

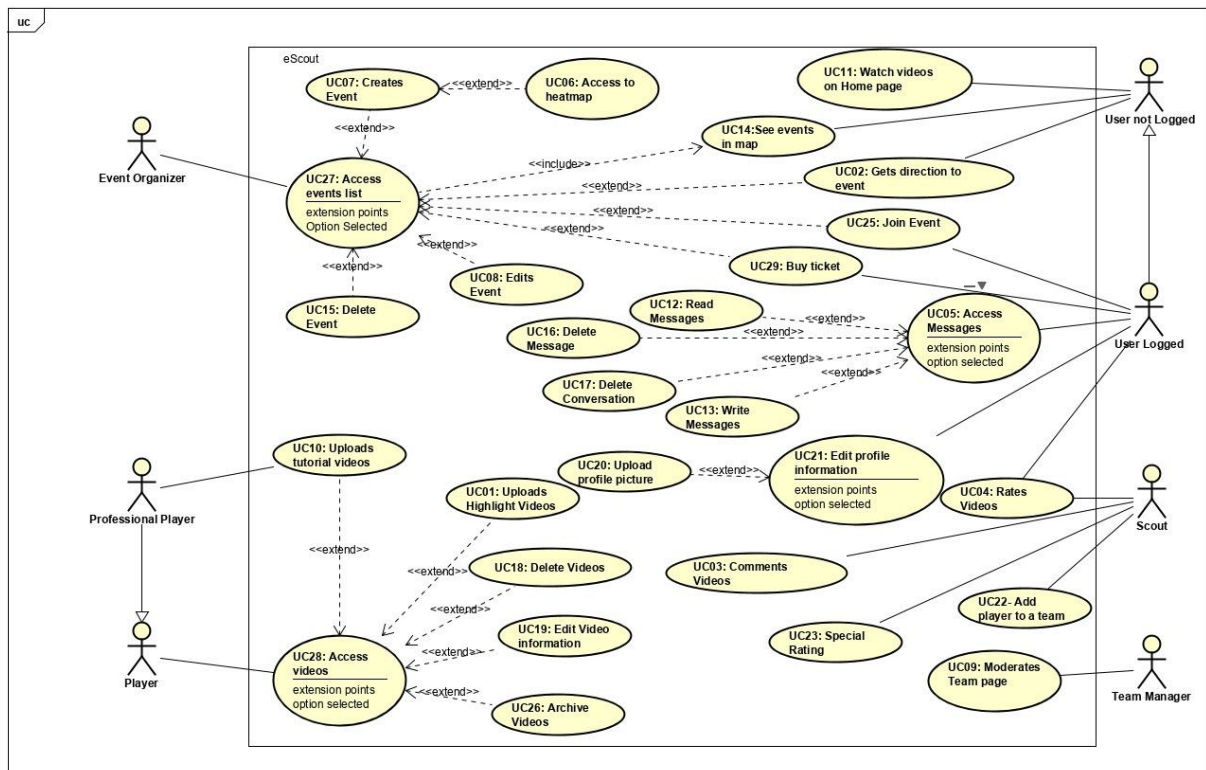
Attachment F: UX report

2.6

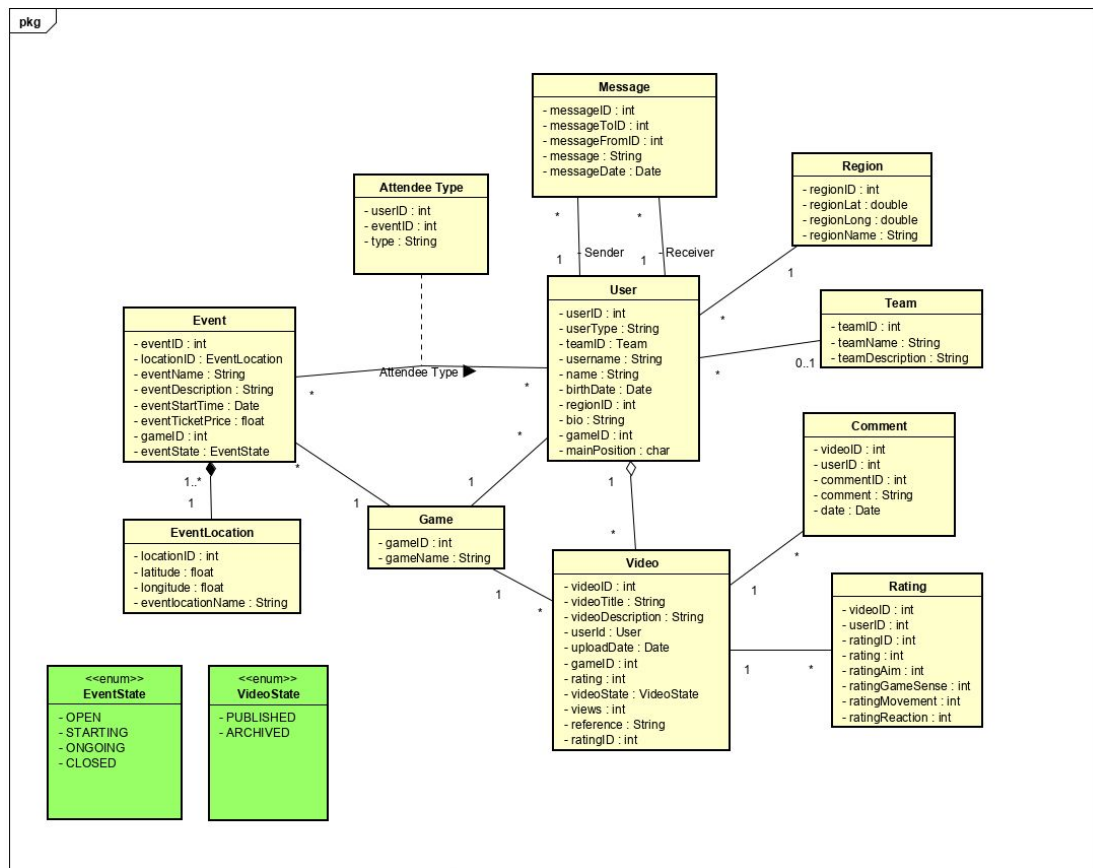
2.6.1 - Interface design models

As nossas interfaces foram desenhadas de acordo com as necessidades dos cenários com uma interface principal para cada um. Interfaces subsequentes representam funcionalidades individuais de cada cenário. Abaixo estão representados os diagramas que demonstram os use cases para cada tipo de utilizador, o modelo de domínio e o diagrama de blocos a representar como ambos se ligam.

