

Θέμα 1

Ευχρηστία συστημάτων

1. Παράμετροι ευχρηστίας [Nielsen]:
2. Ευκολία εκμάθησης
3. Υψηλή απόδοση εκτέλεσης έργου
4. Χαμηλή συχνότητα σφαλμάτων χρήστη
5. Ευκολία συγκράτησης της γνώσης χρήσης του
6. Υποκειμενική ικανοποίηση του χρήστη

ΑΣΚΗΣΗ

Ποιους από τους παρακάτω όρους πρέπει να πληροί ένα

σύστημα για να είναι εύχρηστο:

- (α) Είναι εύκολο να μάθει να το χειρίζεται ο χρήστης του
- (β) Στη διεπιφάνεια του έχουν περιληφθεί πολλά γραφικά εικονίδια με τα οποία ο χρήστης μπορεί να αλληλεπιδράσει
- (γ) Δεν ξεχνιέται η χρήση του εύκολα με παρέλευση κάποιου χρόνου
- (δ) Η εγκατάστασή του σε πολλές διαφορετικές πλατφόρμες είναι εύκολη και δεν απαιτεί πρόσθετη προγραμματιστική προσπάθεια
- (ε) Είναι φιλικό προς τον χρήστη του
- (ζ) Εκτελεί γρήγορα και σωστά το έργο που είναι σχεδιασμένο να κάνει
- (η) Παρέχει ικανοποίηση στον χρήστη του

Θέμα 2

ΑΣΚΗΣΗ

Κατάταξη των παρακάτω αντικειμένων σε νοητικά μοντέλα (σχεδιαστή, χρήστη, εικόνας συστήματος):

- Α. βιβλιοθήκη προγραμμάτων → ΜΣ
- Β. μενού επιλογών → ΜΣ, ΜΧ, ΕΣ
- Γ. εγχειρίδιο χρήστη → ΕΣ
- Δ. εικονίδιο εκτυπωτή → ΜΣ, ΜΧ, ΕΣ

Θέμα 3

Κανόνες παρουσίασης κειμένου στην οθόνη –(Σ/Λ)

(1) Μικρά γράμματα

- λέξεις με κεφαλαία γράμματα είναι κατά 20% πιο δυσανάγνωστες από τις ίδιες λέξεις με μικρά

(2) Κανονικές γραμματοσειρές, χωρίς έντονους ή πλάγιους χαρακτήρες,

με έμφαση στις προεξοχές των χαρακτήρων

- serif καλύτερο από sans serif

(3) Χρήση κενού χώρου

- σε μια σελίδα κειμένου είναι θετικός παράγων

(4) Απόσταση μεταξύ χαρακτήρων: περίπου 10% της απόστασης

μεταξύ λέξεων

(5) Απόσταση μεταξύ γραμμών $\geq 50\%$ του ύψους των γραμμάτων

(6) 8-15 λέξεις ανά γραμμή

(7) Το κείμενο να χωρίζεται σε παραγράφους μεγέθους 3-5 γραμμών

Θέμα 4

Κατατάξτε τα παραπάνω ανάλογα με τα στάδια που ανήκουν (αρχική σχεδίαση, τελική σχεδίαση, λειτουργία) και αν είναι ποιοτικό ή ποσοτικό?

Θέμα 5

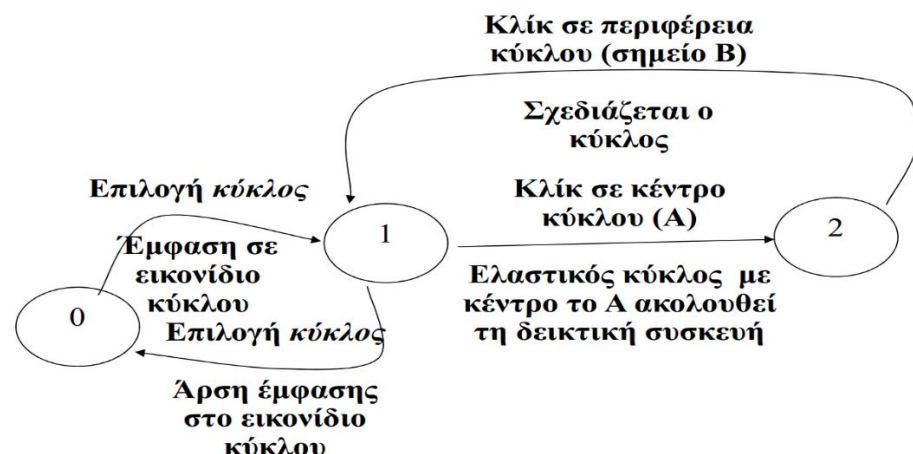
Αναγνώριση οπτικών ερεθισμάτων Νόμοι του Gestalt:

1. Γειτνίαση: κοντινά αντικείμενα ομαδοποιούνται
2. Ομοιότητα: παρόμοια αντικείμενα (ως προς σχήμα ή χρώμα) παρουσιάζονται να ανήκουν στη ίδια ομάδα
3. Ολοκλήρωση: μη-ολοκληρωμένα σχήματα ολοκληρώνονται νοητικά από τον παρατηρητή
4. Συνέχεια: ακολουθίες από σχήματα γίνονται κατανοητές σαν ομάδες
5. Συμμετρία: περιοχές που περιέχονται μεταξύ συμμετρικών ορίων φαίνονται να δημιουργούν στερεά σχήματα

Θέμα 6

Άσκηση 1

Να εξηγήσετε το διάγραμμα



Άσκηση 2

- Η φορητή τερματική συσκευή αποτελείται από:
 - μια οθόνη υγρού κρυστάλλου (5 γραμμών),
 - από ένα πληκτρολόγιο (πλήκτρα «Enter», «<», «>») και
 - έναν αναγνώστη γραμμωτού κώδικα.
- Μόλις ληφθεί μια νέα λίστα, εμφανίζεται στην οθόνη το επόμενο (πρώτο στη σειρά) προϊόν με την ποσότητα παραγγελίας. Ο υπάλληλος μπορεί να πατήσει το πλήκτρο «Enter», οπότε τερματίζεται η εφαρμογή, το πλήκτρο «<», οπότε εμφανίζεται το προηγούμενο προϊόν, το πλήκτρο «>», οπότε εμφανίζεται το προηγούμενο προϊόν ή να αναγνώσει τον γραμμωτό κώδικα του προϊόντος οπότε εμφανίζεται το ίδιο προϊόν με νέο υπόλοιπο ποσότητας παραγγελίας. Αν μετά την ανάγνωση τουλάχιστον ενός κωδικού προϊόντος, το υπόλοιπο γίνει 0 ή πατηθεί ένα από τα πλήκτρα «<» ή «>» ζητείται η εισαγωγή του κωδικού καρτσιού. Μετά την ανάγνωση του κωδικού καρτσιού εμφανίζεται το επόμενο προϊόν ή εμφανίζεται μήνυμα τέλους λίστας.
- Να κατασκευασθεί το διάγραμμα μετάβασης καταστάσεων της συσκευής.

ΛΥΣΗ

