Track-it Kravspecifikations liste

Samt nuværende funktioner

Input data / data opsætning

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Krav/nuværende funktion | Allerede Integreret | Kategori | Prioritet  1-5 | impl |
| En trigger pr event/target |  | Data opsætning | 5 | X |
| Navngivning af triggers skal kunne justeres |  | Data opsætning | 5 | X |
| Justere på følsomheden / Scalere input – gøre systemet mere eller mindre følsomt overfor påvirkning (hvor meget kraft eller hvor høj vinkel skal der til før max bliver nået) |  | Data opsætning | 4 | X |
| Angiv targets i millisekunder |  | Data opsætning | 5 | X |
| Skal kunne sætte ID-nummer |  | Data opsætning | 5 | X |
| Læse ASCII streng fra COM port |  | Data input | 5 | X |
| Detektere den rette COM Port for device |  | Data input | 5 | X |
| Skal kunne forstå National Instrument input | X | Data Input | 5 | X |
| Skal kunne forstå mus som input for debugging | X | Data input | 5 | X |

Spil opsætning/ spil mode

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Krav/nuværende funktion | Kategori | Prioritet 1-5 | Impl. |
| Importer en grammatisk sekvens (defineret targets) | Spil opsætning / spil modes | 3 | X |
| En spille mode hvor brugeren bliver dirigeret tilbage til baseline efter hver target | Spil opsætning / spil modes | 5 | X |
| En spille mode med komplet randomization af targets – dog hvor targets ikke må være for ”tætte” på hinanden | Spil opsætning / spil modes | 5 | X |
| En spille mode hvor bredden på target tilfældigt justeres | Spil opsætning / spil modes | 3 | X |
| En spille mode hvor sværhedsgraden adaptivt justeres (bredden på target) | Spil opsætning / spil modes | 5 | X |
| Guidelines/Introduktion i spillet (fx ram så præcis og hurtigt du kan) | Spil opsætning / spil modes | 5 | X |
| Trænings mode med feedback i form af prompting | Spil opsætning / spil modes | 3 |  |
| Calibration mode – det højeste kræft påvirkning fra brugeren | Spil opsætning / spil modes | 5 | X |
| En target af gangen mode | Spil opsætning / spil modes | 5 | X |
| Svipt opgave – den åbenlyse sekvens mode | Spil opsætning / spil modes | 4 | X |
| Target sustain mode – target bliver der til at man har været på target I x tid | Spil opsætning / spil modes | 2 | X |
| Baseline Sustain mode – back to baseline mode med Target sustain mode | Spil opsætning / spil modes | 3 | X |
| Gamification – reward system med mønter og level op –lidt ala guitar hero | Spil opsætning / spil modes | 2 | X |
| Levels og highscore | Spil opsætning / spil modes | 4 | x |
| Sounds reward | Spil opsætning / spil modes | 2 | X |

Data ekstraktion/eksport

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Krav/nuværende funktion | Integreret | Kategori | Prioritet | impl |
| Programmet skal kunne eksportere det rå data ud (rå digital værdi) |  | Data ekstraktion/eksport | 5 | X |
| Skal kunne give eksportere hvor lang tid i procent brugeren har været indenfor boksen |  | Data ekstraktion/eksport | 5 | X |
| Skal kunne fortælle hvornår brugeren rammer target |  | Data ekstraktion/eksport | 4 | X |
| Skal kunne fortælle hvornår personen begynder at reagere (fra cue til bevægelse) (reaction time) |  | Data ekstraktion/eksport | 5 | X |
| Hvor lang tid brugeren er på target |  | Data ekstraktion/eksport | 5 | X |
| Eksporter trigger events til både fil og til andenparts program | X | Data ekstraktion/eksport |  | ½ mangler til andenpart |
| Exporter målestokken inaccuracy – tid udenfor target |  | Data ekstraktion/eksport | 5 | X |
| Exporter Accuracy – mængden af tid indenfor target fra Entrytime til exittime |  | Data ekstraktion/eksport | 5 | X |
| Standard deviering af Accuracy og time on target. |  | Data ekstraktion/eksport | 5 | X |
| Exporter Akkumuleret time on target (samlet tid for alle time on targets) |  | Data ekstraktion/eksport | 5 | X |
| Eksporter Continuous time on target (løbende kom med time on target tal )? |  | Data ekstraktion/eksport | 4 | X |
| Skal kunne kommunikere til REDCap – justeres fra interfacet |  | Data ekstraktion/eksport | 3 |  |
| Skal kunne eksportere block nummer |  | Data ekstraktion/eksport | 5 | X |
| Skal kunne udregne og eksportere undershoot |  | Data ekstraktion/eksport | 3 | X |
| Skal kunne udregne og eskportere overshoot |  | Data ekstraktion/eksport | 3 | X |

Change Request

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Implementeret | Testet |
| Skal kunne bestemme om Nul punktet er i toppen eller bunden af skærmen (om kraften vil påvirke cursor op eller ned) | X | X |
| Baseline tid skal kunne bestemmes fra UI | X | X |
| Hvis man selv skriver Pauser og Baseline skal tiden kunne bestemmes ud fra syntax | X | X |
| Inkluder Completion time og Error ind i almindelig Trackit | X | X |
| Oversæt completion time fra ms til s | X | X |
| Ændre over og undershoot algoritmen til at forstå en retnings ændring som en registrering af Over eller Undershoot i stedet for deceleration. | X | X |
| Tilføj en calculeret entry time, som er Time visible from – emtry time | X | X |
| Simplificer SVIPT feedback til e.g [completion time] sekunder, [errors] fejl | X | X |
| Ret farver i svipt så den følger oprindelig farve kode fra SVIPT paper | X | X |
| Tilføj en switch hvor brugeren kan vælge oprindelig SVIPT farver eller ny gamificerede farver | X | X |
| Tilføj auditory feedback til SVIPT | X | X |
| Tilføj knap til at slå auditory feedback til og fra | X | X |
| Check for at SVIPT gate godkendelse er sat til 150 ms | X | X |
| Trigger i SVIPT set en i starten og en i slutningen | X |  |
| Random generering af SVIPT er fejlbehæftet når man ikke taget random højde med. Gør således at det kan lade sig gøre. | X | X |
| Tilføj i SVIPT config event højde for alle de gates man ønsker ændret. | X | X |