

Tasca 4: Elaboració de casos d'ús i mockups

MP14 - Desenvolupament d'una aplicació web

El cens d'actors , el glossari de conceptes haurien d'estar definits. Si tenen errades cal modificar-los ja que s'hauran d'afegir al document d'especificació de requisits.

Els requisits haurien d'estar recollits al catàleg de requisits.

Cal completar l'elaboració tant del el cens de casos d'ús com dels diagrames de caos d'ús i les seves descripcions detallades.

La identificació dels casos d'ús frontera i dels seus requisits associats us pot ser més senzilla si comenceu a elaborar el prototipatge de les interfícies d'usuari.

Àlex Jiménez Camacho
Longjie Chao
Sophia Patrice Manalo Mendoza
2n DAW Tarda

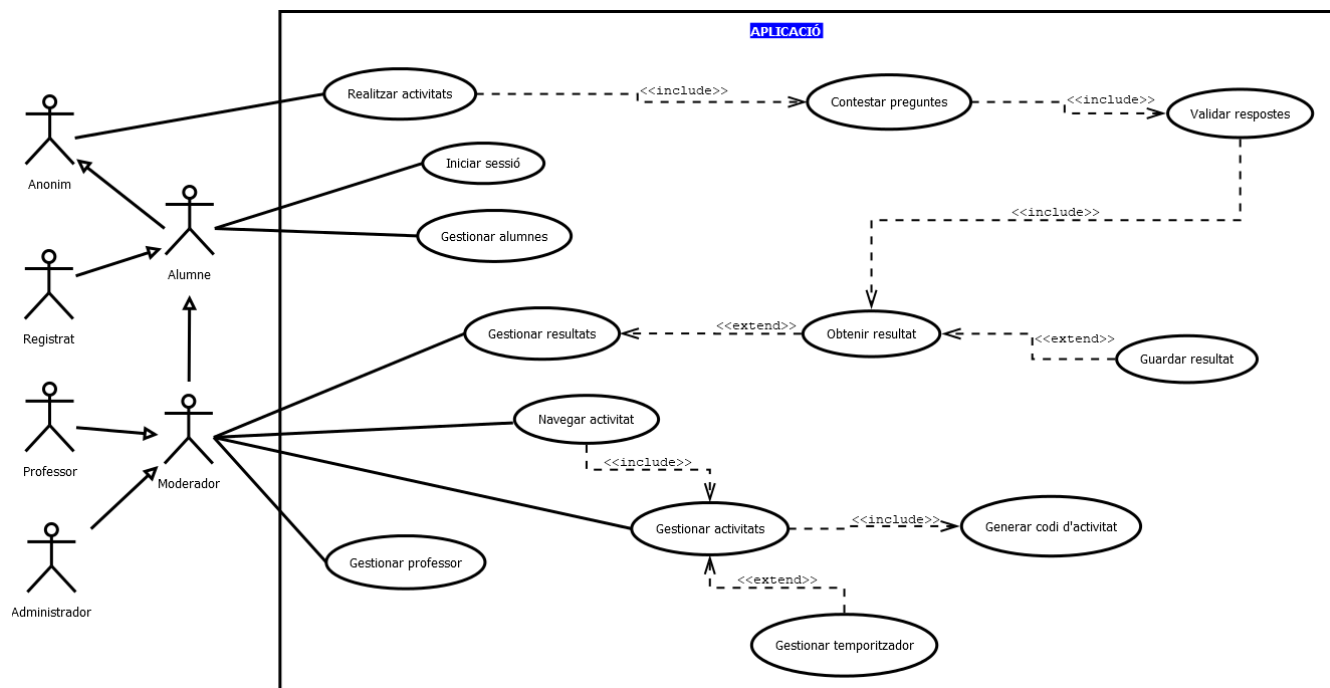
Taula de continguts

1. Cens de casos d'ús	1
2. Diagrames de casos d'ús	2
3. Descripció detallada dels casos d'ús	3
4. Mapa conceptual	6
5. Sketches	7
Crear activitat	7
Llistar activitats	7
Finestra principal estudiant	8
Finestra principal professor	8
Preguntes i respostes	9
6. Wireframes	10
Crear activitats	10
Llistar activitats	11
Finestra principal estudiant	12
Finestra principal professor	13
Preguntes i respostes	14
7. Guia d'estils	15
8. Mockup	16
Crear activitat	16
Llistar activitat	17
Pantalla principal estudiant	18
Pantalla principal professor	19
Preguntes i respostes	20

