært ved at få hjælp siden det er gemt, hvor de må lede. Dette ledte til en smule frustration for brugeren.
- Usikker på hvad Min Side betyder (Om det er her man bestiller sin bil)

Konklusion

- Foretrækker den første
- Den første er mere nemmere at bruger, for der behøver du ikke at lede efter tingene.
- Ellers virker alt andet i hjemmesiden og hvordan den bruges til at være meget forståeligt.
- Til gengæld kan det være forvirrende hvad 'Min Side' betyder, men efter første brug er dette opklaret.

6.3.4 Brugertest 4

Brugertest

- Navn: Lara
- Alder: 19

Svar på uddybende spørgsmål:

Faret vild?

- Der var problemer på Forsiden

Finde side?

- "Min side". Det blev ikke kommunikeret til brugerne at de ikke var logget ind
- "Hjælp". Det er ikke godt, at du gemmer hjælp knappen væk under et ikon

Knapper skjult eller midt på skærmen?

- Midt på skærmen

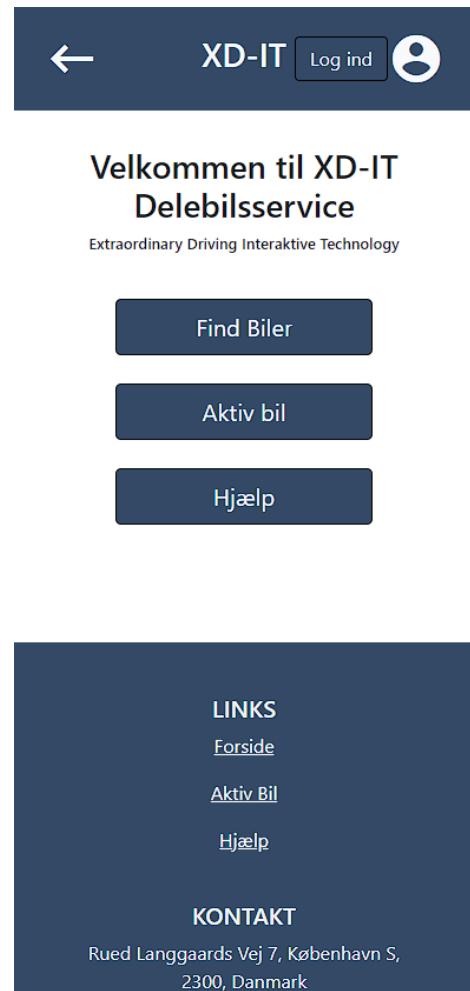
Kort over eller under?

- Under

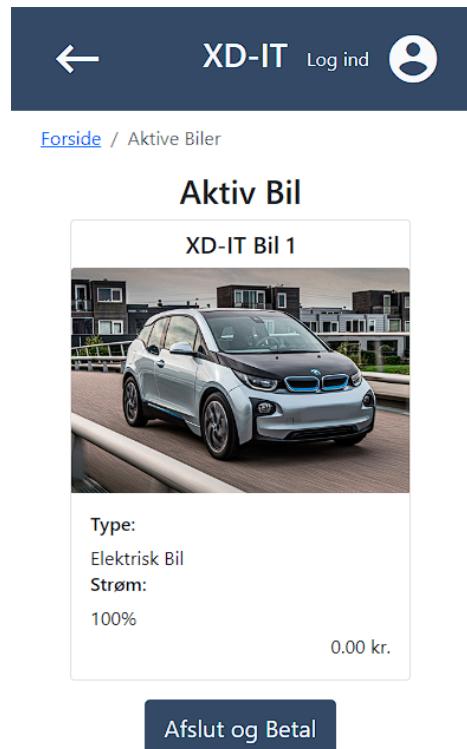
Efter testen:

- Pænere forside
- Settings page

6.4 Prototype



Figur 13: Prototypens ”Forside”



Figur 14: Prototypens ”Aktiv Bil”



[Forside](#) / Find en bil

Biler i nærheden



Afstand: 3.4 km

Model: Kia e-Niro

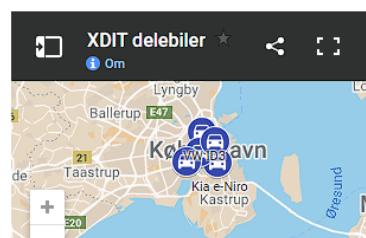
Strøm: 97%

Pris: 2.5 kr./min

Holder ved:

Rued Langgaards Vej 7

Book



Figur 15: Prototypens ”Find Bil”

The screenshot shows a payment form titled "Betaling". At the top, there is a header bar with a back arrow, the text "XD-IT", a "Log ind" link, and a user icon. Below the header, the URL "Forside / Bestil en bil / Betal" is visible. The main form area has a light gray background and contains the following fields:

- Indtast dine kortoplysning**
- Fornavn**: Input field for first name.
- Mellemnavn**: Input field for middle name.
- Efternavn**: Input field for last name.
- Email adresse**: Input field for email address, including a placeholder "@".
- Adresse**: Input field for address.
- Navn på kort**: Input field for cardholder's name.
- Kortnummer**: Input field for credit card number.
- Udløbs-dato**: Input field for expiration date.
- CVV**: Input field for CVV code.
- Beløb:** Text field showing "0.00 kr."
- Acceptor du købsbetingelserne**: A checkbox labeled "Accepter du købsbetingelserne".

Figur 16: Prototypens ”Betal”



Figur 17: Prototypens ”Hjælp”

6.5 Prototype brugertest

6.5.1 Brugertest 1

Brian Jensen, 51 år

Observationer

- Han synes til at starte med, at det ikke var åbenlysende hvordan man reserverede en bil, men det gik hurtigt op for ham

Kommentarer

- Giver ikke mening at have tilbage knap på forsiden
- Hjælp siden ser mærkelig ud
- Linket nede i footeren fører til en helt anden hjemmeside
- Kunne være rart hvis den bil man valgte på kortet førte en videre eller viste modellen til højre
- Kan ikke kom tilbage fra aktiv side via. breadcrumbs
- Kunne være fedt hvis ens lokation var vist på kortet
- Det giver ikke mening at man betaler inden man har lejet en bil
- Vis de købsbetingelser man accepterer
- Efter bestilling burde man føres til "Aktiv bil"
- "Aktiv bil" burde vise den model man har bestilt
- "Afslut og Beta" burde hedde "Afslut leje og Beta"

6.5.2 Brugertest 2

Thors mor 51 år. Kort kan ikke ses uden scroll (Se næste side). Forstod ikke hvad aktiv bil betød. Foreslog at man kunne fjerne aktiv bil knap når man ikke kunne bruge den alligevel. Fjern aktiv bil når man ikke har booket én.

17.18 80%

xdit-4ed75.web.app



[Forside](#) / Find en bil

Biler i nærheden



Afstand: 11.2 km

Model: Audi Q4 e-tron

Strøm: 99%

Pris: 2.5 kr./min

Holder ved:

Valby kulturhus

[Book](#)



6.5.3 Brugertest 3

Navn: Torben

Alder: 53

Svar på uddybende spørgsmål:

Faret vild?

- Ja, boomer much. Find biler virkede ikke som om det udstrålede "her lejer du biler"

Efter testen:

- Når man opgiver kortoplysninger ved bookning, burde der også kræves kørekort nr.
- Prisen for at leje biler burde være højere jo yngre man er.
- GDPR.
- Hvordan låser man biler op?

6.5.4 Brugertest 4

Tænk Højt Test

Fire opgaver som brugeren skal prøve at løse:

- Logge ind
- Bestille en bil
- Afbestille en bil og betale.
- Få hjælp

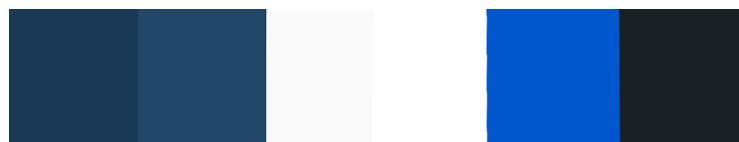
Dette vil blive testet på vores to wireframes (sketches), for at se hvilken retning vi skal gå.

Brugertest 1 - El Harouzi, Latifa. 40 årig.

