

Roope Kivioja

**Puheen ongelmista kärsiville tarkoitettun
kommunikointisovelluksen toteuttaminen Ionic-kehyksellä**

Tietotekniikan pro gradu -tutkielma

2. maaliskuuta 2019

Jyväskylän yliopisto

Informaatioteknologian tiedekunta

Tekijä: Roope Kivioja

Yhteystiedot: roope.kivioja@gmail.com

Ohjaajat: Jukka-Pekka Santanen ja Jonne Itkonen

Työn nimi: Puheen ongelmista kärsiville tarkoitetun kommunikointisovelluksen toteuttaminen Ionic-kehyksellä

Title in English: Puheen ongelmista kärsiville tarkoitetun kommunikointisovelluksen toteuttaminen Ionic-kehyksellä

Työ: Pro gradu -tutkielma

Suuntautumisvaihtoehto: Ohjelmistotekniikka

Sivumäärä: 20+1

Tiivistelmä: Tutkielman tiivistelmä on tyypillisesti lyhyt esitys, jossa kerrotaan tutkielman taustoista, tavoitteesta, tutkimusmenetelmistä, saavutetuista tuloksista, tulosten tulkinnasta ja johtopäätöksistä. Tiivistelmän tulee olla niin lyhyt, että se, englanninkielinen abstrakti ja muut metatiedot mahtuvat kaikki samalle sivulle.

Avainsanat: Ionic, AAC, WWW-sovellukset, käytettävyys

Abstract: Tiivistelmä englanniksi.

Keywords: Ionic, AAC, web applications, usability

Termiluettelo

Ionic

Ohjelmistokehys.

Kuviot

Kuvio 1. Ionic-sovelluksen perusrakenne	7
---	---

Sisältö

1	JOHDANTO	1
2	KOMMUNIKAATIOSSA AVUSTAVAN SOVELLUKSEN RAKENTAMISEEN TARVITTAVIA TAUSTATIETOJA JA MENETELMIÄ	2
2.1	Avusteinen kommunikaatio	2
2.2	Progressiiviset WWW-sovellukset	4
2.3	Ionic	6
2.3.1	Apache Cordova	7
2.3.2	Angular	7
2.3.3	TypeScript	9
2.4	Käytettävyyden perusteet	10
2.4.1	Käytettävyys ja autismi	11
3	KOMMUNIKAATIOSSA AVUSTAVAN SOVELLUKSEN SUUNNITTELU JA TOTEUTUS	12
3.1	Ohjelmistotekninen näkökulma	12
3.1.1	Valikot ja navigaatio	12
3.1.2	Korttien luontinäkyä	12
3.1.3	Kommunikaationäkyä	12
3.2	Käytettävyyšnäkökulma	12
4	TOTEUTUNEEN SOVELLUKSEN ARVIOINTI	13
5	POHDINTA	14
6	YHTEENVETO	15
	LIITTEET	16

1 Johdanto

// Ohjepituus 5 sivua.

// TODO: Tähän tulee johdanto.

2 Kommunikaatiossa avustavan sovelluksen rakentamiseen tarvittavia taustatietoja ja menetelmiä

// Ohjepituus 10-15 sivua.

// TODO: Lyhyt siltaava kappale johdannosta teoriakappaleeseen

2.1 Avusteinen kommunikaatio

On olemassa useita eri sairauksia ja kehityshäiriöitä, joiden johdosta henkilön puheen tuottamisen kyky voi hetkellisesti tai pysyvästi heikentyä. Puheen tuottamisen ongelmista kärsivä henkilö saattaa joutua turvautumaan arkipäivän kommunikaatiossa erilaisiin apuvälineisiin kommunikoidakseen muiden ihmisten kanssa. Yleisesti näitä viestintämenetelmiä kuvaamaan tarkoitettu termi on **puhetta tukeva ja korvaava kommunikaatio** (engl. *Augmentative and Alternative Communication*, lyh. AAC).

Puhetta tukeva ja korvaava kommunikaatio voidaan jakaa kahtia: avustamattomaan ja avusteiseen. **Avustamattomalla puhetta tukevalla ja korvaavalla kommunikaatiolla** tarkoitetaan kommunikaatiota, jossa ei tarvita apuvälineitä. Viittomankieli on yksi esimerkki avustamattomasta puhetta tukevasta ja korvaavaasta kommunikaatiosta, mutta myös ihmisen elekieltä voidaan pitää avustamattomana puhetta tukevana ja korvaavana kommunikaationa.

