דרישות אפיון ממשק:

ממשק משתמש טוב מתחשב במשתמש הפוטנציאלי ולא בארכיטקטורת המערכת מאחורי הקלעים. על ממשק משתמש להיות אינטואיטיבי, לוגי ובעל קומפוזיציה וויזואלית ברורה ואחידה, כדי שגם משתמשים ללא מיומנות יוכלו להתמצא בו בקלות, וכך חוויית המשתמש שלהם בממשק תהיה קלה, יעילה וחיובית.

שביעות רצון המשתמש מהממשק היא הקו המנחה לכל עיצוב ממשק משתמש. על המשתמש למצוא את דרכו בממשק בקלות וללא מאמץ, משום שאנחנו לא רוצים שיהיה מתוסכל מהשימוש במערכת. על עיצוב ממשק משתמש להיות גם אטרקטיבי ומושך, כדי שחוויית המשתמש תהיה נעימה, והמשתמש ירצה לחזור לממשק שוב ושוב.

ראשית נגדיר את המאפיינים של עיצוב ממשק:

1. נראות- החלקים הרלבנטיים של המערכת צריכים להראות, ולהעביר את המסר המתאים.
2. אפשור- מגוון הפעולות שאובייקט בסביבה מאפשר למשתמש לבצע.

אפשור נתפש: מגוון הפעולות שניתן לבצע על אובייקט בסביבה, אותן ניתן להסיק (בקלות) ממראה האובייקט.

ישנם מספר רמות של אפשור: רמה אינטואיטיבית, רמת אנלוגיה לעולם החיצוני (מטפורות), היכרות ספציפית עם יישומי מחשב ואפשור חבוי.

1. אילוצים/הגבלות- תכונות המערכת המגבילות את אופן השימוש בה.
2. משוב- קבלת משוב על ביצוע פעולות.

דרישות "ממשק נוח":

1. בכל מסך משתמש נדרוש:
   1. נראות- כל רכיב הנראה לעין (לייבל, כפתור וכו') יהיה בגודל ובכתב המאפשר למשתמש לראות ולהבין אותו.
   2. אפשור - על האלמנטים הגרפיים בממשק כתפריטים, כפתורים, תיבות טקסט, אייקונים וסמלים גרפיים אחרים, להיות בעלי שפה חזותית אחידה ופונקציונליות ברורה ללא התנגשות עם התוכן.
   3. מעבר העכבר על אייקון יציג לייבל עם טקסט הסבר.
   4. מעבר על כפתור טקסט יוסיף קו או יחליף צבע על מנת להבהיר למשתמש שמדובר בכפתור.
   5. הגבלות- בכל דף יוצגו רק האפשרויות הרלוונטיות לביצוע בדף.
   6. משוב- כל לחיצה על כפתור תעלה הודעה שהפעולה הצליחה.
2. מינימליות- נדרוש הצגה ברורה ומינימלית של התפריטים.
3. התמצאות- הממשק יאפשר התמצאות נוחה וברורה בין התפריטים. פעולות חשובות יופיעו במקום ברור לעין במסך.
4. על התפריטים להיות פרופורציונליים, וממוקמים באזורים אינטואיטיביים למשתמש ובאופן מסודר ואחיד בין המסכים.
5. זמן תגובה- זמן התגובה לביצוע פעולה לא יעלה על שתי שניות.
6. עקביות- במעבר בין מסכים תשמר עקביות מבחינת עיצוב ותפריטים.

בדיקות ממשק:

כלל הבדיקות יהיו בדיקות משתמש המפעיל ידנית את המערכת:

1. המשתמש יפתח את האפליקציה וילחץ על כפתורי התפריט העליון כדי לעבור בין המסכים ולהתמצא בתפריט.
2. הוא יכנס לעמוד "products", יכנס למוצר וינסה להוסיף כמות 0 של מוצר לעגלה. לאחר מכן, ינסה להוסיף כמות אחת של המוצר. בעמוד העגלה ינסה להבין מהם הפעולות שעליו לבצע על מנת למחוק מוצר מהעגלה וימחק אותו.
3. המשתמש ינסה להבין כיצד להירשם למערכת , ירשם ויתנתק מהמערכת.
4. המשתמש ירשם עם שם חדש, יתחבר וינסה לפתוח חנות חדשה.
5. המשתמש יחפש כיצד הוא מוסיף את המשתמש הראשון כמנהל חנות.
6. המשתמש ינסה לערוך את הרשאות המשתמש.
7. השתמש יכנס לעמוד המשתמש (ע"י לחיצה על שמו), ילחץ על כל אפשרויות התפריט והכפתורים, יבדוק שכל העמודים עובדים ואכן רלוונטיים לעמוד ושיש אחידות בין הדפים.
8. המשתמש יחפש אייקונים לא ברורים ויבדוק אם הוא מבין את הפונקציונליות שלהם על ידי הטקסט שמוצג במעבר עכבר.