

VILNIAUS UNIVERSITETAS  
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS  
PROGRAMŲ SISTEMOS

**Kelionių į Mėnulį maršrutų planavimo programa  
„Poon“**

Laboratorinis darbas

Darbą atliko: 3 kurso 5 grupės studentai

Gabrielė Žielytė (parašas)

Daumantas Šimkus (parašas)

Nedas Valentinovičius (parašas)

## TURINYS

1. ĮVADAS .....	4
2. SUINTERESUOTIEJI .....	5
2.1. Pirminiai .....	5
2.2. Antriniai.....	5
2.3. Tretiniai .....	5
2.4. Kiti .....	6
3. KELIAUTOJŲ POREIKIAI .....	7
3.1. Einamųjų veiklų analizė .....	7
3.1.1. Pirma kompiuterizuojama veikla .....	7
3.1.2. Antra kompiuterizuojama veikla.....	7
3.1.3. Trecia kompiuterizuojama veikla – JEI TOKIA YRA. SITAS VIS KARTOJA- MAS BLOKAS.....	7
3.1.4. Naudotojų ir veiklų charakteristikos .....	8
3.2. Būsimieji panaudojimo scenarijai .....	8
3.2.1. Pirmasis scenarijus .....	8
3.2.2. Antrasis scenarijus .....	9
3.2.3. Trečiasis scenarijus .....	9
3.3. Naudotojo poreikia bei panaudojamumo siekiai .....	10
4. STATISTINIŲ ANALIZIŲ VEDĖJŲ POREIKIAI .....	11
4.1. Einamųjų veiklų analizė .....	11
4.1.1. Kompiuterizuojama veikla .....	11
4.1.2. Naudotojų ir veiklų charakteristikos .....	11
4.2. Būsimasis panaudojimo scenarijus .....	12
4.3. Naudotojo poreikia bei panaudojamumo siekiai .....	12
5. ĮKVĖPIANČIOS INTERFEISŲ IDĖJOS .....	13

## Anotacija

Šiame dokumente aprašoma bilietų pirkimo kelionėms į mėnulį telefoninė programa „Po-on“. Darbo tikslas – sukurti patogią, vartotojui suprantamą ir intuityvią vartotojo sąsają. Studentų, dirbusių prie šio projekto, kontaktai bei indėlis:

- Gabrielė Žielytė – gabriele.zielyte@mif.stud.vu.lt. Atsakinga už įkvepiančias dizaino idėjas, jų susiejimą su siekiais, suinteresuotųjų bei jų lukesčių identifikavimą.
- Daumantas Šimkus – daumantas.simkus@mif.stud.vu.lt. Atsakingas už esamų veiklų aprašus, būsimuosius scenarijus, vartotojų poreikius, naudotojų veiklų charakteristikas.
- Nedas Valentinovičius – nedas.valentinovicius@mif.stud.vu.lt. Atsakingas už dokumento struktūrą, įvadą, suinteresuotųjų identifikavimą, esamų veiklų aprašymą, poreikius, panaudojamumo siekius bei būsimuosius scenarijus.

# 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.

## **Sprendžiamos problemos:**

1. Šiuo metu bilietai į Mėnulį perkami individualiai iš skrydžio kompanijų, o „Poon“ sistema jas visas apjungs.
2. Maršrutų patikrinimas ir bilietų pirkimas yra atskiri veiksmai, kuriuos ši programa apjungia į vieną vartotojo sąsają
3. Netikslūs, su skryžių kompanijomis nesusinchronizavę maršrutų tvarkaraščių puslapiai klaidina vartotojus, o „Poon“ programoje matomi tvarkaraščiai bus sinchronizuojami tiesiogiai su skrydžių bendrovėmis.
4. Šiuo metu kelių bilietų pirkimas yra itin kompliktuotas, o „Poon“ programoje tai bus taip pat paprasta, kaip pirkti vieną bilietą.
5. Nėra galimybės iškart užsisakyti bilietą atgal, tačiau ši programa išsprendžia šią problemą iškart siūlydama įsigyti bilietus atgal su bet kuria atgal parskraidinti galinčia skrydžių kompanija.
6. Nėra patogios statistikos apie kiekvieną skrydžių kompaniją. „Poon“ anonimiškai ves statistiką ir ja dalinsis su visu pasauliu, kad būtų aiškiai matomi skirtingų skrydžių bendrovių populiarumai tarp vartotojų.