1. Cens de casos d'ús

Casos d'ús
Gestionar activitats
Crear activitat
Modificar activitat
Eliminar activitat
Navegar activitat
Generar codi activitat
Gestionar temporitzador
· Iniciar temporitzador
· Parar temporitzador
• Reiniciar temporitzador
Realització d'activitats
Contestar preguntes
Validar respostes
Gestionar alumnes
Crear usuari
Modificar usuari
Eliminar usuari
Gestionar professor
Crear professor
Modificar professor
Eliminar professor
Gestionar resultats
Obtenir resultat
Guardar resultat
Iniciar sessió

2. Diagrames de casos d'ús



3. Descripció detallada dels casos d'ús

Cas d'ús	Realitzar activitats
Requeriments	Ha d'existir l'activitat i estar enregistrada a la base de dades. També ha d'haver estat iniciada amb un codi per part del professor.
Pròposit	Poder ressoldre l'activitat o activitats proposades pel professor.
Actors	Registrats(Anònim, Alumne).
Activació	Registrats(Anònim, Alumne).
Precon-dició	Recuperar les dades de l'activitat de la base de dades. Carregar l'activitat en cas de que s'hagi iniciat amb un codi.
Postcon-dició	Poder veure els resultats obtinguts a l'activitat.
Fluxe	1. L'usuari introdueix el codi de sessió de l'activitat a la pantalla inicial.
	2. Es comprova que existeixi el codi de sessió a la base de dades i a quina activitat està assignat.
	3. L'usuari accedeix a l'activitat proposada.
	4. L'usuari fa l'activitat o respon les preguntes d'aquesta.
	5. Una vegada finalitzada l'activitat s'envien les respostes o solucions amb l'opció de validar (finalitzar activitat).
Cas d'ús	Contestar preguntes
Requeriments	Ha d'existir l'activitat i estar enregistrada a la base de dades. També ha d'haver estat iniciada amb un codi per part del professor.
Pròposit	Poder donar resposta a les preguntes de l'activitat proposada.
Actors	Registrats(Anònim, Alumne).
Activació	Registrats(Anònim, Alumne).
Precon-dició	Recuperar les dades de l'activitat de la base de dades. Carregar l'activitat i les seves preguntes en cas de que s'hagi iniciat.
Postcon-dició	Poder veure els resultats obtinguts a l'activitat.
Fluxe	1. L'usuari introdueix el codi de sessió de l'activitat a la pantalla inicial.
	2. Es comprova que existeixi el codi de sessió a la base de dades i a quina activitat està assignat.
	3. L'usuari accedeix a l'activitat proposada.
	4. L'usuari respon les preguntes d'aquesta.
	5. Una vegada finalitzada l'activitat s'envien les respostes amb l'opció de validar (finalitzar activitat).

