**Звіт  
з лабораторної роботи №6  
студентки 243 групи  
Попелишко Наталії**

***Завдання***

Програмно реалізуйте обраний варіант завдання (з необхідними для демонстрації працездатності програми функціями), зробивши наголос на проектуванні інтерфейсу, що задовольняє основним принципам юзабіліті.

Звіт – система із усіма працездатними функціями із попередніх лабораторних робіт. Максимальна оцінка – 10 балів.

private void Button\_Click(object sender, RoutedEventArgs e)

{

//код, що створює поле дейттайм і присваює йому системний час

DateTime dat = DateTime.Now;

result.Text = dat.ToShortTimeString();

var a = (int)slider.Value;

int hours = dat.Hour;

int mins = dat.Minute;

int newHours = a + hours;

string newDateTime;

//створюєм ньюдейттайм і додаємо значення часового поясу до актуального часу.

switch (newHours)

{

case (-1):

newHours = 0;

break;

case (-2):

newHours = 23;

break;

case (-3):

newHours = 22;

break;

case (-4):

newHours = 21;

break;

case (-5):

newHours = 20;

break;

case (-6):

newHours = 19;

break;

case (-7):

newHours = 18;

break;

case (-8):

newHours = 17;

break;

case (-9):

newHours = 16;

break;

case (-10):

newHours = 15;

break;

case (-11):

newHours = 14;

break;

case (-12):

newHours = 13;

break;

case (-13):

newHours = 12;

break;

case (-14):

newHours = 11;

break;

case (-15):

newHours = 10;

break;

case (-16):

newHours = 9;

break;

case (-17):

newHours = 8;

break;

case (-18):

newHours = 7;

break;

case (-19):

newHours = 6;

break;

case (-20):

newHours = 5;

break;

case (-21):

newHours = 4;

break;

case (-22):

newHours = 3;

break;

case (-23):

newHours = 2;

break;

case (24):

newHours = 1;

break;

default:

break;

}

//перевіряємо, щоб не було мінусів

if (mins % 10 == 1)

{

newDateTime = (newHours).ToString() + " година "+ mins.ToString() + " хвилина.";

}

else if ((mins % 10 == 2)|| (mins % 10 == 3)|| (mins % 10 == 4))

{

newDateTime = (newHours).ToString() + " година " + mins.ToString() + " хвилини.";

}

else

{

newDateTime = (newHours).ToString() + " година " + mins.ToString() + " хвилин.";

}

//код для локалізації: відмінюємо слово «хвилина» в залежності від кількості хвилин.

result.Text = " "+newDateTime.ToString();

SoundPlayer sound = new SoundPlayer(@"C:\Users\popel\Music\Drumro.wav");

sound.Play();

//озвучення барабанної дробі під час генерації

}

private void Save\_Handler(object sender, ExecutedRoutedEventArgs e)

{

MessageBox.Show($"На часовому поясі " +(int) slider.Value+" - "+result.Text, "Збережено");

}

private void Reset\_Handler(object sender, ExecutedRoutedEventArgs e)

{

result.Text = null;

slider.Value = 0;

}

//функція оновлення слайдеру, результат натискання кнопки «Файл-Новий»

private void Exit\_Handler (object sender, ExecutedRoutedEventArgs e)

{

Close();

}

//функція результат натискання кнопки «Файл-Вихід»

private void Help\_Handler(object sender, ExecutedRoutedEventArgs e)

{

MessageBox.Show("Оберіть необхідний часовий пояс, пересунувши слайдер, і натисніть клавішу \"Згенерувати\".", "Допомога");

}

//результат натискання кнопки «Допомога»

private void About\_Handler(object sender, ExecutedRoutedEventArgs e)

{

MessageBox.Show("Автор: S U R R I. Авторські права збережено. Копіювання карається законом.", "Про програму");

}

//результат натискання «Про програму»

private void ChangeFirst\_Executed(object sender, ExecutedRoutedEventArgs e)

{

grid.Background=Brushes.GreenYellow;

