***HCI\_08 20142183 Nguyễn Tuấn Hưng***

**Task1. Từ các chức năng đã xác định trong các bài trước, hãy mô tả thành kịch bản sử dụng theo mẫu (tối thiểu 05 kịch bản - KHÔNG TRÙNG LẶP VỚI CÁC NHÓM KHÁC).**

**Bài làm.**

**Chức năng 1:** HCL\_08 20176097 Hoàng Đức Long

**\* Mô tả kịch bản:**

Chọn level

**- User task profile targeted:**

Chọn các cấp độ gõ tốc ký

**- Subject personal:**

Người sử dụng

**- Scenario description:**

Chọn các cấp độ dễ hoặc khó để luyện tập gõ tốc ký

**- Background:**

L là một người đang luyện tập gõ tốc ký. Lúc đầu L chọn những âm tiết, từ dễ nhớ để luyện tập. Sau khi đã thành thục L muốn những từ khó hoặc đoạn văn để luyện tập

**- Objective:**

L cần chuyển độ khó của bài luyện gõ tốc ký

**- Narrative:**

- L truy cập vào trang web gõ tốc ký  
- L Chọn level hiển thị qua icon từ 1 đến 15  
- Sau khi hoàn thành level đã chọn thì lặp lại bước thứ 2

**\* Chu trình Norman.**

**- B1: Thiết lập mục tiêu.**

Người dùng muốn chọn độ khó để luyện tập gõ tốc ký

**- B2: Hình thành chủ ý.**

Sau khi thấy mình đã thành thục một cấp độ thì cần phải chuyển lên một cấp độ cao hơn

**- B3: Đặc tả dãy hành động.**

- Người dùng truy cập vào web  
- Người dùng chọn một mức độ từ 1 đến 15 dựa theo icon  
- Sau khi hoàn thành xong mức độ đó thì chọn mức độ khác

**- B4: Thực hiện hành động.**

- Người dùng truy cập vào web  
- Người dùng click chọn vào biểu tượng chọn cập độ và chọn cấp từ 1 đến 15  
- Sau khi hoàn thành xong mức độ đó thì lặp lại bước 2

**- B5: Cảm nhận trạng thái.**

Người dùng cảm thấy mức độ của bài tập thay đổi

**- B6: Phiên dịch trạng thái.**

Từ hoặc đoạn văn được sử dụng khác với ở mức độ trước ngắn hơn hoặc dài hơn tùy vào mức độ người sử dụng chọn

**- B7: Đánh giá.**

Độ phức tạp của những từ ngữ hay đoạn văn ở các cấ độ khác nhau có khác nhau không ?

**\* Khung tương tác Abowd and Beale.**

**- Ánh xạ U-I:**

- Người sử dụng vào trang web  
- Người sử dụng chọn level mong muốn

**- Ánh xạ I-S:**

Hệ thống phản hồi, người dùng được đưa đến một cấp độ khác

**- Ánh xạ S-O:**

- HIển thị từ ngữ hoặc văn bản tương ứng với độ khó đã chọn

**- Ánh xạ O-U:**

- Người dùng luyện tập với độ khó đã chọn

**Chức năng 2:** HCI\_08 20176087 Dương Văn Hiếu

**\* Mô tả kịch bản:**

Ghi chú

**- User task profile targeted:**

Lưu lại các quy tắc cần người dùng thấy cần thiết

**- Subject personal:**

Người sử dụng

**- Scenario description:**

Lưu lại những quy tắc,những từ mà người dùng thấy khó nhớ,hay quên

**- Background:**

Là một người dùng hay quên và có vấn đề trong việc nhớ quy tắc gõ số.H cần lưu lại những quy tắc gõ số để tra cứu nhanh

**- Objective:**

H cần học thuộc quy tắc số đã lưu

**- Narrative:**

Trong quá trình học gõ tốc kí, H cần lưu lại những quy tắc mà H hay quên

**\* Chu trình Norman.**

**- B1: Thiết lập mục tiêu.**

Lưu lại quy tắc, 1 bài học nào đó.