Cas d'ús	Validar respostes
Requeriments	Ha d'existir l'activitat i estar enregistrada a la base de dades. També ha d'haver estat iniciada amb un codi per part del professor.
Pròposit	Finalitzar l'activitat i guardar les respostes a la base de dades pel càlcul de resultats posterior.
Actors	Registrats(Anònim, Alumne).
Activació	Registrats(Anònim, Alumne).
Precondició	Recuperar les dades de l'activitat de la base de dades. Carregar l'activitat i les seves preguntes en cas de que s'hagi iniciat. Haver contestat com a mínim una pregunta, no es pot deixar l'activitat en blanc.
Postcondició	Poder veure els resultats obtinguts amb la realització de l'activitat.
Fluxe	1. L'usuari fa l'activitat i fa clic a l'opció de validar respostes (finalitzar activitat).
	2. S'envien les respostes a la base de dades.
	3. Es comparen les seves respostes amb les que el professor ha deixat configurades com a correctes.
	4. Es guarden quines són les respostes encertades i fallides de l'alumne.
	5. Es calcula la nota segons el número de respostes encertades respecte les fallides.
	6. Es mostren els resultats de l'activitat.
Cas d'ús	Iniciar sessió
Requeriments	Ha d'existir l'usuari a la base de dades. L'usuari ha de tenir accés a la plataforma.
Pròposit	Poder accedir a la plataforma d'activitats identificats amb un nom d'usuari i avatar.
Actors	Registrats(Anònim, Alumne), Moderador(Professor, Administrador).
Activació	Registrats(Anònim, Alumne), Moderador(Professor, Administrador).
Precondició	Estar situat a la pantalla d'inici de sessió i disposar de les nostres credencials.
Postcondició	Poder veure les opcions o funcions disponibles a la plataforma segons el perfil que tingui assignat el nostre usuari.
Fluxe	1. L'usuari introdueix el seu nom i contrasenya a la pantalla d'inici de sessió.
	2. Es comparen les dades amb les dels usuaris ja registrats a la base de dades.
	3. Si coincideix l'usuari i contrasenya amb algun dels usuaris ja registrats s'accedeix a l'usuari i a les seves opcions, sino es notifica de que no existeix el compte i es dona l'opció de registrar-se.
Cas d'ús	Gestionar alumnes
Requeriments	L'alumne ha de tenir accés a la plataforma i si gestiona el seu usuari ha d'estar enregistrat.

Pròposit	Poder crear un nou usuari d'alumne i poder gestionar o modificar les dades del nostre usuari.
Actors	Registrats(Anònim, Alumne), Moderador(Professor, Administrador).
Activació	Registrats(Anònim, Alumne), Moderador(Professor, Administrador).
Precon-dició	Consultar les dades del nostre usuari a la base de dades i comprovar si aquest ja existeix.
Postcon-dició	Poder modificar les dades del nostre usuari com el nom, avatar etc.
Fluxe	1. Si no tenim un usuari d'alumne entrem a l'opció de registrar-nos. Haurem d'escollir un nom d'usuari, contrasenya i avatar.
	2. En el cas de tenir ja un usuari, entrem a l'apartat de configuració del nostre compte.
	3. Podem modificar el nom, contrasenya i avatar o fins i tot borrar el nostre compte si aquest encara no té registres d'activitats a la base de dades
	4. Donem a l'opció de guardar per efectuar els canvis fets.
	5. S'actualitzen les dades de l'usuari a la base de dades.
Cas d'ús	Gestionar resultats
Requeri-ments	L'usuari ha d'haver iniciat sessió al sistema i haver-se posicionat en l'activitat a consultar.
Pròposit	Consultar els resultats de manera general veient totes les activitats.
Actors	Moderador(Professor, Administrador).
Activació	Moderador(Professor, Administrador).
Precon-dició	Obtenir de la base de dades totes les activitats disponibles que continguin resultats.
Postcon-dició	Poder consultar els resultats generals de les activitats fetes.
Fluxe	1. El moderador ha de posicionar-se a la pantalla d'activitats disponibles.
	2. Una vegada dintre, pot veure de manera general els resultats globals de les activitats.
Cas d'ús	Obtenir resultats
Requeri-ments	El professor o alumne han d'estar enregistrats i haver iniciat sessió. S'ha d'haver iniciat una activitat i que aquesta hagi estat resposta per els alumnes.
Pròposit	Poder extreure els resultats dels alumnes.
Actors	Registrats(Anònim, Alumne), Moderador(Professor, Administrador).
Activació	Registrats(Anònim, Alumne), Moderador(Professor, Administrador).
Precon-dició	S'han de carregar les dades de l'activitat resposta. L'activitat a consultar ha d'existir a la base de dades.
Postcon-dició	Poder consultar els resultats dels alumnes sobre una mateixa activitat.

