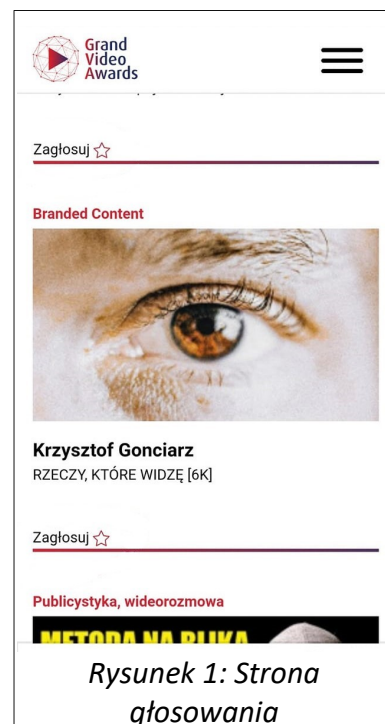


# Kilka przykładów złych interfejsów

KCK – II UWR – Zadanie 1

## Na kogo chcesz zagłosować?

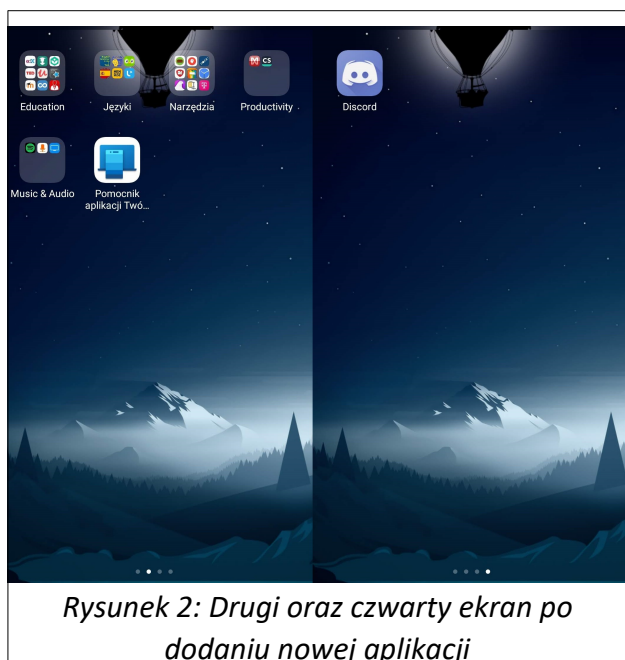
Grand Video Awards to coroczny konkurs, w którym internauci głosują na swoich ulubionych twórców internetowych i ich dzieła. Tegoroczna edycja sprawiła mi jednak niemały kłopot. Niefortunny układ strony powoduje, że pomimo iż strona konkursu jest czytelna na komputerach, to na urządzeniach mobilnych, nie wiadomo do końca, na kogo oddajemy głos. Projektant nie przestrzega zasady bliskości teorii Gestalt, umieszczając przycisk „zagłosuj”, w prawie równych odległościach od obu pozycji, a dodatkowo to ten **bardziej** oddalony przycisk jest tym poprawnym. Użytkownikowi nie pomaga też, że po kliknięciu na wybrany z trudem przycisk, brakuje informacji zwrotnej, na kogo próbuje właśnie zagłosować. Z założenia system nie pozwala też na wielokrotne oddanie głosu. Taka pomyłka więc może nie tylko popsuć humor osobie, która oddała głos na kogoś innego niż chciała, ale też zaburzyć wiarygodność wyników.



Rysunek 1: Strona głosowania

## Problemy Androida

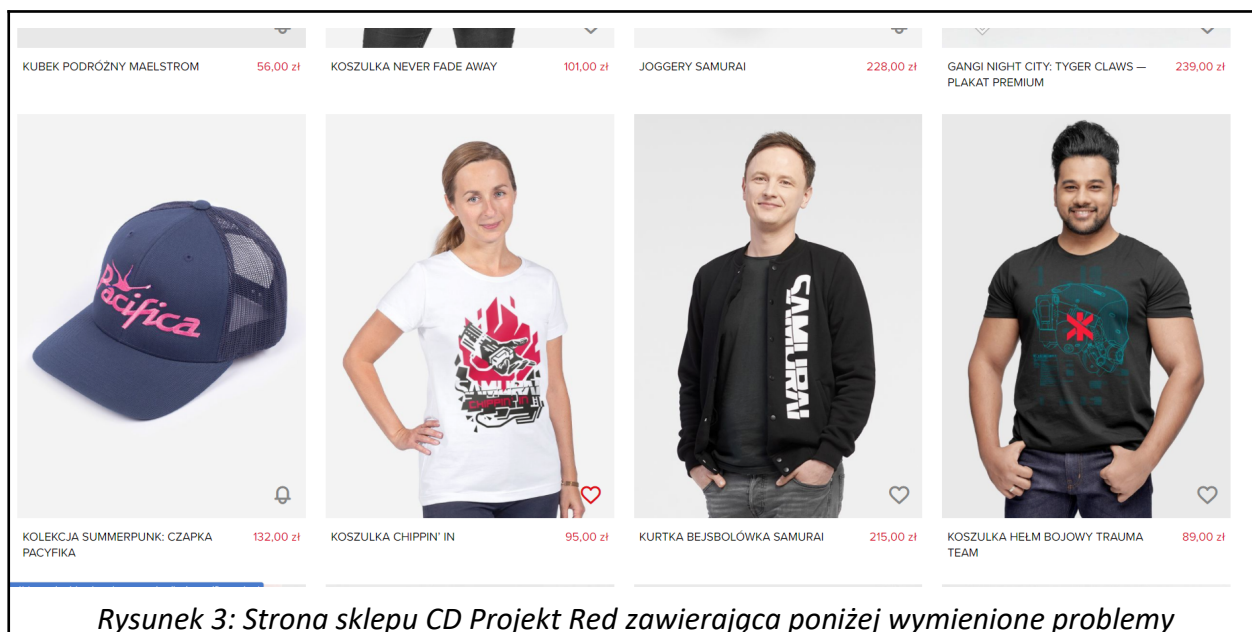
Jednym z problemów jest sposób ustalania pozycji dla nowo dodanych aplikacji. Jeśli przykładowo, mamy miejsce na 16 ikonek na drugim ekranie, a na trzecim ekranie widżet kalendarza, który zajmuje całą przestrzeń ekranu, to nowo dodana aplikacja utworzy **nowy** czwarty ekran, zamiast umieścić swoją ikonkę w najbliższym wolnym miejscu na drugim ekranie. Sprawia to, że muszę taką aplikację przetrzucać (czasem przez parę ekranów) na właściwe miejsce.



