

PREDMETNI ZADATAK - INTERAKCIJA ČOVEK RAČUNAR

Scenariji korišćenja.
2015/2016 školska godina.

1. SCENARIO KORIŠĆENJA U

U ovom scenariju, program se koristi kao jedan od više alata. Kao rezultat, pažnja korisnika će verovatno biti skrenuta tokom rada sa programom. Takođe, program mora da ispoštuje to što se ne koristi sam, te da ne pokušava da zazume više pažnje nego što mu je neophodno, ili više resursa interfejsa nego što je neophodno.

2. SCENARIO KORIŠĆENJA V

U ovom scenariju, program se koristi na malom ekranu, kao što je recimo ekran Netbook prenosnog računara ili ekran tablet računara koji se koristi za remote pristup desktop računaru. To znači da se program mora adaptirati na relativno male dijaloge koji ne treba da prelaze 750x430 piksela u okruženju 96dpi gustine, što je nešto manje od maksimalne rezolucije Netbook displeja.

3. SCENARIO KORIŠĆENJA W

U ovom scenariju, program se koristi za unos izuzetno velike količine podataka. Zbog toga, brzina, neposrednost pristupa funkcijama unosa, izmene i brisanja, i efikasnost prečica su od maksimalne važnosti.

4. SCENARIO KORIŠĆENJA X

U ovom scenariju program se koristi u demonstracione svrhe, projektovan na platno. Stoga, od velike važnosti je omogućiti da se interfejs lako razaznaje i ne oslanja na sitne detalje. Takođe, valja omogućiti što više prečica i to tako da je moguće koristiti interfejs dok se ne gleda direktno u ekran-platno.

5. SCENARIO KORIŠĆENJA Y

U ovom scenariju program se koristi u situaciji kada je upis netačnih podataka potencijalno izuzetno štetan. Stoga, interfejs mora da bude dizajniran tako da je *izuzetno* otporan na unos netačnih podataka i tako da je izuzetno efikasan i detaljan u prijavljivanju grešaka u unosu.

6. SCENARIO KORIŠĆENJA Z

U ovom scenariju program se koristi u situaciji kada je namenjen primarno pristupanju velikoj količini unapred unetih podataka. Stoga, posebna pažnja mora da se posveti, između ostalog, i mehanizmima pretrage i filtriranja.