

VILNIAUS UNIVERSITETAS
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS
PROGRAMŲ SISTEMOS

**Kelionių į Mėnulį maršrutų planavimo
programos „Poon“ maketai**

Laboratorinis darbas

Darbą atliko: 3 kurso 5 grupės studentai

Gabrielė Žielytė (parašas)

Daumantas Šimkus (parašas)

Nedas Valentinovičius (parašas)

Vilnius – 2019, Galutinė versija

Anotacija

Šiame dokumente parodomi bei aprašomi bilietų pirkimo kelionėms į Mėnulį telefoninės programos „Poon“ panaudojimo maketai. Darbo tikslas – aiškiai ir vienareikšmiškai parodyti programos veikimą pasitelkus interaktyvius elektroninius maketus, realizuojant naudojimo bei alternatyvius scenarijus. Studentų, dirbusių prie šio projekto, kontaktai bei indėlis:

- Gabrielė Žielytė – gabriele.zielyte@mif.stud.vu.lt.
- Daumantas Šimkus – daumantas.simkus@mif.stud.vu.lt.
- Nedas Valentinovičius – nedas.valentinovicius@mif.stud.vu.lt.

TURINYS

1. ĮVADAS	4
2. GABRIELĖS ŽIELYTĖS MAKETAS	5
2.1. Įgyvendinti naudojimo scenarijai bei panaudojamumo siekiai	5
2.2. Informacijos architektūros sprendimo pagrindimas	5
2.3. Maketavimo priemonė	5
3. DAUMANTO ŠIMKAUS MAKETAS	6
3.1. Įgyvendinti naudojimo scenarijai bei panaudojamumo siekiai	6
3.2. Informacijos architektūros sprendimo pagrindimas	6
3.3. Maketavimo priemonė	6
4. NEDO VALENTINOVICIAUS MAKETAS	7
4.1. Įgyvendinti naudojimo scenarijai bei panaudojamumo siekiai	7
4.2. Informacijos architektūros sprendimo pagrindimas	7
4.3. Maketavimo priemonė	7

1. Įvadas

Programų sistemos pavadinimas: Kelionių į Mėnulį maršrutų planavimo programa „Poon“

Trumpasis pavadinimas: „Poon“

Projekto aprašas: Kelionėms į Mėnulį tapus realybe, tapo ypač svarbu tvarkinga, aiški, moderni ir svarbiausia saugi kelionių planavimo sistema. Į Mėnulį plūsta žmonės iš skirtingų kultūrų, tikėjimo, puoselėjantys įvairias vertybes. Todėl Poon misija yra gerbti kiekvieną norintįjį skristi, parūpinti jam saugią ir malonią aplinką su kuo aiškesnėmis taisyklėmis kelionėms tarp Žemės ir Mėnulio.

2. Gabrielės Žielytės maketas

2.1. Įgyvendinti naudojimo scenarijai bei panaudojamumo siekiai

*****INSERT INFORMATION*****

2.2. Informacijos architektūros sprendimo pagrindimas

*****INSERT INFORMATION*****

2.3. Maketavimo priemonė

*****INSERT INFORMATION*****

3. Daumanto Šimkaus maketas

3.1. Įgyvendinti naudojimo scenarijai bei panaudojamumo siekiai

*****INSERT INFORMATION*****

3.2. Informacijos architektūros sprendimo pagrindimas

*****INSERT INFORMATION*****

3.3. Maketavimo priemonė

*****INSERT INFORMATION*****

4. Nedo Valentinovičiaus maketas

4.1. Įgyvendinti naudojimo scenarijai bei panaudojamumo siekiai

Šis maketas įgyvendina 4.2 panaudojimo scenarijų, randamą „Kelionių į Mėnulį maršrutų planavimo programa „Poon““ dokumente. Minėtame scenarijuje aprašomas atvejis, kai statistikos departamento darbuotojas nori gauti tam tikro laikotarpio statistiką apie vieną ar kelias kompanijas.

Įgyvendinami **S1, S13, S14, S15, S17** panaudojamumo siekiai. Visi šie siekiai yra susiję su greitu informacijos pateikimu vartotojui, veiksmų atlikimu greitai bei su nedaug paspaudimų.

4.2. Informacijos architektūros sprendimo pagrindimas

Naudojama „Iš viršaus žemyn“ informacijos pateikimo architektūra. Toks pasirinkimas atliktas todėl, kad tai yra tapę standartu mobiliosiose programėlėse – viršuje matoma, kur dabar esame, ekrano viduryje pateikiama reikalinga informacija bei įvairūs pasirinkimai, o apačioje – navigacijos priemonės, leidžiančios persikelti į kitus langus ar grįžti atgal.

Esant neskaldumams ar reikalaujant smulkių įvesčių, naudojami iššokantyt pop'up tipo langai, kuriuose galima įvesti reikiamą informaciją. Net juose išlaikoma „iš viršaus žemyn“ struktūra – aukščiau esančiuose laukuose galima vesti duomenis, o žemiau pateikiami navigacijos mygtukai.

Didžiąjai daliai pasirinkimų naudojami arba „checkbox“, arba „drop-down“ pasirinkimai. Toks sprendimas priimtas todėl, kad telefone šie pasirinkimai yra lengvai spaudžiami pirštais ir jie yra itin tinkami pasirinkimams iš nedaug variantų.

4.3. Maketavimo priemonė

Maketavimui buvo naudojama „Balsamiq“ maketavimo priemonė. Spalvos nebuvo naudojamos, tačiau elementai, ant kurių makete galima paspausti, yra išryškinti oranžine spalva, netrukdančia suvokti bendrą maketo vaizdą.