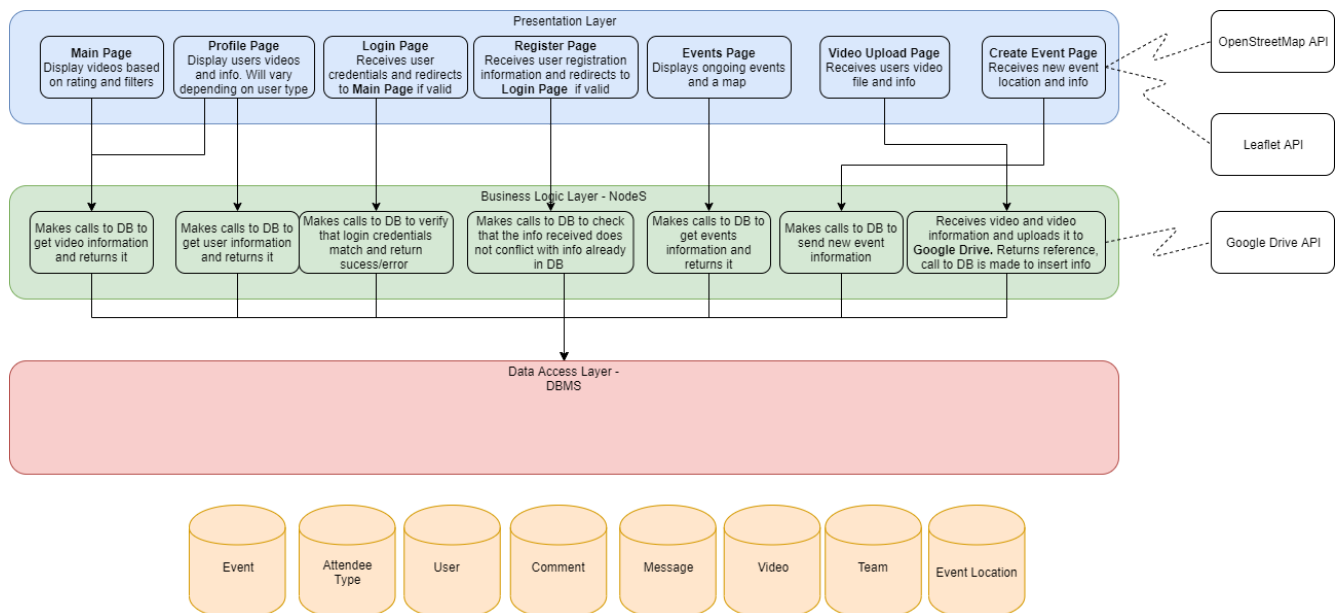
2.6.1.1 - User model



2.6.1.2 - Design model

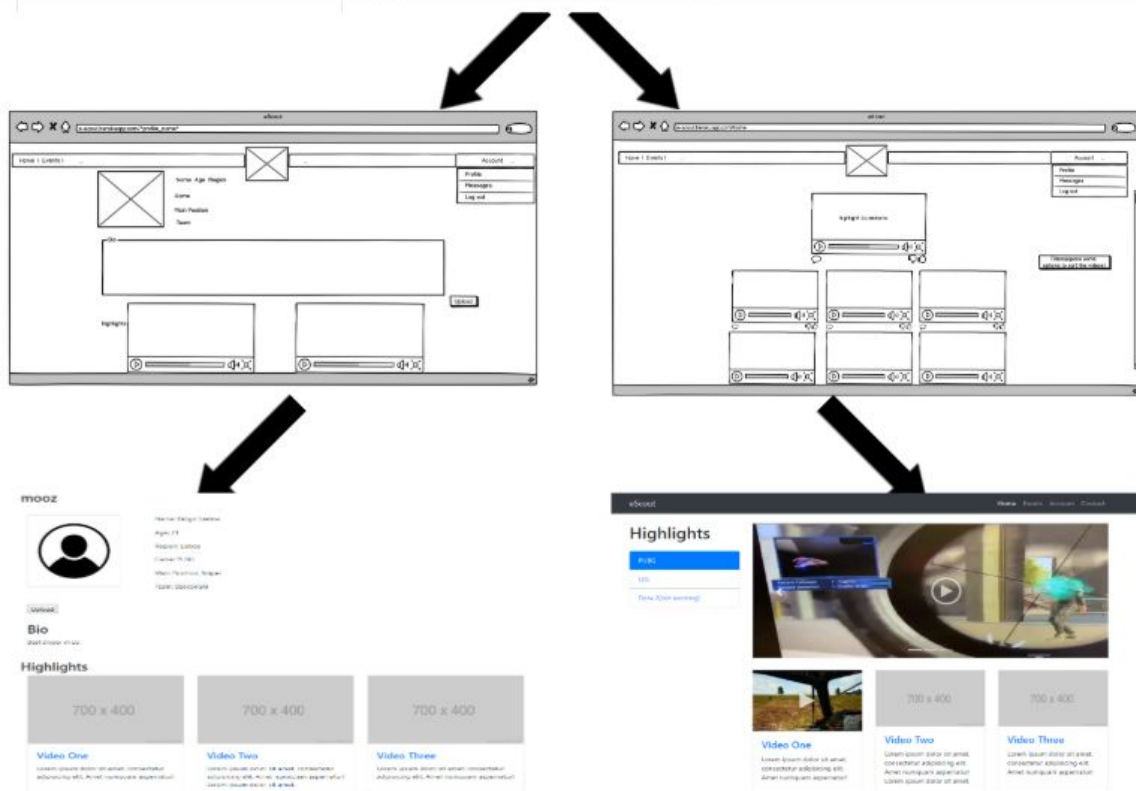


2.6.1.3 - Implementation model



2.6.2

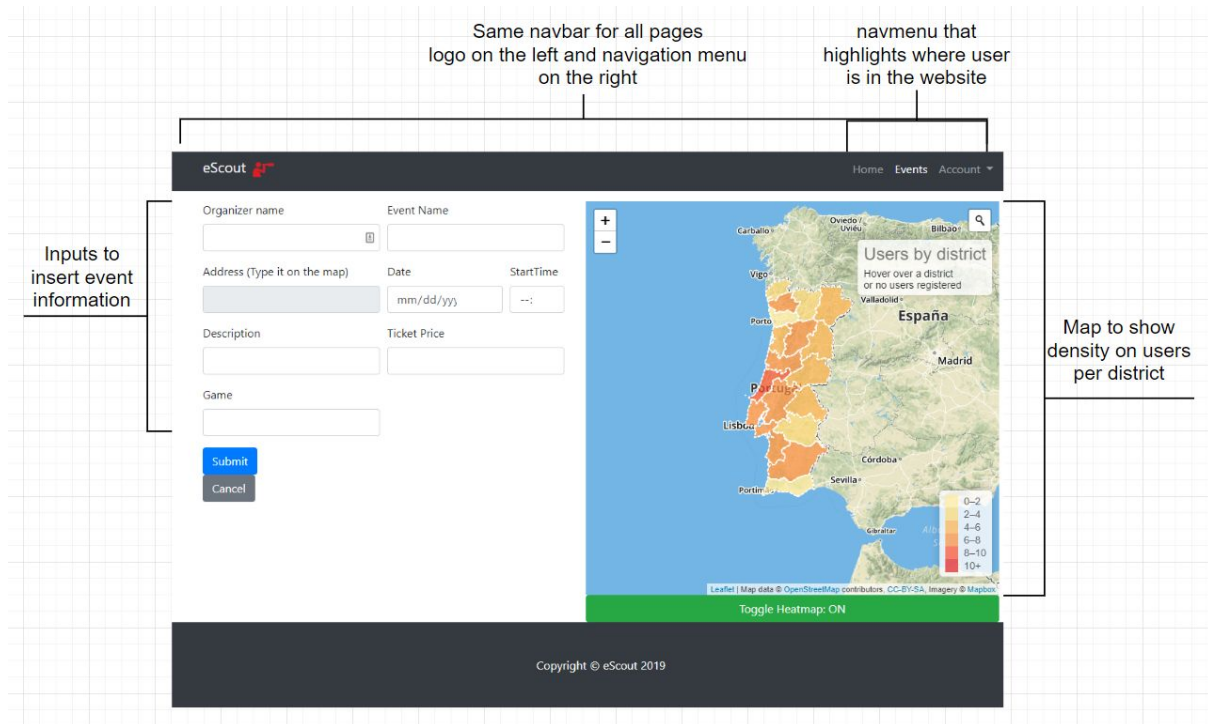
Player uploads videos	User player can import videos of his own to the profile
Scout rate player's videos	There a ranking system to get the videos an evaluation
Event organizer creates event	There is a event tab where the event organizer can create an event
Events on a map	A map will display every event that is coming
Player location heatmap	The map will show the areas with more players around so the event organizer knows in which area to create the event
Player directions to the event	The player clicks on the event and it gives the directions from the point he his
Message system	Two users may connect through a message system
Video comments	Videos have a comment section where any user can post a comment
Filter button for videos	Videos can be filtered by game
Tutorials videos	Pro players will create tutorial videos so the new players can learn



Foi desenvolvida a estrutura do *website* começando pela *interface*, para que a mesma não fosse limitada pelas tecnologias usadas e funcionalidades. Depois de levantados os requisitos, analisamos os mesmos para perceber que mecanismos de I/O e interação seriam precisos, criando os *mockups* para organizá-los na página de forma a manter a estrutura o mais simples e uniforme possível. Depois dos mesmos fechados após duas a três iterações, a interface foi criada com o auxílio do bootstrap.

Depois do design concluído, o processo de desenvolvimento focou-se em, por cada funcionalidade, percorrer as três camadas (Camada Apresentação -> Negócio -> Dados) até a mesma estar concluída. Desta forma, foi-nos possível visualizar os resultados encaixados no *website* à medida que os requisitos iam sendo fechados.

Explicação da Interface de criação de eventos



User Tasks:

- Toggle Heatmap
 - Inputs
 - Button with 2 states: ON(green) and OFF(red)
 - Processing
 - Removes heatmap layer from map
 - Results
 - Heatmap layer is no longer visible
 - Button changes state
- Create Event
 - Inputs
 - Text boxes
 - Date
 - Time
 - Numbers only
 - Choose from list
 - Submit button
 - Processing
 - On button click, if all fields are filled, information is sent to the server and added to the database
 - Else, an alert is shown saying what needs to be changed
 - Results

- If successful, the user is redirected to the event page and the event created will be listed
- If unsuccessful, an alert is shown indicating what went wrong