Rysunek 2: Drugi oraz czwarty ekran po dodaniu nowej aplikacji

Źle zaprojektowany został również system domyślnych aplikacji do otwierania różnych odnośników. Jeśli przez przypadek nie odznaczymy, aby aplikacja, którą chcemy coś jednorazowo otworzyć, stawała się domyślną, to ta stanie się domyślną i możemy być pewni, że będzie nam przeszkadzać, otwierając też wszystko, czego nie powinna. Aby to cofnąć, należy znaleźć aplikację winowajcę i usunąć jako domyślną aplikację do **wszystkiego**, do czego była ona używana, nawet jeśli tamte ustawienia nam nie przeszkadzają. Zaskakujący brak możliwości wyboru jak na tak otwarty system.

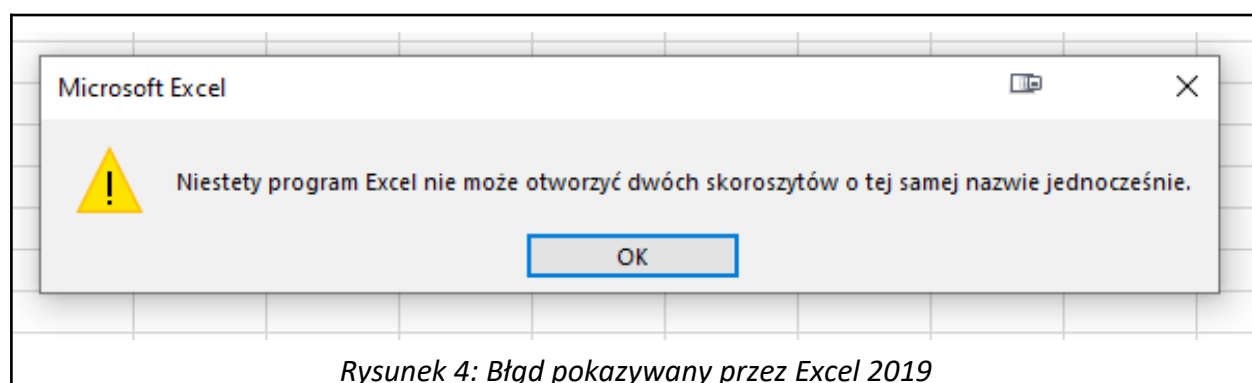
## Klient nasz pan



Rysunek 3: Strona sklepu CD Projekt Red zawierająca poniżej wymienione problemy

Niedogodnością, której ulega wiele sklepów internetowych, jest nieintuicyjna obsługa ich stron. Po pierwsze nie dostajemy na głównej stronie informacji, który z przedmiotów jest obecnie w ofercie, a których brakuje. Dopiero po kliknięciu w produkt, który nas interesuje, dowiadujemy się, że możemy jedynie prosić o **powiadomienie**, gdy powróci on do oferty. Najbardziej przeszkadza jednak dynamicznie generowany układ produktów na stronie, który zmienia się po każdym odświeżeniu. Kiedy na przykład dodamy dany produkt do koszyka zakupów i wrócimy do strony sklepu, to układ produktów odświeża się i pokazuje od samego **szczytu**, nawet jeśli byliśmy na samym dole strony, całkowicie dezorientując użytkownika, który musi szukać, gdzie wcześniej się znajdował. Sklep, który odstrasza klientów od zakupu kolejnej rzeczy, trudnością użytkowania, powinien być ostatnią rzeczą, której chciałby sprzedawca.

## Trzy dekady to za mało



Rysunek 4: Błąd pokazywany przez Excel 2019

Program *Microsoft Excel 2019* (pierwsza wersja pochodzi z **1987** roku!), mimo że i tak otwiera arkusze w nowych oknach, blokuje edytowanie dwóch plików o takiej samej nazwie, nawet jeśli znajdują się one w dwóch różnych folderach. Czyżby 32 lata rozwoju aplikacji to za mało by rozwiązać taki problem? Co ciekawe, problem nie istnieje w wersji internetowej tej samej aplikacji czy w konkurencyjnym *Libre Office Calc*.