## 2. Suinteresuotieji

Šio skyriaus tikslas yra išskirti suinteresuotųjų asmenų grupes tam, kad būtų galima nustatyti, kokie funkcionalumai yra reikalingi, kokie tiksliai yra naudotojų poreikiai, kam ši sistema bus naudingiausia bei atsižvelgti į konkurentų sistemas, jų neišnaudotas galimybes bei galimas tobulintinas sritis.

Programos savininko lūkestis yra sukurti nagrinėjamoms suinteresuotųjų grupės patogią vartotojo sąsają, supaprastinančią bilietų į Mėnulį pirkimą. Ši programa nesiekia pelno, tačiau naudojamų pagalbinių sistemų (duomenų bazių, statistikos saugojimo paslaugų) išlaidoms padengti vartotojams rodomos naudojimui netrukdančios reklamos.

### 2.1. Pirminiai

Šios programos pirminiai suinteresuotieji yra **pilnamečiai asmenys, norintys planuoti keliones į Mėnulį**. Kadangi pasaulio valstybėse pilnametystė yra reglamentuota skirtingai. Poon pilnametis asmuo yra tas, kuris pagal savo valstybės įstatymus, pilnai atsako už save. Pavyzdys būtų mokslinius tyrimus atliekantys asmenys. Kadangi skrydžiai į Mėnulį įprastu dalyku tapo neseniai, šis dangaus kūnas vis dar traukia mokslininkus bei tyrinėtojus. Programa, leidžianti užsisakyti bilietus tiek šiandien, tiek už mėnesio vykstantiems skrydžiams labai praverstų staiga į tyrimų šotį norintiems skristi ar po kurio laiko vykstančius tyrimus planuojantiems mokslininkams.

Pirminių suinteresuotųjų esminiai lūkesčiai būtų:

1. Aiškus ir greitas skrydžių pasirinkimas
2. Lengva apmokėjimo sistema
3. Galimybė bilietus saugoti ilgą laiką
4. Gebėjimas bilietus perduoti kitiems asmenims

### 2.2. Antriniai

Antriniai šios programos suinteresuotieji yra **statistinių analizių vedėjai**. Ši suinteresuotųjų grupė naudosis mūsų programos pateikiamomis statistikomis tam, kad galėtų gauti tikslią bei visas skrydžių įmones apimančią statistiką. Šiai grupei svarbu žinoti, kiek mėnesinių klientų turi skirtingos skrydžių kompanijos, kurie skrydžiai populiariausi ir panašias statistikas, kurias „Poon“ programa ves.

Antrinių suinteresuotųjų esminiai lūkesčiai būtų:

1. Tiksliai bei aiškiai statistinė skrydžių analizė
2. Duomenų anonimiškumas

### 2.3. Tretiniai

Tretiniai suinteresuotieji būtų šios **sistemos konkurentai**, nes jų veiklą veikia šios sistemos sėkmė arba nesėkmė. Šiuo metu rinkoje egzistuoja ne viena kompanija, organizuojanti skrydžius į Mėnulį. Kiekviena iš jų turi savą bilietų pirkimo sistemą, kur galima nusipirkti tik vienos

skrydžių kompanijos bilietus, taip pat kiekviena naudoja skirtingą mokėjimo sistemą, o tai kelia vartotojams daug bėdų, ypač kai ilgą laiką buvo naudojamos vienos kompanijos paslaugomis ir yra nuspręsta pradėti naudotis kitos kompanijos siūlomais skrydžiais.