**- B2: Hình thành chủ ý.**

Người dùng muốn tra cứu nhanh những quy tắc họ cần

**- B3: Đặc tả dãy hành động.**

Trong quá trình học tập  
Người dùng chọn chức năng "ADD" vào ghi chú của mình  
Có thể xem lại ghi chú của mình

**- B4: Thực hiện hành động.**

Người dùng truy cập vào phần mềm học gõ tốc ký  
Chọn bài để học  
Ấn dấu (+)(ADD) để lưu bài học  
Xem lại

**- B5: Cảm nhận trạng thái.**

Phần mềm báo đã lưu

**- B6: Phiên dịch trạng thái.**

Kiểm tra xem ghi chú đã được lưu lại hay chưa

**- B7: Đánh giá.**

Lưu lại quy tắc, 1 bài học nào đó nhanh   
Tiện lợi để tra cứu như một cuốn sổ ghi chú

**\* Khung tương tác Abowd and Beale.**

**- Ánh xạ U-I:**

- Người dùng sử dụng hệ thống gõ tốc kí  
-Người dùng chọn một bài học  
-Người dùng vào mục quản lí ghi chú

**- Ánh xạ I-S:**

- Yêu cầu lưu ghi chú được gửi đi--> phần mềm phản hồi  
-Ghi chú được lưu từ bàn phím

**- Ánh xạ S-O:**

Hệ thống tiếp nhận phản hồi  
Phần mềm hiện ra khung thông báo lưu thành công

**- Ánh xạ O-U:**

-Ghi chú đã xuất hiện trong kho lưu trữ  
-Người dùng có thể xem lại .

**Chức năng 3:** HCI\_08 20176100 Bàn Phúc Mạnh

**\* Mô tả kịch bản:**

Chức năng tra từ điển chính tả

**- User task profile targeted:**

Tìm kiếm các từ ngữ thích hợp

**- Subject personal:**

Người sử dụng

**- Scenario description:**

Khi dùng lại quá nhiều từ trùng lập và muốn thay đổi từ vựng cho phong phú hơn khi soạn thảo văn bản

**- Background:**

Nguyễn Văn X là 1 nhà báo và đang viết 1 bài báo để đăng  
X thấy bài báo mình viết xong có nhiều đoạn văn có những từ trùng lập nhiều lần  
X muốn tìm kiếm những từ đồng nghĩa khác để thay thế cho đoạn văn trở nên hay hơn

**- Objective:**

X cần tra từ điển để tìm ra những từ đồng nghĩa khác

**- Narrative:**

X nhập từ muốn thay thế vào phần từ điển  
Sau đó bấm nút ''Tìm kiếm''. Phần mềm sẽ hiện ra nghĩa của từ và những từ đồng nghĩa liên quan

**\* Chu trình Norman.**

**- B1: Thiết lập mục tiêu.**

Tra nghĩa của từ và tìm kiếm những từ đồng nghĩa

**- B2: Hình thành chủ ý.**

Khi muốn kiểm tra nghĩa của từ hoặc tìm những từ đồng nghĩa khác để làm đoạn văn trở nên phong phú hơn  
Người dùng sử dụng chức năng từ điển chính tả

**- B3: Đặc tả dãy hành động.**

Chọn chức năng từ điển chính tả  
Nhập từ muốn tìm  
Bấm nút "Tìm kiếm"

**- B4: Thực hiện hành động.**

Chọn chức năng từ điển chính tả  
Nhập từ muốn tìm  
Bấm nút "Tìm kiếm"

**- B5: Cảm nhận trạng thái.**

Phần mềm sẽ cho ra nghĩa của từ và các từ đồng nghĩa liên quan ngay dưới taskbar tìm kiếm

**- B6: Phiên dịch trạng thái.**

Nếu từ nhập vào không có nghĩa thì sẽ hiển thị từ sai  
Còn lại thì sẽ hiển thị ra nghĩa của từ và các từ đồng nghĩa

**- B7: Đánh giá.**

Tiện lợi để tra cứu, giúp đỡ thời gian phải sử dụng từ điển tiếng việt bên ngoài.