Avustettu puhetta tukevaa ja korvaava kommunikaatio tarkoittaa puolestaan kommunikaatiota, jossa käytetään jotain apuvälinettä. Apuvälineenä voi olla esimerkiksi valokuvia, kommunikaatiotaulu tai elektroninen laite. Tämän perusteella avustettu puhetta tukevaa ja korvaava kommunikaatio voidaan jakaa vielä eteenpäin kahdeksi ryhmäksi: matalan teknologian ja korkean teknologian puhetta tukevaan ja korvaavaan kommunikaatioon. Käyttäjät eivät välttämättä käytä vain yhtä edellä mainituista tyypeistä. (Sigafos ja Drasgow 2001)

Puhetta tukevaa ja korvaavaa kommunikaatiota tarjotaan puheen tuottamisen ongelmista kärsiville myös tietoteknisten sovellusten avulla, joiden kautta käyttäjä kirjoittaa joko suoraan tekstiä tai kommunikoi valitsemalla symboleja. Esimerkiksi autistisilla käyttäjillä on tyypil-

lisesti hyvin henkilö- ja yksityiskohtaisia tarpeita puhetta tukevalle ja korvaavalle kommunikaatiolle, joten tietoteknisten sovellusten suhteellisen helppo muokattavuus puoltaa niiden käyttöä perinteisempien puhetta ja kommunikointia korvaavien apuvälineiden sijaan.

Puhetta tukevat ja korvaavat kommunikointisovellukset käyttävät yleisimmin symboleja. Autisteille tyypillistä on vahva visuaalis-avaruudellinen hahmotuskyky, joten tutkimuksen mukaan piirroksiin ja valokuvaan liitetyt merkitykset ovat tälle ryhmälle luontevin tapa kommunikoida. Vaughnin ja Hornerin tutkimuksessa (Vaughn ja Horner 1995) Karl-nimisen autistisen koehenkilön haastava käytös ja aggressio vähenivät kun pelkästään verbaalisesti annettujen ruokavaihtoehtojen rinnalle tuotiin kuvat ruoka-annoksista. Symbolipohjaiselle puhetta tukevalle ja korvaavalle kommunikaatiolle on siis sekä tutkimuspohjaista näyttöä että käytännön kokemuksiin perustuvaa kannustetta.

Puhetta tukevat ja korvaavat kommunikointisovellukseen voidaan liittää myös symboleita lukeva ääniominaisuus. Ääniominaisuus mahdollistaa kommunikoinnin näköyhteyden ulkopuolelle, vähentää symbolien tulkitsijan läsnäolon pakollisuutta ja helpottaa pidempien viestien rakentamista puhetta tukevassa ja korvaavassa kommunikointisovelluksessa. (Nunes 2008)

Esimerkiksi ääniominaisuuden lisäämisellä avustetusta puhetta tukevasta ja korvaavasta kommunikaatiosta voidaan tehdä **monimodaalista**. Monimodaalisuus tarkoittaa usean eri kommunikaatitavan kautta tapahtuvaa kommunikaatiota. Monimodaalinen kommunikaatio voi tapahtua eri tapojen kautta yhtäaikaaisesti tai peräkkäin. Puhetta tukevasta ja korvaavasta kommunikaatiosta kannattaa tehdä monimodaalista useista eri syistä. Ensinnäkin, suurin osa kaikesta kommunikaatiosta on monimodaalista: toiselle ihmiselle puhuttaessa on tavallista selkeyttää sanomaa ilmein ja elein. Toiseksi, puhetta tukevaa ja korvaavaa kommunikaatiota käyttävä henkilön tarvitsee useasti kommunikoida muiden puhetta tukevaa ja korvaavaa kommunikaatiota käyttävien henkilöiden kanssa, jolloin vaihtoehtoista on hyötyä. Kolmas merkittävä syy on se, että eri puhetta tukevissa ja korvaavissa kommunikaatitavoissa on vahvuuksia ja heikkouksia, joten eri kommunikaatitapoja sekoittamalla voidaan korvata yksittäisen kommunikaatitavan heikkouksia. (Sigafos ja Drasgow 2001)

// TODO: mitä ongelmia

2.2 Progressiiviset WWW-sovellukset

Progressiiviset sovellukset ovat selaimessa ajettavia WWW-sovelluksia, joiden ulkoasu määrittyy alustakohtaisesti niin, että niiden ulkoasu on mahdollisimman yhdenmukainen laitteen natiivien sovellusten kanssa. Selainpohjaisuuden takia progressiiviset sovellukset pystyvät käyttämään tarjolla olevan sovellusympäristön resursseja joustavasti sen sijaan, että se itse määrittäisi vaatimukset. Termi on verrattain tuore ja vakiintumaton, sillä esimerkiksi Ionic-kehiksen dokumentaatiossa käytetään myös termiä **hybridisovellus**.