Konkretūs "Poon" konkurentų pavyzdžiai būtų "Comet express" ir "PlanetStar". Šios sistemos turi kelias neišnaudotas galimybes, kurias „Poon“ sieks pagerinti ir implementuoti į savąją sistemą:

1. Konkurentų programos leidžia nusipirkti tik jų kompanijos bilietus, todėl bilietų ir datų skaičius yra gana ribotas
2. Jų vartotojo sąsajos atrodo ir yra naudojamos skirtingai, o „Poon“ sistemos sąsają bus galima naudoti pirkti bilietus iš abiejų kompanijų
3. Programos savo statistikas viešina tik kartą per pusmetį, o „Poon“ sistemos teikiami duomenys bus matomi nuolatos.

Poon bus pirmoji programa, leidžianti pirkti bilietus iš visų didžiųjų skrydžių organizatorių bei leidžianti susimokėti visais pagrindiniais mokėjimo būdais. Tai išspręs didžiąją dalį problemų, šiuo metu kylančių norintiniams skristi į Mėnulį asmenims, bei maždaug 15% sumažins "Comet express" ir "PlanetStar" skrydžių planavimo sistemų vartotojų kiekį, nes didelė dalis vartotojų neabejotinai pradės naudoti daug patogesnę bei intuityvesnę „Poon“

## **2.4. Kiti**

Kiti suinteresuotieji yra sistemos projektuotojai, realizuotojai bei palaikytojai. Kiekviena žmonių grupė prie sistemos gerovės prisidės tokiais būdais:

1. Sistemos projektuotojai bei programuotojai Nedas Valentinovičius, Gabrielė Žielytė bei Daumantas Šimkus suprojektuos bei suprogramuos kitoms vartotojų grupėms patogią bei funkcionalią vartotojo sąsają.
2. Naudojamos duomenų bazės administratoriai užtikrins nuolatinį saugomų duomenų prieinamumą.
3. Statistinių duomenų centro darbuotojai užtikrins, kad „Poon“ vedami duomenys nėra klastojami bei tikslūs.

### 3. Keliautojų poreikiai

Šiame skyriuje bus pateikiama detali keliautojų poreikių, siekių ir kitų tikslų analizė.

#### 3.1. Einamųjų veiklų analizė

Toliau bus pateiktos kelios einamosios veiklos, analizuojamai naudotojų grupei keliančios nepatogumus.

##### 3.1.1. Pirma kompiuterizuojama veikla

[TRUMPAS VIENO SAKINIO SCENARIJUAUS APRAŠYMAS]

*TAS BLOGAS NAUDOJIMO SCENARIJUS, ŠIUO METU KELIANTIS ŽMOGUI PROBLEMAS*

Pateiktame apraše išdėstytos esamos veiklos problemos ir neišnaudotos galimybės:

- ČIA SURAŠOMOS VISOS TOS PROBLEMOS, KURIOS MATOMOS SCENARIJUJE

##### 3.1.2. Antra kompiuterizuojama veikla

Aprašoma į darbą skubančio žmogaus bilietų pirkimo procedūra:

*Alisa skubėdama į darbą telefonu perka bilietus skrydžiui į Mėnulį, kuris vyks kitos dienos vakare. Telefone ji atsidaro „PlanetStar“ programėlę, kurioje pamato, kad jos kompanijos skrydžių bilietai tam reisui yra išpirkti. Tuomet ji atsidaro „Comet Express“ programėlę, kurioje įsigyja bilietą, kuris yra išsaugomas pačioje programėlėje. Tuomet Alisa vėl atsidaro pirkimų langą, ir susiranda skrydį atgal iš Mėnulio į Žemę. Ji vėl atlieka visą pirkimo procedūrą ir išsaugo bilietą.*

Pateiktame apraše išdėstytos esamos veiklos problemos ir neišnaudotos galimybės:

- Tenka naudotis keliomis sistemomis, kad rašti patogius skrydžių laikus
- Įsigyti bilietai yra išsaugomi pačioje programėlėje, kurioje jie buvo pirkti. Vartotojui neduodamas pasirinkimas, kur norėtų juos išsaugoti
- Nepasiūloma iškart įsigyti bilietus skrydžiui atgal, tenka iš naujo atlikti visą pirkimo procedūrą.

