Nhóm HCI 01:

Assignment #1

1. Nghiên cứu ít nhất 02 hệ thống tương tự về nghiệp vụ. Chỉ rõ tài liệu tham khảo.

Hai hệ thống tương tự về nghiệp vụ:

Phần mềm 1: Steno Knight

- Tài liệu tham khảo: http://stenoknight.com/kws.html

- Thực hiện chức năng nghiệp vụ: Truy cập link và thực hiện gõ phím

- Đánh giá kết quả thực hiện:

* Kết quả hiển thị trên hai màn hình Output và Vertical Notes.
* Nếu gõ đúng thì từ sẽ hiển thị ở cửa sổ Output

- Mức độ tiến bộ của người dùng:

* Thời gian giữa các lần gõ phím giảm xuống ở cửa sổ Vertical Notes

- Ưu điểm:

* Có thể dễ dàng truy nhập thông qua Website, nhẹ và tiện lợi
* Người dùng có thể gõ các từ khoá có ý nghĩa
* Hiển thị cả hai loại phím, giúp người dùng so sánh trực quan
* Thống kê đầy đủ thông tin của người dùng như: tốc độ gõ, tỷ lệ đúng, tần số gõ, số từ gõ đúng, số từ gõ sai
* Hiển thị rõ ràng các phím người dùng bấm, giúp nhận biết nếu sai sót xảy ra.

- Nhược điểm:

* Không cho phép xoá khi gõ sai hoặc lỗi.
* Không thông báo lỗi khi người dùng sử dụng các bộ gõ khác.
* Không có âm thanh
* Chữ bé, hiển thị không rõ ràng

Phần mềm 2: Game Cargo Crisis

- Tài liệu tham khảo: http://qwertysteno.com/Games/CargoCrisis.php

- Thực hiện chức năng nghiệp vụ:

* Truy cập link
* Lựa chọn level muốn chơi
* Lựa chọn tốc độ muốn chơi
* Bấm Start game

- Đánh giá kết quả thực hiện:

* Tốc độ gõ phím hiển thị trên góc trên bên phải màn hình
* Số lượng từ gõ được hiển thị trên góc trên bên trái màn hình
* Sau khi kết thúc lưu lại kết quả vào bảng xếp hạng

- Mức độ tiến bộ của người dùng:

* Bảng xếp hạng giúp người đúng đánh giá về kết quả tiến bộ của mình.

- Ưu điểm:

* Cung cấp bảng xếp hạng giúp lưu lại lịch sử và kết quả chơi của người dùng.
* Có nhiều mức độ khó dễ, nhanh chậm cho người chơi chọn.
* Các từ xuất hiện ngẫu nhiên giúp người dùng học tốt hơn.

- Nhược điểm:

* Không có tính năng gõ với người khác
* Thiếu âm thanh
* Các từ gõ rời rạc không mang ý nghĩa
* Chỉ cung cấp bản web, không cài đặt trên các nền tảng khác được.

2. Mô tả lại quy trình nghiệp vụ tương ứng với từng nhóm công việc

*a. Quy trình nghiệp vụ của phần mềm.*

Quy trình hiển thị

Đầu vào: Tổ hợp phím được người dùng gõ trong khoảng thời gian ngắn.

Đầu ra: Từ tương tứng với tổ hợp phím

*b. Quy trình cá nhân*

Quy trình học gõ từ của người dùng

Đầu vào: các phím

Đầu ra: từ được gõ

Các bước thực hiện:

- Mở phần mềm

- Chọn chế độ gõ từ

- Nhấn các phím để tạo ra các từ

Quy trình chơi game

Đầu vào: người dùng chọn chế độ chơi game

Đầu ra: Kết quả chơi game

Các bước thực hiện:

- Mở phần mềm

- Chọn mục chơi game

- Tiến hành gõ đoạn văn bản hiện ra theo quy tắc.

*c. Quy trình kết hợp các cá nhân*

Quy trình thi đấu

Đầu vào: hai người chơi

Đầu ra: Kết quả người thắng cuộc

Các bước thực hiện:

- Hai người chơi mở phần mềm

- Người chơi bấm Thi đấu và chọn đối thủ là người còn lại

- Người chơi thực hiện gõ các từ hiển thị trên màn hình.

*c. Quy trình theo dõi, báo cáo kết quả thực hiện*

Quy trình theo dõi

Đầu vào: Một game được chơi

Đầu ra: Các lỗi xảy ra trong quá trình chơi game

Các bước thực hiện:

- Thực hiện chơi một game

- So sánh từ trên màn hình với từ chính xác được gõ

- Nếu từ trên màn hình không biến mất tức là lỗi xảy ra.

- Nếu gõ sai mà từ trên màn hình biến mất tức là lỗi xảy ra.

- Ghi chép lại lỗi.

Quy trình báo cáo kết quả thực hiện

Đầu vào: kết quả của game hai người thi đấu gõ phím

Đầu ra: Đánh giá về tốc độ, số lượng từ của từng người

Các bước thực hiện:

- Thực hiện thi đấu gõ phím

- Ghi chép lại kết quả của hai người

- Tính toán các giá trị về tốc độ từ gõ trong mỗi phút, số lượng từ gõ đúng, số lượng từ gõ sai.

3. Thiết lập các quy tắc chung, môi trường để tích hợp sản phẩm cuối cùng

- Các quy tắc chung:

* Mỗi người chơi chỉ được tham gia một game tại một thời điểm
* Quy định về người chiến thắng
* Các level để người chơi tự luyện tập

- Môi trường tích hợp sản phẩm cuối cùng

* Website thi đấu cho các trình duyệt
* Ứng dụng thi đấu trên điện thoại