Progressiivisten sovellusten ilmeisin hyöty on alustariippumattomuus. Samaa sovellusta voidaan kaikissa ympäristöissä, jotka tukevat WWW-selaimia. Eri versioita samasta sovelluksesta ei tarvitse kehittää ja ylläpitää erikseen, joten progressiivisten sovellusten avulla voidaan säästää kalliita työresursseja. Hyvä esimerkki progressiivisten sovellusten käyttöä tukevasta markkinatilanteesta on nykyisten älytelevisioiden kirjava tarjonta: valmistajien omien käyttöjärjestelmien lisäksi muunmuassa Apple, Amazon ja Roku kehittävät televisioon liitettäviä laitteita, joiden avulla käyttäjä voi ajaa erilaisia sovelluksia. Näiden kaikkien laitteiden tukeminen olisi hyvin vaikeaa perinteisten sovellusten avulla. (Frankston 2018)

Tällä hetkellä erityisesti Google panostaa progressiivisten sovellusten kehittämiseen Chrome-selaimen kehitysympäristön yhteydessä. Googlen mukaan progressiiviset sovellukset tarjoavat perinteisiin WWW-sovelluksiin verrattuna enemmän luotettavuutta, käytettävyyttä ja monipuolisempaa sisältöä. Yrityksen mukaan luotettavuus paranee, sillä progressiiviset sovellukset pystyvät tarjoamaan sisältöä myös ilman verkkoyhteyttä. Google myös väittää, että progressiivisten sovellusten kohdalla käytettävyyttä parantaa nopeammin käyttäjän komentoihin vastaava käyttöliittymä ja sovellusmaisuuksien puolestaan parantaa käyttäjän immersiota. (Google 2018)

Googlen Chrome-selain on rakennettu avoimen lähdekoodin Chromium-selaimen päälle. Yksi merkittävimmistä Chromium-selaimeen pohjautuvista progressiivisten WWW-sovellusten kehitykseen tarkoitetuista kehyksistä on Electron. Electron on Microsoftin nykyisin omistaman GitHubin kehittämä ja ylläpitämä. Esimerkkejä Electron-sovelluksista ovat Discord, Slack ja Visual Studio Code. On todennäköistä, että Microsoftin päätös muuttaa Edge-selain Chromium-pohjaiseksi johtui ainakin osittain progressiivisten WWW-sovellusten vaatimista

ominaisuuksista kuten tehokkaammasta muistinhallinnasta.

Twitter, AliExpress ja Lancôme ottivat vuonna 2017 käyttöön progressiiviset sovellukset ja julkaistut tulokset ovat olleet positiivisia. Twitter onnistui uuden progressiivisen sovelluksensa ansiosta lisäämään sivupäivityksiä 65% per sessio, lisäämään lähetettyjen Twitter-viestien määrää 75% ja vähentämään käytön lopettamista 20%. Lisäksi uusi sovellus käytti vähemmän kuin 3% natiivin sovelluksen vaatimasta tilasta ja vähensi datan käyttöä 70%. Datan käytön määrän vähentyminen on erityisen merkittävää, koska Twitter arvioi, että vuonna 2017 45% sen sisällöstä ladattiin 2G-verkon läpi. (AppInstitute 2017)

AliExpress ja Lancôme ovat molemmat verkkokauppoja, joilla on ollut ongelmia mobiili-verkkokauppojensa tehokkuuden kanssa. Progressiiviseen sovellukseen siirtymällä AliExpress lisäsi uusien asiakkaiden myyntitapahtumien määrää 104%:lla ja Lancôme 17%:lla. Lisäksi AliExpress tuplasi sivunlatausten määrän sekä kasvatti sessioiden pituutta 74%:lla. Lancôme puolestaan onnistui lisäämään iOS-sessioiden määrää 53%:lla. (AppInstitute 2017) Edellä mainitut tulokset eivät kuitenkaan ole suoraan yleistettävissä yleisemmin progressiivisten sovellusten vaikutuksiin, sillä niiden otoskoko on erittäin pieni.