##### 3.1.3. Trecia kompiuterizuojama veikla - JEI TOKIA YRA. SITAS VIS KARTOJAMAS BLOKAS

[TRUMPAS VIENO SAKINIO SCENARIJUAUS APRAŠYMAS]

*KITAS BLOGAS NAUDOJIMO SCENARIJUS, ŠIUO METU KELIANTIS ŽMOGUI PROBLEMAS*

Pateiktame apraše išdėstytos esamos veiklos problemos ir neišnaudotos galimybės:

- ČIA SURAŠOMOS VISOS TOS PROBLEMOS, KURIOS MATOMOS SCENARIJUJE

### 3.1.4. Naudotojų ir veiklų charakteristikos

**Alisos charakteristikos:** Pavyzdiniame scenarijuje Alisa yra gerai įvaldžiusi mobiliųjų prietaisą, supranta, kaip reikia pirkti bilietus įvairiose sistemose. Taigi ji yra gerai patyrusi tokių sistemų naudotoja. Jos motyvacija yra greitai ir be nesklandumų įsigyti bilietus, nes suprantama, kad skrydžių į Mėnulį paslaugomis ji naudojasi dažnai. Demografinės charakteristikos nenurodytos, tačiau galima jį priskirti jaunam ar vidutiniam amžiui, kai speciali parama nereikalinga.

Veiklos dažnis: bilietų pirkimas yra itin dažnas veiksmas, ypač dirbantiems žmonėms. Šį veiksmą jie atlieka kelis kartus per savaitę, todėl svarbu pirkimo procesą padaryti paprastą ir prieinamą visiems vartotojams.

Veiklos trukmė: bilietu pirkimas viduriniškai užtrunka apie 10 minučių. Ši veikla yra vykdoma nuosekliai bei individualiai.

Veiklos aplinka: aprašytame scenarijuje Alisa judėjo, aktyviai skubėjo į darbą, todėl aplinka yra nerami.

## 3.2. Būsimieji panaudojimo scenarijai

Toliau bus pateikti keli pavyzdiniai panaudojimo scenarijai, kurie padės išspręsti vartotojams kylančias problemas

### 3.2.1. Pirmasis scenarijus

Scenarijus, aprašantis paprasto pirkimo procesą, kuriame vartotojas su draugu nori skristi į mėnulį šios dienos pabaigoje

1. Vartotojas pagrindiniame meniu pasirenka pasirinkimą „Pirkti bilietus“
2. Vartotojas supildo informaciją apie skrydį.
  - 2.1. Pažymi, jog skris du žmonės.
  - 2.2. Pažymi, jog skris tik į vieną pusę.
  - 2.3. Pasirenka, jog skris iš Žemės.
  - 2.4. Pasirenka, jog išvykti nori šiandien po 18:00 val.
3. Sistema pateikia sąrašą skrydžių, kurie vyksta iš Žemės ir kurių išvykimo laikas yra ne ankštesnis nei nurodyta vartotojo ir turi bent dvi laisvas vietas. Prie kiekvieno skrydžio yra nurodyta kaina.
4. Vartotojas pasirenką norimą skrydį.
5. Sistema parodo to skrydžio išvykimo ir atvykimo datas su planuojamais laikais, skrydžio kainą bei galimas sėdimas vietas.
6. Vartotojas pasirenka sėdimas vietas ir spaudžia mokėti.
  - 6.1. Vartotojas suveda asmens dokumento duomenis.
  - 6.2. Įveda elektroninio pašto adresą.
  - 6.3. Pasirenka apmokėjimo būdą.
  - 6.4. Susimoka už kelionę.
7. Sumokėjęs sistema išsiunčia bilietus į el.paštą.



