

## Dokumentation der Usability

### Team6: Cancer Quiz

Die Usability der Anwendung wurde unter besonderer Berücksichtigung der zehn Heuristiken für User Interface Design nach Nielsen konzipiert.

1. Sichtbarkeit des Systemstatus
  - a. Punkte und Spielfortschritt angezeigt (*Progress Bar beim Quiz, Progress Circle für das gesamte Spiel, gemachte Züge beim Memory, Gesundheitsanzeige beim Fightgame, Feedback zu Quizantworten*)
  - b. Anzeige neuer Nachrichten, Freundschaftsanfragen und des neu erreichten Rangs
2. Übereinstimmung zwischen dem System und der realen Welt
  - a. Knappe, einfache und klare Sprache
  - b. Aussagekräftige Buttons, die mit Symbolen redundant kodiert sind
  - c. Nutzung bekannter Terminologie wie „*Freundschaftsanfrage senden*“, „*Als Freund entfernen*“
3. Benutzerkontrolle und -freiheit
  - a. Minispiele lassen sich überspringen, Spiel lässt sich jederzeit pausieren (Runde bleibt erhalten)
  - b. Jede Seite lässt sich jederzeit erreichen (mit Ausnahme der Spielrunden)
  - c. Flache Menüstrukturen
4. Konsistenz und Standards
  - a. Menü sieht auf jeder Seite gleich aus, einheitliches Design (*Buttondesign*)
  - b. Überspringen der Minispiele ist in Design und Funktionalität gleich
  - c. Freundesprofil ist im Design angelehnt an das eigene
5. Fehlerverhütung
  - a. Es ist jederzeit klar, welche Buttons zu drücken oder welche Felder womit auszufüllen sind
  - b. Buttons zum entfernen/löschen sind rot gefärbt
  - c. Zu jedem Spiel existieren Erklärungen
  - d. Überspringen der Minispiele oder Löschvorgänge müssen bestätigt werden
6. Wiedererkennen anstatt sich erinnern
  - a. Nutzung von standardisierten Symbolen
  - b. Beim FightGame wird der gleiche Avatar wie im Profil genutzt
  - c. Eigener Account wird im Highscore hervorgehoben
  - d. Empfangene und gesendete Nachrichten sind getrennt sortiert
7. Flexibilität und Effizienz der Benutzung
  - a. Abkürzungen im Spiel sind durch Überspringen der Minispiele möglich (*Lerninteresse ↔ Spielinteresse*)
8. Ästhetik und minimalistisches Design
  - a. Schlichte Buttons, ungelesene Nachrichten hervorgehoben, flaches, oben positioniertes Menü
  - b. Stets nur eine Frage im Quiz angezeigt, Funktionen werden an ihrem Ort erklärt, Inhalte des Profils sind semantisch gegliedert
9. Hilfe beim Erkennen, Diagnostizieren und Beheben von Fehlern
  - a. Fehlermeldungen bei Formularen (*Login, Registrieren, Nachricht verfassen*)
  - b. Bei falsch beantworteten Fragen im Quiz wird die richtige Antwort angezeigt
10. Hilfe und Dokumentation
  - a. Tooltip beim Nachrichtenformular steht direkt neben dem zugehörigen Item
  - b. Verzicht auf eigene Hilfeseite aufgrund der Erklärung am entsprechenden Ort