Fluxe	1. El moderador ha de posicionar-se a l'activitat a consultar. Si ho desitja, pot utilitzar l'opció de navegar en activitats i buscar l'activitat de forma més ràpida.
	2. Una vegada dintre, pot utilitzar l'opció d'obtenir resultats.
	3. Es farà una consulta a la base de dades sobre el id de l'activitat, alumne, encerts, errors i avaluació.
	4. Se'ns mostrarà un llistat amb aquestes dades de l'activitat en qüestió.
Cas d'ús	Guardar resultats
Requeriments	S'ha d'haver obtingut els resultats d'una activitat des d'un usuari moderador.
Pròposit	Poder guardar els resultats obtinguts en un arxiu en format pdf.
Actors	Moderador(Professor, Administrador).
Activació	Moderador(Professor, Administrador).
Precon-dició	Consultar a la base de dades els resultats d'una activitat. L'activitat ha d'existir i ha de contenir algun resultat.
Postcon-dició	Aconseguirem un arxiu pdf amb els resultats obtinguts a l'activitat seleccionada.
Fluxe	1. Una vegada hem obtingut els resultats amb l'opció d'extreure resultats podem fer servir l'opció de guardar i guardar els resultats de manera local.
	2. Se'ns donarà l'opció de guardar l'arxiu en format pdf.
	3. Escollim el directori o ruta on volem guardar l'arxiu a la nostra màquina.
	4. Donem clic a l'opció de guardar i ja el tindrem disponible al nostre ordinador.
Cas d'ús	Navegar activitats
Requeriments	S'han d'haver creat activitats a la plataforma.
Pròposit	Poder filtrar entre totes les activitats disponibles a través d'un buscador.
Actors	Moderador(Professor, Administrador).
Activació	Moderador(Professor, Administrador).
Precon-dició	Fer una consulta a la base de dades per mostrar-nos totes les activitats disponibles.
Postcon-dició	Mostrar-nos únicament l'activitat que ens interessa.
Fluxe	1. Hem d'estar posicionats a la pantalla en que se'ns mostren les activitats disponibles (pantalla de gestió d'activitats).
	2. Fem clic a la barra de búsqueda.
	3. Escrivim el nom d'una activitat.
	4. Se'ns mostren únicament les activitats que compleixen aquest filtre a mesura que anem escrivint.

Cas d'ús	Gestionar activitats
Requeriments	Saber quines dades de l'activitat insertar, modificar o esborrar.
Pròposit	Permitir al professor registrar, modificar o eliminar les dades d'una activitat.
Actors	Moderador(Professor, Administrador).
Activació	Moderador(Professor, Administrador).
Precon-dició	El professor ha d'estar enregistrat al sistema. En cas de voler gestionar una activitat, aquesta ha d'existir a la base de dades i carregar-se la seva l'informació.
Postcon-dició	Després s'insertar una nova activitat, es registren les dades i preguntes d'aquesta. En cas de modificació s'actualitzen les dades. En cas d'eliminació s'esborra el registre.
Fluxe	1. Ens posicionem a la pantalla de gestió d'activitats.
	2. En cas de voler crear una activitat fem clic al botó de + i ens posicionarem a la pantalla de creació d'activitats.
	3. Haurem d'assignar-li un nom, pregunta, tipus de pregunta i respostes i guardar les dades amb l'opció de guardar.
	4. En cas de modificar una activitat ja existent podem utilitzar l'opció de modificar des de la pantalla de gestió d'activitats i canviar les dades des de la pantalla de modificació d'activitat.
	5. De igual manera hem de fer servir l'opció de guardar per efectuar els canvis.
Cas d'ús	Generar codi d'activitat
Requeriments	Ha d'existir l'activitat a la base de dades.
Pròposit	Crear un codi de sessió assignat a una activitat per tal de que puguin accedir a aquesta els alumnes.
Actors	Moderador(Professor, Administrador).
Activació	Moderador(Professor, Administrador).
Precon-dició	El moderador ha d'haver iniciat sessió i l'activitat ha d'existir a la base de dades.
Postcon-dició	Es registra el codi de sessió a la base de dades i els alumnes ja el poden fer servir per entrar a l'activitat.
Fluxe	1. El moderador ha de buscar l'activitat que l'interessi i entrar a la pantalla d'aquesta.
	2. S'ha de fer servir l'opció de generar codi.
	3. Se'ns mostrarà el codi assignat a aquesta activitat el qual podrem facilitar als alumnes per a que iniciïn sessió.
Cas d'ús	Gestionar temporitzador
Requeriments	Saber el registre o l'activitat en que volem iniciar, parar o reiniciar el temporitzador.