Progressiivisten sovellusten käyttö ei kuitenkaan ole ongelmaton. Ensinnäkin, koska kyse on uudesta suuntauksesta ohjelmistokehityksessä, vaaditaan kehittäjiltä paljon uusien asioiden opettelua sekä vakiintumattomien työkalujen sekä kehysten käyttämistä kehitystyössä. Toinen merkittävä haaste voi olla tiedon tallentaminen, sillä selaimen toimintaan pohjautuvalle sovellukselle ei ole varattu luontevaa tallennustilaa. Kolmas ongelma voi tulla eteen käytettävyydessä, sillä selaimessa toimivan sovelluksen vaatimat resurssit saattavat hidastaa sovelluksen toimintaa. (Divante 2018)

Myös progressiivisten sovellusten muistinkäyttöä on kritisoitu. Progressiiviset sovellukset vaativat perinteisiä sovelluksia enemmän muistia, koska niitä ajetaan selaimen päällä. On vaikea arvioida kuinka suuri osa muistinkäytöstä johtuu sovelluksen toteutuksesta ja kuinka suuri osa itse ohjelmistokehityksestä, mutta hyvin yksinkertaisissakin testeissä on saatu tuloksia, jotka viittaavat moninkertaiseen muistinkäyttöön natiiveihin sovelluksiin verrattuna (O’Kelly 2017).

// - TODO: tähän omaa kriittistä pohdintaa

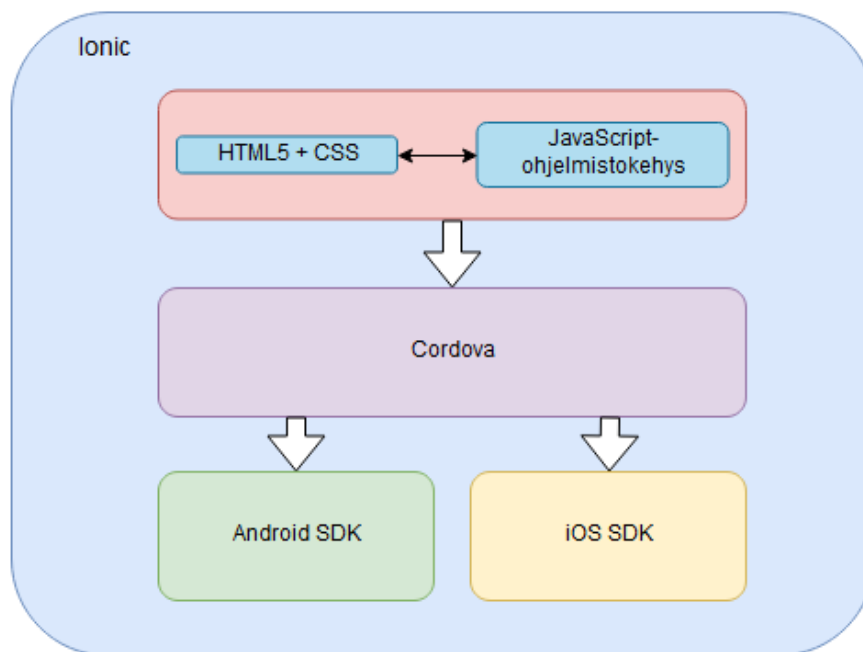
Progressiiviset WWW-sovellukset sopivat siis parhaiten tilanteisiin, joissa vähän muistia vaativan sovelluksen halutaan tukevan useita eri alustoja, mutta joissa tavallinen WWW-sivu ei riitä. Avusteisen kommunikaation sovelluksien vaatimukset osuvat hyvin yhteen progressiivisten WWW-sovellusten vaatimusten kanssa, sillä kuvakorttien näyttäminen ei ole muisti-intensiivistä, mutta toisaalta taas avusteisen kommunikaation sovellusten halutaan olevan helposti muovattavissa henkilökohtaisiin tarpeisiin sopiviksi sekä toimivan useilla eri alustoilla.

2.3 Ionic

Ionic on yksi suosituimpia progressiivisten sovellusten tuottamiseen suunnitelluista ohjelmistokehyksistä. Electronin ollessa kiinteille päätteille suunnattu kehys, Ionic keskittyy mobiililaitteiden vaatimuksiin. Ionic on avointa lähdekoodia ja hyödyntää Apache Cordova -ympäristöä sekä Angular-ohjelmistokehystä. Ionic on MIT-lisenssin alainen. Angular-ohjelmistokehys perustuu TypeScript-ohjelmointikieleen. Kehyksenä Ionicin pääpaino on tarjota kehittäjälle oikealta näyttävä ja visuaalisesti toimiva sovellus. Sen ei ole tarkoitus korvata tyypillisiä JavaScript-kirjastoja vaan se toimii niiden tukena. (Ionic 2019)

Ionic koostuu komponenteista. Ionicin komponentit ovat uudelleenkäytettäviä käyttöliittymäelementtejä, jotka toimivat sovelluksen käyttöliittymän rakennusosina. Niiden avulla sovellus näyttää yhtenäiseltä ja käyttöliittymän kehitystyö nopeutuu. Komponentit koostuvat HTML:stä, CSS:stä ja JavaScriptistä. Esimerkkejä tällaisista komponenteista ovat muunmuassa painikkeet, välilehdet ja erilaiset listat. Ionicin toteutuksessa on pyritty tukemaan näiden komponenttien mahdollisimman joustavaa kustomointia (Ionic 2019).