8. Vartotojas viena iš bilietų persiunčia draugui.

### **3.2.2. Antrasis scenarijus**

Scenarijus, aprašantis sistemos paruošimą bei naudojimą žmonėms su negalia

1. Atsisiuntus programą, vartotojui leidžiama tiek balsu, tiek paspaudimu pasirinkti, ar turi neregystės negalią.
2. Vartotojas pasako, kad turi neregystę, ir jo programa automatiškai nuštatoma naudojimui žmogui su neregyste.
3. Atsidaro mokėjimo ruošinių langas, kuriame vartotojas gali išvardinti duomenis, reikalingus pirkimui.
4. Sistema išsaugo jo mokėjimo būdą ir atidaro pagrindinį meniu.
5. Vartotojas pasako, kad nori pirkti skrydį.
  - 5.1. Pasako, jog skris vienas.
  - 5.2. Pasako, jog skris tik į vieną pusę.
  - 5.3. Pasako, jog skris iš Žemės.
  - 5.4. Pasako, jog išvykti nori šiandien po 15:00 val.
6. Sistema pateikia sąrašą skrydžių, kurie vyksta iš Žemės ir kurių išvykimo laikas yra ne ankštesnis nei nurodyta vartotojo ir turi bent dvi laisvas vietas. Prie kiekvieno skrydžio yra nurodyta kaina, kuri yra pasakoma per garsiakalbius ar kitus garso įrenginius.
7. Vartotojas pasirenką norimą skrydį.
8. Sistema pasako to skrydžio išvykimo ir atvykimo datas su planuojamais laikais, skrydžio kainą bei galimas sėdimas vietas.
9. Vartotojas pasako norimas sėdimas vietas ir sako „Mokėti pirmuoju mokėjimo būdu“.
10. Sistema sumoka už užsakymą ir atsiunčia pirkeiui bilietą elektroniniu paštu

### **3.2.3. Trečiasis scenarijus**

Scenarijus, aprašantis situaciją, kai kelionių organizatorius nori suplanuoti klientų porai atostogas. Pirmiausia jie keliaus po Žemę, vėliau skris į Mėnulį ir atgal.

1. Organizatorius supildo informaciją apie skrydį.
  - 1.1. Pažymi, jog skris du žmonės
  - 1.2. Pažymi, jog skris į abi puses.
  - 1.3. Pasirenka, jog skris iš Žemės.
  - 1.4. Pasirenka, jog išvykti nori Spalio 13d., o grįžti Spalio 20d.
2. Sistema pateikia sąrašą skrydžių, kurie vyksta iš Žemės ir kurių išvykimo laikas yra ne ankštesnis nei nurodyta vartotojo, o išvykimo laikas ne vėlesnis, ir turi bent dvi laisvas vietas. Prie kiekvieno skrydžio yra nurodyta kaina.
3. Kelionių organizatorius pasirenka tokius skrydžius, kurie tinka jo kuriamam kelionės planui
4. Sistema parodo tų skrydžių išvykimo ir atvykimo datas su planuojamais laikais, skrydžių kainą bei galimas sėdimas vietas.
5. Organizatorius parodo planą klientams

6. Organizatorius persiunčia bilietų nuorodas klientams
7. Klientams duodama laiko pagalvoti, ar jiems patinka kelionės planas

### **3.3. Naudotojo poreikia bei panaudojamumo siekiai**

Pateikiami naudotojų poreikia, matomi patobulintuose scenarijuose ir nusakantys gaunamą naudą:

- S1** Po programos paleidimo į įvairų programos funkcionalumą – bilietų pirkimą, tvarkaraščių peržiūrą – galima patekti per vieną paspaudimą.
- S2** Palaikomas paprastas ir į bendra funkcionalumą integruotas kelių bilietų pirkimas.
- S3** Paprastas ir intuityvus informacijos apie skrydį įvedimas, trunkantis ne ilgiau nei 2 minutes.
- S4** Detalus galimų vietų aprašas, kuriame vieną norimą sėdimą vietą pasirinkti užtrunka apie 15 sekundžių.
- S5** Žinodamas programos funkcionalumą vartotojas sau galės įsigyti bilietus greičiau nei per 3 minutes
- S6** Žinodamas programos funkcionalumą vartotojas keliems asmenims galės įsigyti bilietus per ne daugiau nei 10 minučių, priklausomai nuo to, keliems žmonėms perka bilietus.
- S7** Bilietai yra išsiunčiami į pasirinktą elektroninį paštą.
- S8** Galimybė turėti iš anksto paruoštus mokėjimo būdus arba kiekvieną kartą perkant bilietus mokėti kitaip.
- S9** Be jokių įkrovimo langų bilietų pirkimo metu vartotojui turi būti pateikiami galimi skrydžiai pasirinktame laiko intervale išrikiuoti nuo pigiausių iki brangiausių.
- S10** Sistema yra pritaikyta naudojimui žmonėms su neregystės negalia.
- S11** Bilietų nuorodas galima nesunkiai persiųsti kitiems žmonėms.
- S12** Sistema gauna tikslius bei atnaujintus skrydžių laikus per 10 sekundžių nuo programos įjungimo.

## 4. Statistinių analizių vedėjų poreikiai

Šiame skyriuje bus pateikiama detali statistinių analizių vedėjų poreikių, siekių ir kitų tikslų analizė.

### 4.1. Einamųjų veiklų analizė

Toliau bus pateiktos kelios einamosios veiklos, analizuojamai naudotojų grupei keliančios nepatogumus.

#### 4.1.1. Kompiuterizuojama veikla

Aprašoma įprastinė procedūra, kurią turi atlikti statistikos departamento žmogus, norinti gauti paskutinio mėnesio skrydžių į Mėnulį statistiką.

*Antonas nori pamatyti bendrą kompanijų „Comet express“ bei „PlanetStar“ įvykdytų skrydžių į Mėnulį skaičių per pastarąsias 30 dienų nuo dabartinės dienos. Tam jis pirma nueina į „Comet Express“ internetinį puslapį ir jame pamato, kad šiuo metu yra įkelta tik praėjusių 14 dienų informacija. Jam yra pasiūloma parašyti elektroninį laišką kompanijos administracijai, kad ši jam į elektroninį paštą atsiųstų pageidaujamo laikotarpio statistiką. Pasirinkęs šį pasirinkimą jis keliauja į „PlanetStar“ internetinį puslapį. Pagrindiniame lange jis nemato nieko, kas galėtų jį nuvesti prie kompanijos teikiamos statistikos. Žinodamas, kad ji turi kažkur būti, Antonas pradeda ieškoti ir randa nuorodą į statistiką puslapio apačioje. Po 30 sekundžių krovimosi laiko jam pateikiama statistika. Jis gali atsifiltruoti jam reikiamą laikotarpį ir atsisiųsti informaciją failo formatu.*

Pateiktame apraše išdėstytos esamos veiklos problemos ir neišnaudotos galimybės:

- Norėdamas gauti statistiką, vartotojas turėjo eiti į kiekvienos kompanijos internetinį puslapį atskirai
- „Comet Express“ neturėjo reikiamos informacijos, o ją pateikti turėjo gyvas žmogus, o ne automatizuota sistema.
- „PlanetStar“ puslapis neturėjo aiškių nuorodų į statistikos langą.
- Statistika pateikiama skirtingais formatais – elektroniniu laišku bei failo formatu.