Test 1 (Uden dropdown menu)

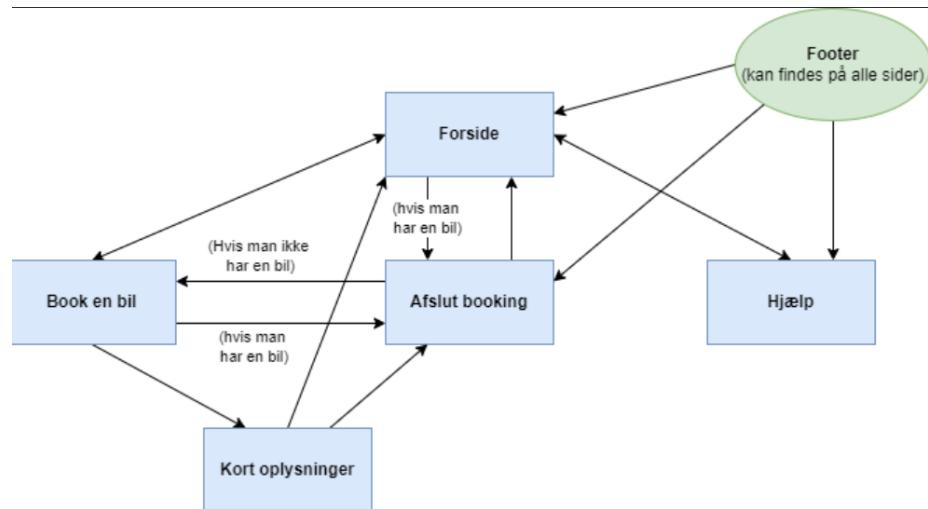
- Brugeren prøver at logge ind ved at trykke på "Login" ikonet. De kan logge ind uden problemer.
- Kan også reservere en bil uden problemer. De synes det er nemt at finde hvor der står reservere efter man har valgt en bil i kortet.
- Heller ikke nogle problemer, med at finde bilen de har bestilt, og betale for den efter brug. Til gengæld kan navnet "Min Side" være forvirrende.
- Hvis brugeren havde problemer, kunne de også finde 'hjælp' siden uden problemer (De trykker på det rigtige sted, når de ser et spørgsmål)
- Spørgsmålene der står ser også ud til at kunne være relevante for dem.
- Alt i hjemmesiden ser ud til at være nemt og forstå ift. fontstørrelse og iconer.

6.5.5 Farve palet



Figur 18: Farve paletten vi anvender i vores hjemmeside

6.6 Flowchart



6.7 Individualisering

Ansvarsfordelingen i gruppen.

6.7.1 Adam

Stod primært for CSS og HTML. Det har været siderne card.html og userpage.html, men også de andre sider i form at gøre dem responsivt eller tilføjelse af CSS og HTML elementer. Har også været en del af rapportskrivning, samt stået for at lave vores wireframe til brugertest. Rapportskrivning indebar Endelig design 3.2 og Evaluering. 4

6.7.2 Jonas

Stod primært for CSS og HTML. Hvor i han fokuserede mest på den generelle opsætning af alle HTML og CSS. såvel som help.html. Jonas var meget inde over alt CSS og HTML i programmet, og sørget for at alle siderne har et sammenhængende tema, og opsætning. Har været en smule inde over programmets JavaScript, men har primært stået for logikken i card.html. Var også inde over rapportens beskrivelse om Mockup 3

6.7.3 Nicklas

Stod primært for rapportskrivning og indsamling af relevante kilder og teori til udviklingsprocessen. Var også indeover general HTML og CSS. Rapportskrivning indebar skrivningen af Wireframes 1, Prototype 2, Fra prototype til mockup 3.1 og Evaluering 4.

6.7.4 Thor

Har primært stået for opsætning af firebase og dens funktioner (authentication og firestore database). Har været ind over det meste af programmets JavaScript til booking logik og bruger login logik samt dynamisk indlæsning af biler til ”Book en bil” siden og ”Afslut booking” siden. Har været inde over HTML og CSS til ”Book en bil” siden og forsiden. Indefor rapportskrivning har det primært været analyse af resultaterne fra brugertestene for både wireframes 1.4 og prototype 2.3.

(Andre unævnte ting som brainstorming, testing og sketching var vi alle en del af enten fælles eller hver for sig.)