Ionicin ulkoasu perustuu teemoihin. Myös teemat lisäävät sovelluksen ulkoasun yhtenäisyyttä. Teemat myös mukautuvat eri alustojen ulkoasustandardien mukaisiksi kehittäjän niin halutessa. Esimerkiksi Android- ja iOS -mobiilikäyttöjärjestelmille suunnattujen sovellusten ulkoasu poikkeaa toisistaan, jos käytetään Ionicin oletusteemoja. Teemojen käyttäminen parantaa sovelluksen käytettävyyttä tekemällä sen ulkoasusta ennustettavamman ja tutumman loppukäyttäjälle. Ionicin oletusteemat noudattavat Applen iOS-designperiaatteita sekä Googlen Material Design -määrittämiä.



Kuvio 1. Ionic-sovelluksen perusrakenne.

// - TODO: lisää Ionicista

2.3.1 Apache Cordova

Apache Cordova (aikaisemmin PhoneGap) on alunperin Nitobin kehittämä sovelluskehitysympäristö mobiililaitteille. Adobe osti Nitobin vuonna 2011 ja myöhemmin uudelleenjulkaisi Apache Cordovan avoimena lähdekoodina. Apache Cordova toimii WWW-sovelluskehityksien ja natiivien sovelluskehityksien välisenä linkityskerroksena (Waranashiwar ja Ukey 2018). Apache Cordovan avulla Ionic ja muut Apache Cordovan päälle rakennetut ohjelmistokehykset voivat toimia syvemmällä tasolla kuin tyypillinen WWW-sovellus, sillä niille tarjoutuu rajapinta suoraan natiiveihin sovelluskehityksiin. Näin progressiivisille WWW-sovelluksille tarjoutuu mahdollisuus käyttää muunmuassa mobiililaitteen kameraa ja GPS-paikannusta.

2.3.2 Angular

Angular on Googlen Angular Teamin ylläpitämä TypeScript-pohjainen käyttöliittymäkehys. Se on jatkoa aiemmin ilmestyneelle AngularJS-kehykselle. Alkuperäinen AngularJS-

kehys ilmestyi vuonna 2010, ja se oli ensimmäinen valmis ratkaisu dynaamisten HTML-sivujen rakentamiseen mahdollistaen tehokkaamman yhden sivun WWW-sovellusten rakentamisen. Angular julkaistiin vuonna 2016, ja se on kokonaan uudelleenohjelmoitu versio AngularJS:stä.

AngularJS perustuu MVC-arkkitehtuuriin, kun taas uudempi Angular on komponenttipohjainen. Komponenttipohjainen arkkitehtuuri pyrkii tarjoamaan paremman uudelleenkäytettävyyden, luettavuuden, testattavuuden ja ylläpidettävyyden. Ohjelma jaetaan itsenäisiin komponentteihin, joita voidaan käyttää useasti ja niiden itsenäisyys helpottaa yksikkötestaamista. Itsenäiset komponentit ovat huomattavasti helpommin ymmärrettävissä ja niiden korvaaminen on joustavampaa, mikä parantaa ylläpidettävyyttä. (AltexSoft 2018) Angularin komponenttipohjainen rakenne perustuu kolmeen hiljattain ilmestyneeseen teknologiaan: Web-komponentteihin (engl. Web Components), JavaScriptin ES2015-standardiin ja TypeScript-ohjelmointikieleen.

Web-komponentit on laaja-alainen termi, jolla tarkoitetaan neljää WWW-selaimissa yleistyvää standardia: **kustomoitavat elementit** (custom elements), **varjo-DOM** (shadow DOM), **mallit** (templates) ja **HTML-tuonti** (HTML imports). Kustomoitavat HTML-elementit ovat HTML-standardielementtien ulkopuolisia elementtejä, joita voidaan käyttää standardielementtien seassa. Kustomoitava HTML-elementti irroittaa komponentin sivun muista osista, joten se mahdollistaa komponentin eristämisen. Varjo-DOM on piilotettu osa sivua, jolla on oma eristetty ympäristö skripteille, CSS-tyylitiedostoille ja HTML-elementeille. Varjo-DOM:n elementit ja tyylit eivät vaikuta varjo-DOM:n ulkopuolisiin alueisiin ja vastavuoroisesti muut sivun elementit ja tyylit eivät vaikuta varjo-DOM:n alaisiin osiin. Komponentti voi täten käyttää tätä eristettyä aluetta renderöintiin. Mallit ovat HTML-palasia, jotka eivät lataudu välittömästi HTML-sivun auetessa vaan ne voidaan aktivoida JavaScriptillä myöhemmin. Malleista on useita toteutuksia eri kehyksissä, mutta Web-komponentit standardisoivat mallien rakentamisen ja tarjoavat suoran tuen niiden hyödyntämiselle selaimessa. Malleja käyttämällä varjo-DOMiin piilotetusta sisällöstä voidaan tehdä dynaamista. Viimeinen web-komponenttien osa on HTML-tuonti. HTML-tuonnin avulla HTML-, CSS- ja JavaScript-tiedostoja voidaan ladata yhtenäisinä osina. Angular ei käytä HTML-tuontia vaan se käyttää JavaScriptin moduulilatausta. (Arora ja Hennessy 2018)