Pròposit	El professor obrirà l'activitat per a la participació dels alumnes.
Actors	Moderador(Professor, Administrador).
Activació	Moderador(Professor, Administrador).
Precon-dició	El professor ha d'estar enregistrat al sistema. L'activitat en que es vol gestionar el temporitzador ha d'existir a la base de dades.
Postcon-dició	L'alumne podrà seguir començar amb l'activitat o seguir amb aquesta segons l'estat del temporitzador.
Fluxe	1. Si l'activitat és nova s'ha d'activar l'opció de temporitzador en la seva pantalla de creació. Sino s'ha d'entrar a l'activitat, en la pantalla de modificar activitat i activar-ho.
	2. Es canviarà aquest parametre a la base de dades i es posarà en true.
	3. Especifiquem el temps del temporitzador.
	4. Es guardarà el temps especificat a la base de dades.
	5. Des de dintre de l'activitat es podrà iniciar, parar o reiniciar el temporitzador.
	6. Els alumnes podran continuar o no l'activitat segons l'estat del temporitzador.
Cas d'ús	Gestionar professors
Requeri-ments	El professor ha de tenir accés a la plataforma i si gestiona el seu usuari ha d'estar enregistrat.
Pròposit	Poder crear un nou usuari de professor i poder gestionar o modificar les dades del nostre usuari.
Actors	Moderador(Administrador, Professor).
Activació	Moderador(Administrador, Professor).
Precon-dició	Consultar les dades del nostre usuari a la base de dades i comprovar si aquest ja existeix.
Postcon-dició	Poder modificar les dades de l'usuari de professor com el nom, avatar etc.
Fluxe	1. S'ha d'entrar a l'apartat de configuració del perfil de professor.
	2. Des d'aquí es pot modificar el nom, contrasenya i avatar.
	3. Una vegada hem modificat les dades podem efectuar els canvis amb l'opció de guardar.
	4. S'actualitzen les dades a la base de dades.

4. Mapa conceptual



5. Sketches

Crear activitat

Finestra on es crea i on es modifiquen les activitats.



Llistar activitats

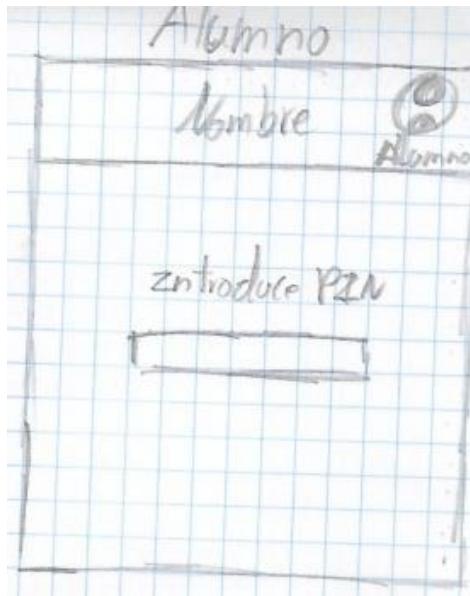
Finestra on llista tots els activitat que han estat creades. També mostra el número de preguntes que n'hi han.

Aquí es pot començar, modificar, esborrar o crear nova una activitat.



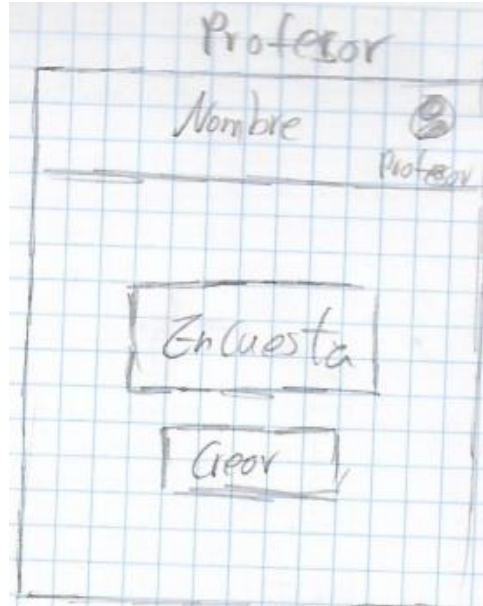
Finestra principal estudiant

Finestra principal del estudiant, aquí es on pot introduir el Pin per fer les activitats.



