**Uppgift 4: Utvärdera gränssnitt**

**Beskrivning av programmet och kodens funktion**

Programmet som utvecklats för djurparken är ett grafiskt användargränssnitt som tillåter användare att mata och leka med djur samt visa information om djur och leksaker. Koden är skriven i Python med hjälp av Tkinter för att skapa komponenter som knappar, menyer och textfält. Bakom kulisserna hanterar koden djurens tillstånd, interaktioner och uppdateringar baserat på användarens val.

**Dokumentation av användarens intryck**

Jag bad min flickvän att prova programmet och berätta sina intryck. Här är några av hennes kommentarer:

1. **Förväntningar och reaktion**:
   * "När jag hörde om ett program för en djurpark, tänkte jag mig något mer som ett färdigt spel. Jag lite besviken när jag såg programmet eftersom det inte motsvarade mina förväntningar haha."(jag hade pratat om det i 4 dagar)
2. **Användarvänlighet**:
   * "Programmet är lätt att förstå och använda. Alla knappar och alternativ är lätta att se."
   * "Det var enkelt att navigera mellan olika alternativ som att mata och leka med djuren."
3. **Visuell design**:
   * "Den svarta bakgrunden och den gröna texten var inte så tilltalande. Jag skulle ha föredragit andra färger."
   * "Det kunde vara trevligt med lite fler visuella element, som bilder på djuren."
4. **Funktionalitet**:
   * "Det är bra att man kan se vilka djur och bollar som finns innan man gör ett val."
   * "Det är bra att man får direkt feedback på om djuret är nöjt eller inte när man matar eller leker med det."

**Reflekterande text om det grafiska gränssnittet**

Det grafiska gränssnittet i programmet är utformat för att vara simpelt och funka. Färgschemat med svart bakgrund och grön text gör det tydligt och lätt att läsa(lite zoo känsla engligt mig), vilket är viktigt för användarens upplevelse. Användargränssnittet är simpelt men alla nödvändiga funktioner är lättillgängliga via knappar och menyer.

**Förbättringar och HCI-perspektiv**:

* Enligt principerna för human-computer interaction (HCI) kan det vara bra att lägga till fler visuella element, såsom bilder på djuren, för att göra det roligare och tydligare.
* Att använda ett mer tilltalande färgschema och inkludera fler visuella saker kan förbättra upplevelsen. Min flickväns reaktion tyder på att en färgändring och tillägg av egendesignade bilder skulle kunna göra programmet mer attraktivt.

**Slutlig reflektion**

Om jag skulle göra något annorlunda i projektet, skulle jag välja andra färger. Genom att göra gränssnittet mer interaktivt och visuellt tilltalande skulle användarupplevelsen förbättras ytterligare. Dessutom skulle jag överväga att implementera fler funktioner baserade på användarens feedback för att göra programmet ännu mer användarvänligt och roligt.