2.3.3 TypeScript

TypeScript on avoimen lähdekoodin ohjelmointikieli, jota ylläpitää Microsoft. TypeScript kääntyy suorituvaiheessa JavaScriptiksi, ja se on tarkoitettu tukemaan JavaScript-ohjelmien kehitystä parantamalla JavaScriptin ominaisuuksia. TypeScript sisältää ES 2015 -standardin mukaiset ominaisuudet ja lisäksi se tarjoaa ohjelmoijan käyttöön tyypit ja koristeilijat. Angular-ohjelmointikehityksen ohjelmointiin käytetään TypeScript-ohjelmointikieltä.

TypeScriptin on tarkoitus tarjota Microsoftin .NET-ympäristöön totuneille ohjelmoijille olionlähtöisempi lähestymistapa JavaScript-kehitykseen (Maharry 2013). JavaScript on suosittu ohjelmointikieli, mutta varsinkin ohjelmiston lähdekoodin määrän kasvaessa sen heikkoudet alkavat tulla esiin. TypeScript pyrkii puuttumaan näihin ongelmiin tarjoamalla ohjelmoijalle moduulijärjestelmän, luokat, rajapinnat ja staattisen tyyppityksen (Gavin Bierman ja Torgeresen 2014).

Ohjelmointikielen modulaarisuudella tarkoitetaan sitä, että muuttujat, funktiot, luokat ja muut vastaavat ohjelmointikielen perusrakenteet ovat olemassa vain moduulien sisällä, ellei niitä erikseen esitellä muille moduuleille (Microsoft 2019c). Tämä vähentää ohjelman eri osien välistä riippuvuutta toisistaan, mikä helpottaa muutosten tekemistä ohjelmistoon.

Perinteisesti JavaScript on käyttänyt uudestikäytettävien komponenttien rakentamiseen funktioita ja prototyyppipohjaista perintää. Iso osa nykyohjelmoijista ei kuitenkaan ole totunut käyttämään edellä mainittuja keinoja, vaan nykyisin suosituin lähestymistapa uudelleenkäytettävyyteen on luokkien käyttäminen. (Microsoft 2019a)

Uudelleenkäytettävyyden lisäksi TypeScriptin luokkien avulla saadaan JavaScriptiin verrattuna helpommin aikaan modulaarisia komponentteja, joita on helpompi ylläpitää ja skaalata. Virheiden löytämistä helpottaa se, että luokkien avulla ohjelmakoodin rajoista saadaan selkeämpiä. Skaalautuvuutta varten täytyy monesti pystyä korvaamaan vanhoja komponentteja uusilla ja luokkia käyttämällä myös tämä on helpompaa.

Rajapintoja käytetään kuvaamaan luokkien ominaisuuksia. TypeScriptissä rajapintoja käytetään tyyppien nimeämiseen ja niiden avulla voidaan tehdä olioiden välisiä sopimuksia ohjelmoijan itse laatiman ohjelmistokoodin sisällä sekä myös ohjelmoijan oman ohjelmistokoodin

ja muiden tuottamien kirjastojen välillä. (Microsoft 2019b) Esimerkiksi Swagger-niminen työkalu generoi .NET-palvelinkoodista valmiita rajapintoja, joita TypeScript-pohjaisen WWW-sovelluksen on helpompi käyttää. Rajapinnat ovat luonnollinen jatke luokille. Niiden avulla luokan toteutus voidaan erottaa sen ulkopuolelle näkyvistä osista ja jakaa luokkia ryhmiin. Kuten luokkienkin kohdalla, rajapintojen käyttäminen voi parantaa ohjelman ylläpidettävyyttä, skaalautuvuutta ja osien uudelleenkäytettävyyttä.

TypeScript on dynaamisesti tyyplitetty kieli samoin kuin JavaScript, mutta se noudattaa **ankkatyypitystä** (engl. duck typing). Ankkatyypitys tarkoittaa sitä, että luokan käyttömahdollisuudet eivät määrity sen tyylin perusteella vaan luokkaa voidaan käyttää sen ominaisuuksien ja metodien perusteella.