**\* Khung tương tác Abowd and Beale.**

**- Ánh xạ U-I:**

-Người dùng nhập 1 từ hoặc 1 cụm từ vào taskbar trong chức năng từ điển  
-Người dùng bấm nút ''Tìm kiếm''

**- Ánh xạ I-S:**

-Từ hoặc cụm từ được gửi đến phần mềm  
-Phần mềm sẽ đối chiều từ hoặc cụm từ cần tìm trong dữ liệu từ điển

**- Ánh xạ S-O:**

-Nghĩa của từ hoặc cụm từ sẽ được hiển thị dưới taskbar tìm kiếm đồng thời kèm theo các gợi ý từ đồng nghĩa  
-Nếu từ hoặc cụm từ nhập bị sai màn hình sẽ hiện thị Lỗi từ

**- Ánh xạ O-U:**

-Người dùng thấy được nghĩa của từ và các từ đồng nghĩa ở màn hình hiển thị  
-Sử dụng một trong những từ đồng nghĩa đó để thay thế từ cũ trong văn bản cho phong phú từ vựng hơn.

**Chức năng 4:** HCI\_08 20176074 Nguyễn Tiến Anh

**\* Mô tả kịch bản:**

- Kiểm tra tốc độ gõ

**- User task profile targeted:**

Học sinh sử dụng

**- Subject personal:**

Nguyễn Văn C

**- Scenario description:**

C đang muốn luyện gõ nhanh hơn nhưng hiện tại chưa biết được tốc độ của mình đang ở đâu

**- Background:**

C có một bài tập luyện gõ văn bản trong thời gian cho phép nên bạn ấy quyết định luyện gõ tốc ký .

**- Objective:**

C cần luyện gõ tốc ký .

**- Narrative:**

- Chuyển đổi sang bàn phím tốc ký  
- Icon trên bàn phím sẽ thông báo chuyển đổi sang bàn phím tốc ký thành công

**\* Chu trình Norman.**

**- B1: Thiết lập mục tiêu.**

- Luyện gõ văn bản trong thời gian nhanh nhất

**- B2: Hình thành chủ ý.**

- học muốn cải thiện tốc độ gõ của mình.  
- họ muốn kiểm tra tốc độ để xem level của mình đang ở đâu

**- B3: Đặc tả dãy hành động.**

Người dùng ấn tổ hợp phím để chuyển sang bàn pím gõ tốc ký  
Sau đó gõ theo các từ hiển thị trên màn hình.

**- B4: Thực hiện hành động.**

Người dùng sẽ gõ theo các từ trên màn hình bằng các phím trên bàn phím gõ tốc ký

**- B5: Cảm nhận trạng thái.**

Người dùng sẽ nhìn trên giao diện để thấy được kết quả của số từ mình gõ đúng và tốc độ gõ của mình như thế nào

**- B6: Phiên dịch trạng thái.**

Trạng thái bắt đầu vào kiểm tra là chuyển sang bàn phím gõ tốc ký  
- Âm thanh " ting" để bắt đầu

**- B7: Đánh giá.**

Đã chuyển đổi bàn phím thành công chưa   
Tốc độ gõ của mình có nhanh không.

**\* Khung tương tác Abowd and Beale.**

**- Ánh xạ U-I:**

Người dùng sử dụng bộ gõ tốc ký  
Sau đó vào làm bài kiểm tra tốc độ gõ

**- Ánh xạ I-S:**

Yêu cầu người dùng cần gõ đúng các từ trên màn hình hiện lên

**- Ánh xạ S-O:**

Hệ thống nhận được các phím bạn gõ và hiển thị lên xem bạn gõ đúng hay sai

**- Ánh xạ O-U:**

Hiển thị kết quả gõ tốc ký của ban trên giao diện

**Chức năng 5:** HCI\_08 20142183 Nguyễn Tuấn Hưng

**\* Mô tả kịch bản:**

Đánh giá các lần chơi.