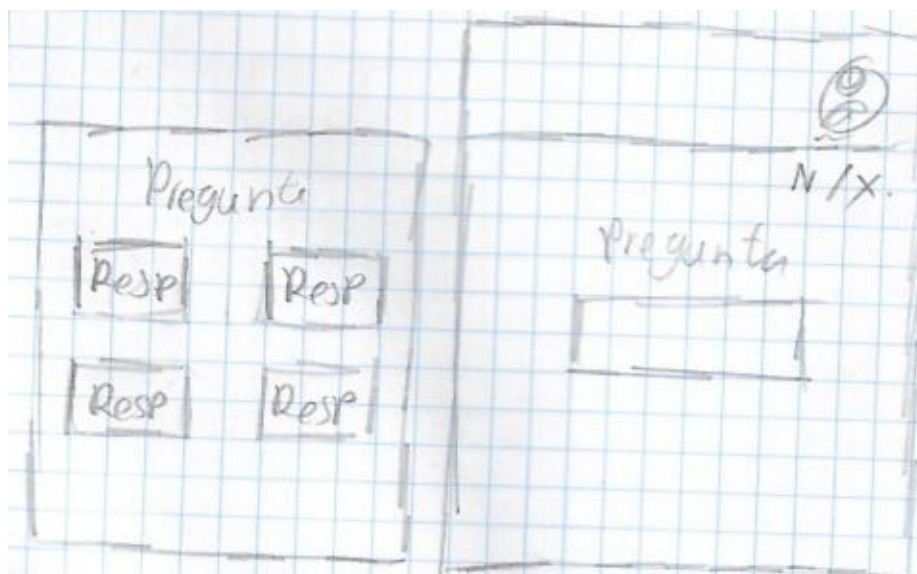
Finestra principal professor

Finestra principal del professor, on es pot buscar una activitat o crear una.



Preguntes i respostes

Les preguntes sempre es mostren a dalt i per respondre, dependent del tipus de pregunta, pot canviar.



6. Wireframes

Totes les finestres seran principalment de color blau, ja que a la majoria dels nens i nenes els hi agrada aquest color. Normalment, no n'hi haurà més colors per a que sigui simple pels nens, excepte quan els estudiants estiguin responnent les preguntes, que serà quan n'hi hauran més colors o bé a les finestres del professor.

Crear activitats

< Crear Nombre

Pregunta


Tipo de pregunta

Correcta Incorrecta


Incorrecta Incorrecta


+

Llistar activitats





Encuestas



Nombre



Nombre encuesta

Nº de preguntas

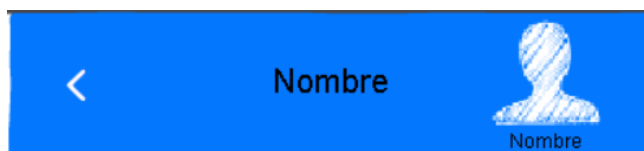





Finestra principal estudiant

Finestra principal professor



Encuesta

Crear

Preguntas i respostes

<

Nombre

Nombre

Pregunta actual/Nº de pregunta

Pregunta

Resposta

<

Nombre

Nombre

Pregunta actual/Nº de pregunta

Pregunta

Resposta 1

Resposta 2

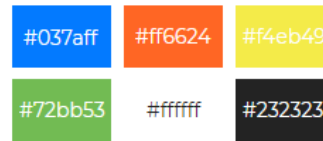
Resposta 3

Resposta 4

7. Guia d'estils

Caixes de text

Colors



Fonts de text

Montserrat

Botons primaris



Botons selectors



Taules

Checks



Com que aquest aplicació es per nens petits, el color principal per l'aplicació serà el blau, que lis agraden tant els nens com les nenes.