JavaScriptistä poiketen TypeScriptin tyyppitys on myös vahvaa. Vahvalla tyyppityksellä tarkoitetaan sitä, että tyyppien täytyy olla operaatioissa toisiaan vastaavia. Vahvan tyyppityksen avulla ohjelmoijan on helpompi nähdä suoraan, että ohjelman tieto on oikean tyyppistä siitä käsitellessä. Iso osa tyyppivirheistä jää tällöin kiinni jo ennen kääntämistä kun taas JavaScriptillä ohjelmoidun ohjelman kohdalla näin ei käy. Toisaalta vahva tyyppitys aiheuttaa lisätyötä tyyppimuunnosten takia.

2.4 Käytettävyyden perusteet

Kaikki ihmisen tuottamat esineet ja asiat täytyy suunnitella. Vaikka olemme suorittaneet aktiivista suunnittelua esihistoriallisista ajoista saakka, on tietoisten suunnitteluprosessien tutkimus verrattain tuoretta. Nykyinen suunnittelun kenttä voidaan jakaa karkeasti kolmeen eri osaan: teollinen suunnittelu, käytettävyyssuunnittelu ja kokemussuunnittelu (Norman 2013). Kommunikaatiossa avustavan sovelluksen suunnittelussa tulisi olla erityisen kiinnostuneita käytettävyyssuunnittelusta.

Hyvin suunniteltu sovellus on miellyttävä käyttää ja ohjaa käyttäjää käyttämään sovellusta oikealla tavalla. Tämä on erityisen tärkeää sovelluksissa, joita on tarkoitus käyttää useasti päivittäin. Avustettua kommunikaatiota käyttävillä ryhmillä on myös omia käytettävyystarpeita, joiden huomioimista varten täytyy ymmärtää käytettävyyttä tavallista laajemmassa kontekstissa.

Käytettävyys voidaan jakaa viiteen laadulliseen määritteeseen: opittavuus, tehokkuus, muistettavuus, virhealttius ja tyydyttävyyys. (Nielsen 2012)

// TODO: tyypillisimmät käytettävyystekijät DoET:sta tai muusta perusteoksesta käyttäen muitakin lähteitä

2.4.1 Käytettävyys ja autismi

Autismi vaikuttaa monella tapaa ihmisen kykyyn havainnoida ympäristöä ja sen myötä kykyyn käyttää sovelluksia. Iso-Britannian The National Autistic Society listaa verkkosivuiltaan autistisille ihmisille sopivien verkkosivujen visuaalisesta toteutuksen päävaatimukset (Society 2018). Listauksessa painotetaan erityisesti visuaalisen ilmeen selkeyttä, staattisuutta ja yksiselitteisyyttä. Lisäksi koekäyttäjien roolia korostetaan.

Symbolien käyttöä tulisi välttää // TODO: lähde

Yksi varsin vähän tutkittu seikka on autismin vaikutus ihmisen suosikkiväreihin. Grandgeorgen ja Masatakan (Grandgeorge ja Masataka 2016) mukaan autistiset lapset pitävät erityisesti vihreästä väristä. Keltaista ja ruskeaa tulisi välttää. Edellä mainitun tutkimuksen otoskoko oli kuitenkin pieni, joten tuloksia ei voi yleistää. Lapset pitävät erityisesti pääväreistä.

// TODO: etsi lisää lähteitä

3 Kommunikaatiossa avustavan sovelluksen suunnittelu ja toteutus

// Ohjepituus 10-15 sivua.

// TODO: Siltaava kappale, jossa alustetaan aliotsikot

3.1 Ohjelmistotekninen näkökulma

// TODO: Tekninen kuvaus ohjelmasta.

Sovellus koostuu valikkorakenteesta, korttien luontinäkymistä ja kommunikaationäkymästä.

3.1.1 Valikot ja navigaatio

Valikot Ionicin standardielementeistä luotu.

3.1.2 Korttien luontinäkymä

Korttien luontinäkymä Voidaan tehdä erikokoisia kortteja. Käytetään Papu.net-sivuston vapaata kuvapankkia.

3.1.3 Kommunikaationäkymä

Kommunikaationäkymä Valitaan kortti. Kirjataan viesti symboleja painamalla.

3.2 Käytettävyysnäkökulma

// TODO: Kerrotaan käytettävyyden näkökulmasta. Erityisesti erikoisryhmien käytettävyys nostetaan es

Tutkimuksessa toteutettu sovellus on tarkoitettu erityisesti autistisille käyttäjille.