**- User task profile targeted:**

Đánh giá, thống kê các lần chơi của người chơi bằng điểm số.

**- Subject personal:**

Người chơi.

**- Scenario description:**

- Hiển thị bảng thống kê điểm số, điểm cao nhất, thấp nhất.

- So sánh với lần chơi gần nhất.

**- Background:**

H là một giáo viên đang dạy tin học.

H dùng phần mềm để giúp các em học sinh tập gõ máy tính một cách thuần thục.

**- Objective:**

Người chơi cần đạt điểm càng cao càng tốt, cũng là tăng khả năng gõ phím.

**- Narrative:**

+ Mở phần mềm.

+ Chọn level và chơi.

+ Xem kết quả sau khi chơi xong.

**\* Chu trình Norman.**

**- B1: Thiết lập mục tiêu.**

Đánh giá, thống kê các lần chơi của người chơi bằng điểm số.

**- B2: Hình thành chủ ý.**

Hiển thị bảng thống kê điểm số, điểm cao nhất, thấp nhất.

So sánh với lần chơi gần nhất.

**- B3: Đặc tả dãy hành động.**

+ Mở phần mềm.

+ Chơi game.

+ Kết thúc game hiển thị ra bảng thông kê điểm số.

**- B4: Thực hiện hành động.**

+ Mở phần mềm.

+ Chơi game.

+ Kết thúc game hiển thị ra bảng thông kê điểm số.

**- B5: Cảm nhận trạng thái.**

Bảng hiển thị lên ngay sau khi hết màn chơi.

**- B6: Phiên dịch trạng thái.**

Hiển thị bảng thống kê điểm số

**- B7: Đánh giá.**

Hiển thị nhanh, đúng.

**\* Khung tương tác Abowd and Beale.**

**- Ánh xạ U-I:**

+ Người chơi vào game.

+ Người chơi chọn màn, chơi, kết thúc màn chơi.

**- Ánh xạ I-S:**

+ Khi kết thúc màn chơi, hệ thống nhận được yêu cầu lưu điểm và hiển thị bảng điểm.

**- Ánh xạ S-O:**

+ Hệ thống lưu điểm của màn vừa rồi.

+ Hệ thống lấy ra các điểm số đã lưu của các màn chơi, sắp xếp theo thứ tự, chọn ra điểm cao nhất, thấp nhất.

**- Ánh xạ O-U:**

+ Hiển thị các điểm số ra màn hình.

**Task2. Trong một kịch bản sử dụng (ví dụ: “Học gõ từ”, “Kiểm tra tốc độ gõ”, v.v.), hãy mô tả các bước theo chu trình thực hiện đánh giá (Execution –Evaluation Cycle) của Norman.**

**Hiếu.**

Sử dụng chu trình thực hiện - đánh giá để mô tả việc soạn thảo 1 âm đầu

1.Mục đích : Soạn thảo âm đầu P  
2.Hình thành chủ ý: Sử dụng quy tắc để gõ được âm P  
3.Đặc tả hành động : Đặt các ngón tay vào các vị trí  
4.Thực hiện hành động: đặt tay vào tổ hợp phím theo quy tắc; nhấc các ngón tay ra cùng một lúc.  
5.Cảm nhận trạng thái của hệ thống: Hệ thống phản hồi là đã gõ thành công/thất bại  
6.Phân tích trạng thái của hệ thống:  
7.Đánh giá: Hiển thị đúng.

**Task3. Với ca sử dụng trên, nếu sử dụng mô hình khung tương tác (interaction framework) của Abowd and Beale, chỉ ra các bước dịch trong khung tương tác và những vấn đề có thể gặp phải trong từng bước (articulation, performance, presentation, observation).**

**Long.**

Task: Gõ âm đầu "P" bằng cách gõ tốc ký  
Input: người dùng gõ tổ hợp phím QSD trên bàn phím  
Core: Hệ thống xử lý tổ hợp phím vừa nhập bằng quy tắc gõ tốc ký  
Output: Hiển thị âm đầu "P" trên trang soạn thảo