N'hi han 3 botons amb tres colors diferents, verd per començar, vermell per tancar o eliminar i groc per modificar. Aquests colors està associats a aquestes accions , normalment la gent ho sap.

Després per respondre, n'hi han més colors, per que sigui més colorits per els nens.



I amb fons en blanc, perquè la gent pensi en que és net i simple.

8. Mockup

Crear actividad

S'ha fet un canvi en aquesta pantalla. No es mostra el nom d'usuari per a donar un aspecte més net. Si volguéssim consultar-ho hauríem de clicar a l'avatar d'aquest.

S'ha fet un canvi en aquesta pantalla respecte al altres dissenys de sketch i wireframe. S'ha afegit un check per poder activar el temporitzador i una caixa de text al costat per poder especificar els temps límit de l'activitat. També s'ha afegit un botó de guardar per tal de guardar els canvis efectuats.

 Crear actividad 

Nom activitat

☒ Temporitzador

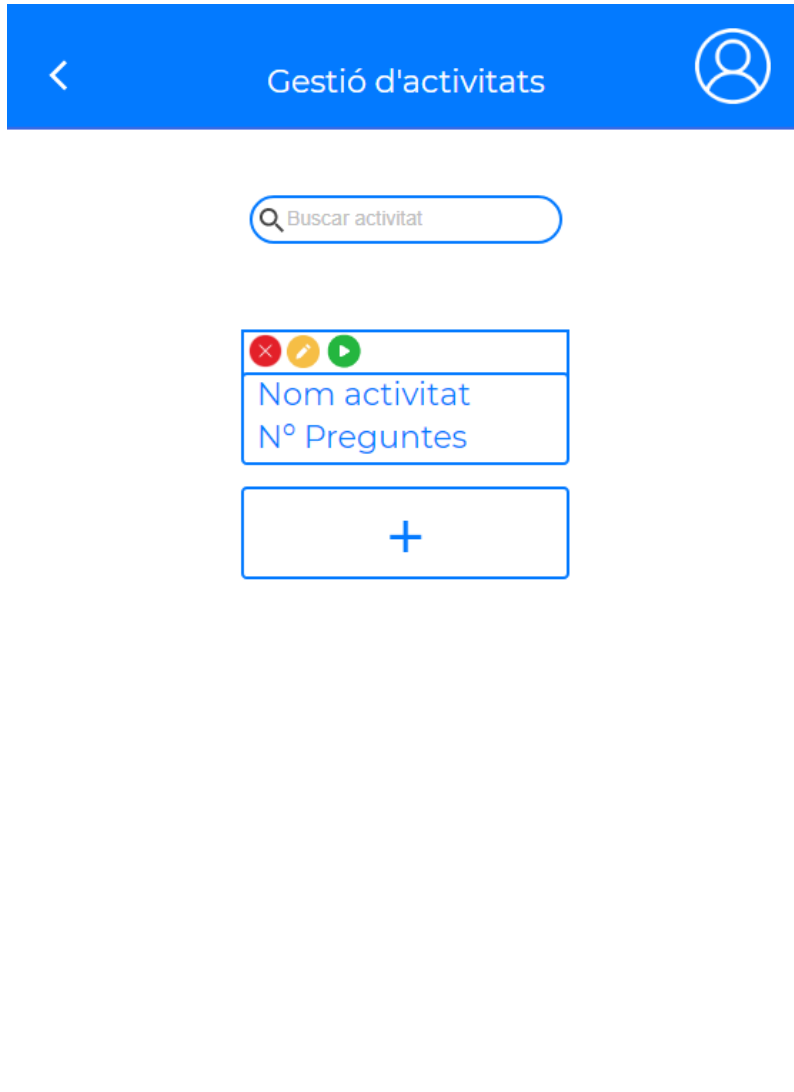
Pregunta	
Tipus pregunta	
Resposta 1	Resposta 2
Resposta 3	Resposta 4

+

Guardar

Llistar activitat

En aquesta pantalla es va modificar la posició dels botons i es van col·locar els tres a sobre de l'activitat en si, per a donar un aspecte més minimalista i que fos més senzill de manipular per a l'usuari. No es mostra el nom d'usuari per a donar un aspecte més net. Si volguéssim consultar-ho hauríem de clicar a l'avatar d'aquest.