4 Toteutuneen sovelluksen arviointi

// Ohjepituus 15-20 sivua.

Kuvien käsittely ja tallentaminen haastavaa. Progressiiviset sovellukset kohtalaisen hyviä tähän käyttötarkoitukseen eli yksinkertaisiin mobiilikeskeisiin sovelluksiin.

5 Pohdinta

// Ohjepituus 5-10 sivua.

– Mitä aineistoanalyysi kertoo tutkimushypoteesista? Tukevatko tulokset teorialuvussa esitetyjä näkem

6 Yhteenveto

// Ohjepituus 3-5 sivua.

– Tutkielman viimeinen luku on Yhteenveto. Sen on hyvä olla lyhyt; siinä todetaan, mitä tutkielmassa e

Lähteet

AltexSoft. 2018. “The Good and the Bad of Angular Development”. Viitattu 29. joulukuuta 2018. <https://www.altexsoft.com/blog/engineering/the-good-and-the-bad-of-angular-development/>.

AppInstitute. 2017. “A Beginner’s Guide to Progressive Web Apps”. Viitattu 3. heinäkuuta 2018. <https://appinstitute.com/a-beginners-guide-to-progressive-web-apps/>.

Arora, Chandermani, ja Kevin Hennessy. 2018. *Angular 6 by Example*. 3. painos. Livery Place, 35 Livery Street, Birmingham, UK: Packt Publishing.

Divante. 2018. “PWA Design Challenges”. Viitattu 30. kesäkuuta 2018. <https://divante.co/blog/pwa-design-challenges/>.

Frankston, Bob. 2018. “Progressive Web Apps”. *IEEE Consumer Electronics Magazine* 16 (3): 106–107. doi:10.1109/MCE.2017.2776463.

Gavin Bierman, Martin Abadi, ja Mads Torgersen. 2014. “Understanding TypeScript”. *Lecture Notes in Computer Science* 8586:257–281. doi:978-3-662-44202-9_11.

Google. 2018. “Progressive Web Apps”. Viitattu 26. kesäkuuta 2018. <https://developers.google.com/web/progressive-web-apps/>.

Grandgeorge, Marine, ja Nobuo Masataka. 2016. “Atypical Color Preference in Children with Autism Spectrum Disorder”. *Frontiers in Psychology* 7. doi:10.3389/fpsyg.2016.01976.

Ionic. 2019. “Ionic Documentation”. Viitattu 4. tammikuuta 2019. <https://ionicframework.com/docs>.

Maharry, Dan. 2013. *TypeScript Revealed*. 1. painos. New York City, NY: Apress.

Microsoft. 2019a. “TypeScript Documentation - Classes”. Viitattu 17. tammikuuta 2019. <https://www.typescriptlang.org/docs/handbook/classes.html>.

- . 2019b. “TypeScript Documentation - Interfaces”. Viitattu 20. tammikuuta 2019. <https://www.typescriptlang.org/docs/handbook/interfaces.html>.
- . 2019c. “TypeScript Documentation - Modules”. Viitattu 17. tammikuuta 2019. <https://www.typescriptlang.org/docs/handbook/modules.html>.
- Nielsen, Jakob. 2012. “Usability 101: Introduction to Usability”. Viitattu 2. maaliskuuta 2019. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>.
- Norman, Don. 2013. *The Design of Everyday Things*. 3. painos. New York City, NY: Basic Books.
- Nunes, Débora R. P. 2008. “AAC Interventions for Autism: a Research Summary”. *International Journal of Special Education* 23 (2): 17–26.
- O’Kelly, Rory. 2017. “Electron Memory Usage Compared to Other Cross-Platform Frameworks”. Viitattu 21. helmikuuta 2019. <http://roryok.com/blog/2017/08/electron-memory-usage-compared-to-other-cross-platform-frameworks/>.
- Sigafoos, Jeff, ja Erik Drasgow. 2001. “Conditional Use of Aided and Unaided AAC: A Review and Clinical Case Demonstration”. *Focus On Autism And Other Developmental Disabilities* 16 (3): 152–161.
- Society, The National Autistic. 2018. “Designing Autism-friendly Websites”. Viitattu 28. kesäkuuta 2018. <https://www.autism.org.uk/professionals/others/website-design.aspx>.
- Waranashiwar, Juilee, ja Manda Ukey. 2018. “Ionic Framework with Angular for Hybrid App Development”. *International Journal of New Technology and Research* 4 (5): 1–2.
- Vaughn, Bobbie, ja Robert Horner. 1995. “Effects of Concrete Versus Verbal Choice Systems on Problem Behavior”. *Augmentative and Alternative Communication* 11 (2): 89–92. doi:10.1080/07434619512331277179.

Liitteet