#### 4.1.2. Naudotojų ir veiklų charakteristikos

Veiklos apraše Antonas yra gerai įvaldęs klaviatūrą, supranta, kaip turėtų veikti statistikos paieškos sistemos. Tai rodo, kad jis turi vidutiniškai arba gerai patyrusio tokių sistemų naudotojo įgūdžius. Jo motyvacija surašti statistiką yra ta, kad tai yra jo darbas, tad nenuostabu, kad yra gerai įvaldęs statistikos terminologiją bei tiksliai žino, kaip reikia filtruoti informaciją. Demografinės charakteristikos nenurodytos, tačiau galima jį priskirti jaunam ar vidutiniam amžiui, kai speciali parama nereikalinga.

Veiklos dažnis: statistikos paieška nėra dažnas veiksmas, atliekamas dažniausiai karta per savaitę ar rečiau. Tokio dažnio veikloms svarbu, kad informacija būtų saugoma ilgesnį laiką ir būtų visuomet prieinama tokiems vartotojams.

Veiklos trukmė: vidutiniškai statistikos paieška bei gavimas turėtų užtrukti iki 10-ties minučių. Ši veikla yra vykdoma nuosekliai bei individualiai.

Veikimo aplinka: rami darbo patalpa.

## 4.2. Būsimasis panaudojimo scenarijus

Toliau bus pateiktas pavyzdinis panaudojimo scenarijus, kuris padės išspręsti statistinių analizių vedėjams kylančias problemas

Statistikos departamento darbuotojas nori gauti paštą 30 dienų dviejų kompanijų statistiką:

1. Vartotojas pradiniam lange pasirenka pasirinkimą „Statistika“.
  - 1.1. Iš sąrašo pasirenka norimas kompanijas.
  - 1.2. Pasirenka dabartinę datą bei datą, esančią 30 dienų atgal kalendoriuje.
  - 1.3. Sąraše pažymi, kad nori pamatyti tik „Bilietai skrydžiams į Mėnulį“ kiekį.
2. Sistema pateikia iš savo duomenų bazės gautą sąrašą, kuriame prie kiekvienos pasirinktos kompanijos pavadinimo pamato, kiek per paštą 30 dienų buvo parduota bilietų skrydžiams į Mėnulį
3. Vartotojas spaudžia „Gauti duomenis elektroniniu paštu“, įveda savo elektroninį paštą, pasirenka failo formatą ir spaudia „Ok“
4. Jo matomi duomenys iškart yra suformatuojami bei išsiunčiami į elektroninį paštą.
5. Vartotojas spaudžia „Gauti duomenis failo formatu“, išsokusiame lange pasirenka failo formatą ir spaudžia „Ok“.
6. Į jo mobilųjį prietaisą atsiunčiamas failas su duomenimis.
7. Vartotojas spaudžia „Close“
8. Statistika yra uždaroma ir vartotojui atidaromas pagrindinis programos langas.

## 4.3. Naudotojo poreikiai bei panaudojamumo siekiai

Pateikiami keli naudotojo poreikiai bei panaudojamumo siekiai, matomi iš aprašomos situacijos:

- S13** Rinkdamasis, kokią statistiką nori matyti, vartotojas visą filtravimui reikalingą informaciją gali įvesti viename lange.
- S14** Filtravimui reikalingos informacijos įvedimas neužtrunka ilgiau nei 30 sekundžių.
- S15** Informacija informacijos filtravimui buna jau įkrauta sistemoje atidarant filtravimo langą, todėl nepatiriami jokie nesklandumai naviguojant.
- S16** Informacijos filtravimas ir pateikimas sistemai užtrunka ne ilgiau 5 sekundžių.
- S17** Norėdamas vartotojas per 3 veiksmus gali tiek atsisiųsti informaciją į savo mobilųjį įrenginį, tiek gauti ją elektroniniu paštu.

## 5. Įkvėpiančios interfeisų idėjos

SKYRIUS APIE INTERFEISUS