MessageBox.Show("Color Block #1", "Changed");

}

//Результат вибору 1 колірної гами

private void ChangeSecond\_Executed(object sender, ExecutedRoutedEventArgs e)

{

grid.Background = Brushes.Violet;

MessageBox.Show("Color Block #2", "Changed");

}

}

//результат виклику другої колірної гами

public class WindowCommands

{

static WindowCommands()

{

ChangeFirst = new RoutedCommand("ChangeFirst", typeof(MainWindow));

ChangeSecond = new RoutedCommand("ChangeSecond", typeof(MainWindow));

}

public static RoutedCommand ChangeFirst { get; set; }

public static RoutedCommand ChangeSecond { get; set; }

//створення власних команд для зміни колірної гами.

}

*Контрольні питання*

1. Що таке юзабіліті згідно ISO 9241-11.  
Згідно ISO 9241-11 Юзабіліті – це ступінь з якою продукт може бути використаний певною групою людей в певному контексті для досягнення певних цілей з заданою ефективність, швидкодією та вдоволеністю.

2. Юзабіліті як область знань.  
Юзабіліті – це область знань про проектування, верифікацію та оптимізацію інтерфейсів між системою та користувачем, що базується на розумінні психо-фізіологічних особливостей та когнитивних можливостей людини.

3. Що таке оцінка юзабіліті  
Оцінка юзабіліті це спроба визначити ступінь, з якою продукт може бути використаний визначеною аудиторією в визначеному контексті та дати рекомендації щодо збільшення цієї ступені.

4. Кількісна та якісна оцінка в розумінні юзабіліті.  
Ступінь юзабіліті можливо виміряти і записати у вигляді числового значення (або кількох значень), що дає підстави для ухвалення або відхилення виходу продукту на ринок – це кількісна оцінка. Враження користувачів, зібрані під час тестування, що використовуються для покращення продукту – це якісні показники.

5. Місце юзабіліті в життєвому циклі проекту.  
Місце юзабіліті в життєвому циклі проекту На різних етапах життєвого циклу проекту методи юзабіліті застосовуються аби отримати відповіді на різні запитання:

• На початку, коли розробляється концепція та вимоги майбутнього продукту варто задати собі питання: Чи правильний (та потрібний) продукт ми збираємося створити?

• Під час дизайну та втілення продукту: Чи правильно ми його робимо?

• Під час тестування та підготовки до виходу продукту на ринок: Чи правильно ми зробили продукт?

6. Етапи юзабіліті тестування.  
Важливий етап підготовки – написання тест-плану. Такий документ формалізує: задачі дослідження; сценарій проведення; • очікуваний результат. Після затвердження тест-плану замовником починається пошук користувачів, підготовка об’єкту дослідження та супровідних матеріалів. Актуальність результатів дослідження на 50% залежить від правильно підібраних користувачів. Користувачі мають: бути представниками цільової аудиторії; відображати якомога більше демографічних груп; не бути залученими в розробці додатку. Критерії відбору обговорюються до початку дослідження. Найважливіша вимога до об’єкту дослідження – можливість виконання задач, що оцінюються.

Важливо щоб: версія додатку мала необхідний функціонал, який би поводився однаково для всіх користувачів, пристрій, на якому додаток використовується, був технічно справним. Приміщення бажано щоб було ізольоване, а користувачі відчували себе в ньому комфортно. В разі, якщо ведеться відео або аудіо запис, необхідно потурбуватися про відсутність шуму та щоб записуючі засоби не заважали користувачу виконувати задачі. Користувач обов’язково має дати письмовий дозвіл на відео чи аудіо-запис

Пілотний запуск Зазвичай до початку дослідження, результати якого будуть проаналізовані проводиться пілотна сесія. Цілі пілоту: • перевірити актуальність та повноту запитань; • переконатися в готовності об’єкту дослідження; • переконатися, що відведеного часу вистачить; • підкоригувати формат результатів.

7. Основні вимоги під час юзабіліті тестування.