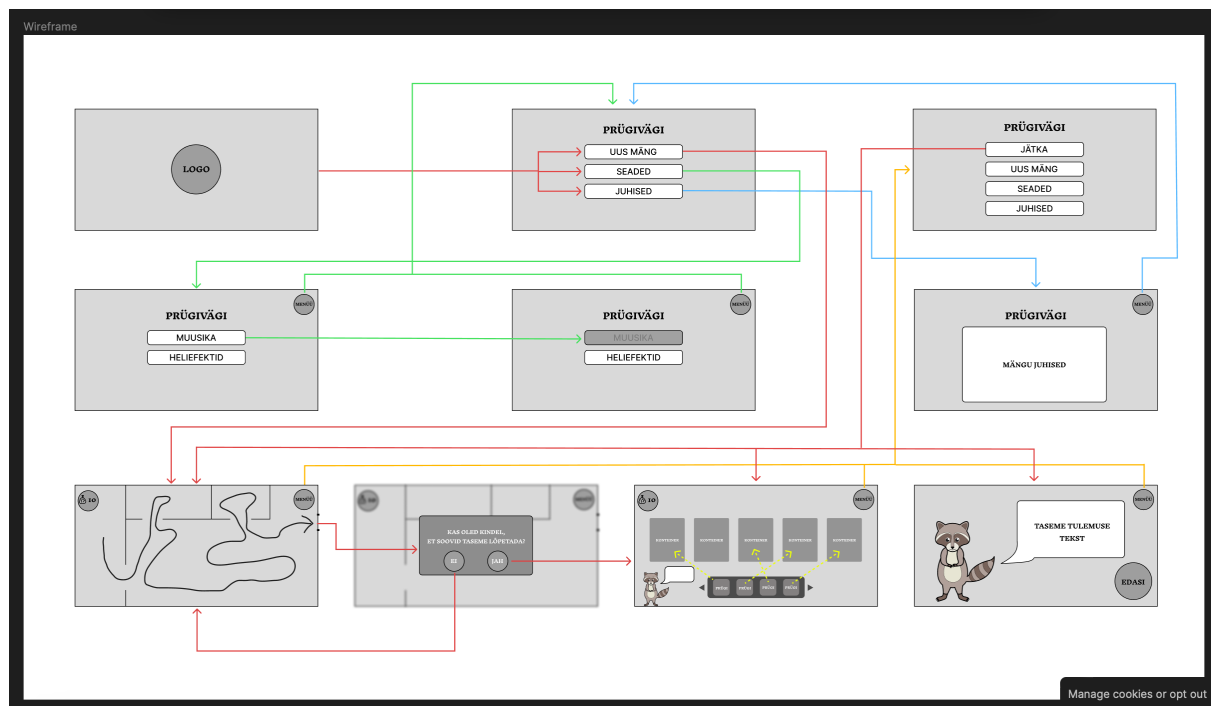


PRÜGIVÄGI



Testimise eesmärk: Parendada kasutajakogemust ning kasutajaliidese disaini, analüüsida rakenduse kasutatavust.

Testimisplan

Ülesanne	Teekond	Emotsioon	Hinnang	Aeg
Loe mängu juhiseid	-vajutas menüüs „juhend“ nuppu - tutvus juhendiga	Võiks panna juhendi nupu enne seadete nuppu	Hea	1min
Mängi läbi 1 level	<ul style="list-style-type: none"> - Vajutas „uus mäng“ nupule - Korjas prügi - Kõndis leveli lõppu ning vajutas kinnitusaknas „JAH“ - Sisenes prügisorteerimise vaatesse - Kuulas Ragnari juttu ning läks edasi järgmisele tasandile 	Juhend võiks olla pidevalt kättesaadav näiteks küsimärgi abil	Hea	8min

Mine tagasi menüüsse ning jätka mängu sealt, kus pooleli jäi	<ul style="list-style-type: none"> - Vajutas mängus olles menüü nupule - Jõudis tagasi menüüsse - Vajutas „jätka“ nupule 	Positiivne	Hea	2min
Muuda mängu sätteid	<ul style="list-style-type: none"> - Vajutas menüüs sätete nupule - Muutis mängu sätteid 	Võiks olla toggle nupp, et kasutaja saaks paremini aru, kas heli on nüüd sees või ei.	Rahuldav	2min

Olulisemad paranduskohad:

1. Sätetes võiks olla toggle nupp, et kasutaja saaks aru, kas heli on sees või mitte.
2. Muuta nuppude järjestust loogilisemaks
3. Juhend võiks olla kasutajale pidevalt kättesaadav ilma mängust lahkumata

UX muudatus:

Võimaldada kasutajal pidevalt tutvuda juhendiga. Muuta nuppude järjekorda, et kasutajale olulisemad asjad oleks suurema prioriteediga (juhend on olulisem kui sätted vms)

UI muudatus:

Lisada nuppe nt juhendi lugemiseks, toggle nupp sätetesse, nuppude järjekord.

Hea ja positiivne:

Lihtne ja kergesti arusaadav mäng. Ei ole kujundusega asju liigselt raskeks tehtud kasutajale.

Hinne 10 punkti skaalal veebilehele: 7, parenduskohti on, kuid pole mitte midagi sellist, mis muudaks rakenduse kasutuskõlbmatuks.