

VILNIAUS UNIVERSITETAS
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS
PROGRAMŲ SISTEMOS

**Kelionių į Mėnulį maršrutų planavimo
programos „Poon“ prototipo panaudojamumo
testavimas**

Laboratorinis darbas

Darbą atliko: 3 kurso 5 grupės studentai

Gabrielė Žielytė (parašas)

Daumantas Šimkus (parašas)

Nedas Valentinovičius (parašas)

TURINYS

1. SANTRAUKA	4
2. ĮVADAS	5
3. TESTAVIMO APRAŠAS	6
3.1. Testuojamos užduotys	6
3.2. Metodas	6
3.3. Aplinka	6
3.4. Dalyviai	7
4. TESTAVIMO REZULTATAI	8
4.0.1. Užduočių vykdymo rezultatai	8
4.0.2. Dalyvių komentarai	8
5. REKOMENDACIJOS	9
6. PRIEDAI	10
6.1. Klausimynai	10
6.2. Dalyvių rezultatų lentelės	10
6.3. Dalyvio sutikimo dalyvauti testavime raštas	10

Anotacija

Šiame dokumente aprašomas bilių pirkimo kelionėms į mėnulį telefoninės programos „Poon“ prototipo panaudojamumo testavimas. Kiekvienas komandos narys prisidėjo prie prototipo kūrimo naudodami „JustInMind“ prototipavimo priemonę. Studentų, dirbusių prie šio projekto, kontaktai:

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

1. Santrauka

Šiame dokumente bus patekti „Poon“ prototipo testavimo rezultatai. Prototipą testavo kruopščiai atrinkti penki asmenys, kurie atitinka panaudojamomo scenarijus. Juos sudaro statistikos departamento darbuotojas, neregys, senjoras, žmogus perkantis kelionės bilietus tik sau bei žmogus, bilietus perkantis sau ir draugams. Testavimą vertino „Poon“ trijų kūrėjų komanda, testuotojams davusi prieigą prie programos ir prižiūrėjusi visą testavimo procesą.

2. Įvadas

Kelionių į Mėnulį bilietų pirkimo programos „Poon“ prototipas kurtas pagal apibrėžtus maketus pasinaudojant nemokama prototipavimo priemone „JustInMind“. Ši programa turi integruota apmokymo sistemą, kuri greitai ir nesudėtingai leido kurti prototipą, atsižvelgiant į vartotojų poreikius.

3. Testavimo aprašas

3.1. Testuojamos užduotys

- Pirkti bilietą(us)

Kriterijai:

- Pakeisti
- Pakeisti

Sėkmės matas: Pasiektas bilietų apmokėjimo langas ir tai padaryta greičiau nei per minutę

- Sumokėti už kelionės bilietą(us)

Kriterijai:

- Pakeisti
- Pakeisti

Sėkmės matas: Pasiiekta

- Parsisiųsti statistiką

Kriterijai:

- Pakeisti
- Pakeisti

Sėkmės matas: Pasiiekta

- Pakeisti nustatymus

Kriterijai:

- Pakeisti
- Pakeisti

Sėkmės matas: Pasiiekta

3.2. Metodas

Testavimui buvo pasirinktas metodas kai vertintojas viso testavimo proceso metu stebi testuotoją ir seka jo progresą, o iškilus bėdai suteikia pagalbos pasižymėdamas, jog testavimas neįvyko nepriklausomai. Testuotojas buvo supažindintas su užduotimis kurias jis turi atlikti.

3.3. Aplinka

Testavimas vyksta testuotojui natūralioje aplinkoje t. y. jo namuose, darbe ar miesto kavinėje. Testuotojui buvo duotas išmanusis telefonas su iOS operacine sistema, kurioje yra įrašyta „Poon“ prototipavimo programa.

3.4. Dalyviai

Ispisiu i sikna sita lentele

4. Testavimo rezultatai

4.0.1. Užduočių vykdymo rezultatai

4.0.2. Dalyvių komentarai

5. Rekomendacijos

6. Priedai

6.1. Klausimynai

6.2. Dalyvių rezultatų lentelės

6.3. Dalyvio sutikimo dalyvauti testavime raštas

1. paprastas žmogus, perkantis sau 2. statistikos departamento darbuotojas 3. neregys (like
bbz kaip tai padaryt) 4. uhhh žmogus, perkantis keliems žmonėms 5. diedukas, kuris vos moka
telefonu naudotis