Pantalla principal estudiant

En aquesta pantalla es va modificar la posició el text, el avatar i el nom de l'alumne per tal de donar un aspecte més net i més fàcil de comprendre per part de l'usuari a l'hora d'iniciar sessió. També es va afegir un botó d'acceptar al costat de la caixa on s'introdueix el codi de sessió de manera que l'usuari el premi per validar-ho.

Introdueix el teu codi de sessió

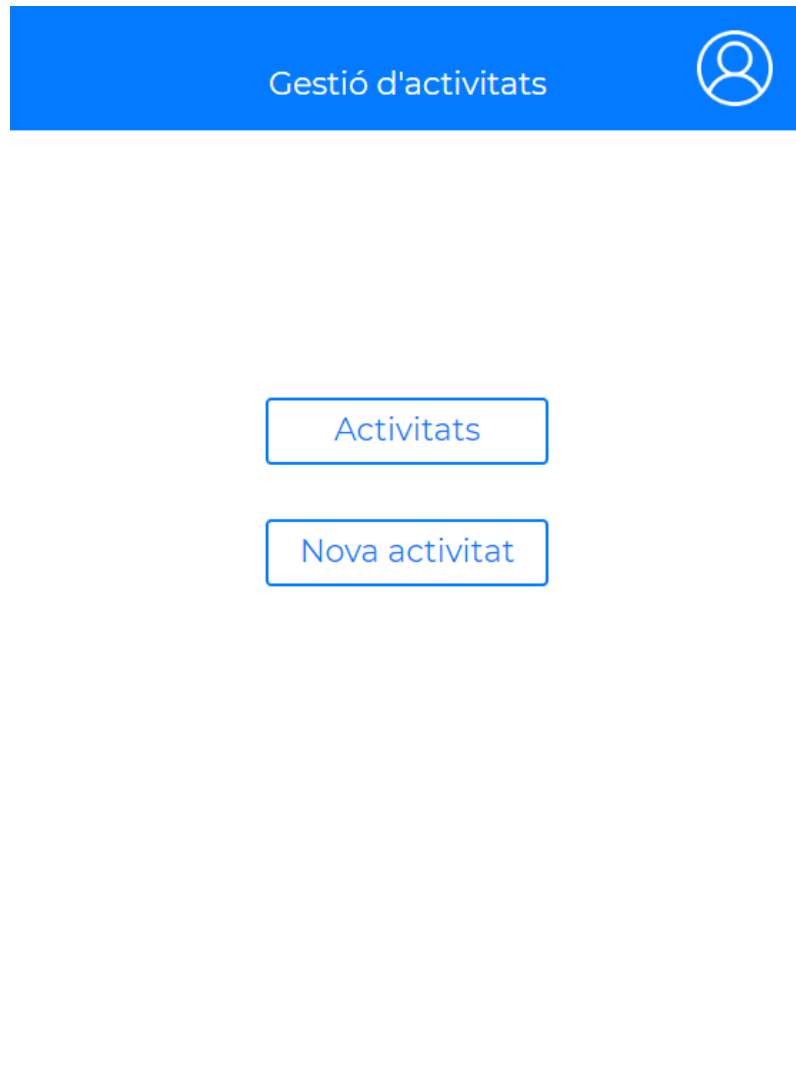


Nom alumne

Acceptar

Pantalla principal professor

S'ha fet un canvi en aquesta pantalla. No es mostra el nom d'usuari per a donar un aspecte més net. Si volguéssim consultar-ho hauríem de clicar a l'avatar d'aquest.



Preguntes i respostes

S'ha afegit en aquesta pantalla un temporitzador a la zona superior que servirà per limitar el temps de realització de l'activitat.

< Pregunta nº 1 / 25 >

14:59

Pregunta

Resposta 1

Resposta 2

Resposta 3

Resposta 4

Finalitzar activitat

< Pregunta nº 1 / 25 >

14:59

Pregunta

Resposta

Finalitzar activitat