

*Webbteknik*

# JavaScript – Interaktivitet

Rune Körnefors  
Medieteknik

*"Take the user into account every step of the way as you develop your product."*

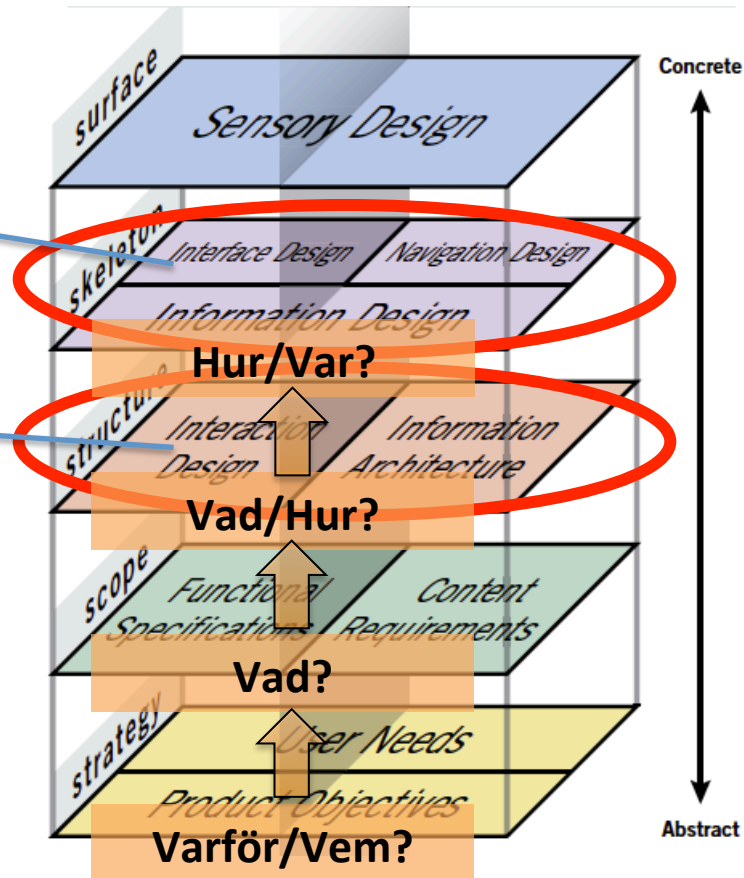
(Garrett, 2011, s. 17)



# Garretts designmodell

Hur ska gränssnittet utformas?

Vad/hur ska användaren göra för att utföra "uppgifter"?



# Konceptuell och fysisk design

## Konceptuell design (Vad)

Bestäm syfte med programmet

Bestäm funktionalitet

Vad användaren ska göra, vad programmet gör

- Varför, Mål
- Vad, Uppgifter (Tasks)



## Fysisk design (Hur)

*Se även föreläsning js3-7*

Bestäm gränssnitt

Visibility och affordance, stimuli och sättet att ge respons

Skapa gränssnittet i HTML och CSS

Strukturerar funktionaliteten i funktioner

Bestäm koppling (händelser) mellan gränssnitt och funktioner

Bestäm målrespons, verklig respons och programmets resultat

Bestäm vilken data som behövs

Variabler och parametrar

- Hur, Handlingar (Actions)



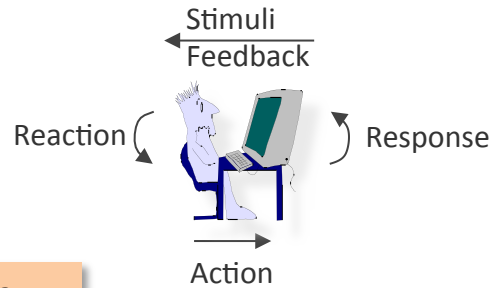
Skriv funktionerna i JavaScript

Skapa programmet i små steg och testa efter varje nytt steg



# Interaktionens faser

## Programmerad dialog



Program

Användare

Aktivera användaren

1. Stimuli  
Visa att något kan göras

Affordance

2. Sättet att ge respons  
Visa också hur användaren kan agera  
- klicka på knapp, välja i meny, ...

Användaren styr vad som ska göras

3. Målrespons (förväntad respons)  
Vad användaren kan göra för att uppnå målet

4. Verklig respons  
Användaren kan även göra något annat, vilket kan leda till andra resultat än målet

Datorns respons

5. Resultat  
Vad som händer som direkt konsekvens av användarens respons