ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ - ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: 2^{Η} ΕΡΓΑΣΙΑ

Ομάδα: ***Δημήτριος Λαζανάς Π22082,***
Αντώνιος Τσαλμπούρης Π22272

Ημερομηνία παράδοσης: **28 Νοεμβρίου 2024**

ΕΚΦΩΝΗΣΗ

Ζητείται να γίνουν τα εξής:

- Βρείτε 2 παραδείγματα εναλλακτικών τρόπων σχεδιασμού των παραπάνω εντολών.
- Μετά να συγκρίνετε και να αξιολογήσετε τους εναλλακτικούς τρόπους με βάση το μοντέλο του Νόρμαν.

ΛΥΣΗ

*Μπορείτε να εξετάσετε αναλυτικά τις διεπαφές των εναλλακτικών σεναρίων αλλά και τους πίνακες με τα μοντέλα του Norman, στο τέλος του παρόντος εγγράφου είτε στο ξεχωριστό αρχείο του παραδοτέου με τίτλο **alternative_scenarios.pdf***

Αξιολόγηση περιβαλλόντων χρήστη βάσει των μοντέλων του Norman

Επιλογή σημείου τοποθέτησης (Στήσιμο σκηνής)

Βέλτιστο περιβάλλον:
Η διεπαφή διαθέτει διαδραστικό χάρτη με δυνατότητα επιλογής σημείων. Ο χρήστης λαμβάνει ηχητική επιβεβαίωση για κάθε επιλογή, διασφαλίζοντας την αντίληψη του συστήματος. Το περιβάλλον είναι οπτικά κατανοητό με περιγραφικό τίτλο και διαδραστικότητα.

Μη-βέλτιστο περιβάλλον:
Απουσία διαδραστικού χάρτη ή επιβεβαίωσης. Ο χρήστης πιθανόν να μπερδευτεί για τα διαθέσιμα σημεία ή να μη λάβει ανατροφοδότηση για την επιλογή του.

Σύγκριση:
Το βέλτιστο περιβάλλον ενισχύει τη σχέση εκτέλεσης-αντίληψης χάρη στη σαφή παρουσίαση και ανατροφοδότηση, μειώνοντας το «χάσμα εκτέλεσης» (gulf of execution). Αντίθετα, η μη-

βέλτιστη εναλλακτική προκαλεί αμφιβολία λόγω έλλειψης πληροφόρησης και δυσκολίας για το χρήστη να επιλέξει μια τοποθεσία βάσει μόνο των συντεταγμένων.

Τοποθέτηση Πασάλων (Εκτέλεση και Ανατροφοδότηση)

Βέλτιστο περιβάλλον:
Το σύστημα διαθέτει διαδραστικά controls και σαφείς οδηγίες που καθοδηγούν τον χρήστη στην τοποθέτηση των πασάλων. Ο χρήστης επιλέγει από το ειδικού μενού κάθε έναν από τους πασάλους που βλέπει στην οθόνη και έπειτα τους τοποθετεί με την χρήση διαδραστικών βελών. Με κάθε πάτημα βέλους το σύστημα αναπαράγει έναν ήχο, προσφέροντας έτσι καλύτερη ανατροφοδότηση.

Μη-βέλτιστο περιβάλλον:
Η διεπαφή προσφέρει ένα μεγάλο διαδραστικό μενού, όπου ξεχωριστά για κάθε πάσαλο της σκηνής υπάρχουν βέλη για την σωστή τοποθέτηση τους. Ο χρήστης βλέπει όλες τις πληροφορίες αμέσως στην οθόνη του και προχωράει στις αναγκαίες ρυθμίσεις.

Σύγκριση:
Η βέλτιστη προσέγγιση διαθέτει ένα πολύ πιο εύχρηστο και απλό μενού καθώς η τοποθέτηση κάθε πασάλου γίνεται ξεχωριστά από τον άλλο. Αντίθετα, στην μη-βέλτιστη εναλλακτική όλα τα controls (βελάκια) που βοηθούν στην τοποθέτηση των πασάλων φαίνονται σε μία οθόνη, «φορτώνοντας» υπερβολικά το μενού με πληροφορία και κάνοντας το έτσι πιο συγκεχυμένο για τον χρήστη.

Τοποθέτηση προστατευτικών πανιών

Βέλτιστο περιβάλλον:
Ο χρήστης αλληλεπιδρά με εικονικά πανιά μέσω drag-and-drop μηχανισμών. Κείμενο επιβεβαιώνει τη σωστή ή λανθασμένη τοποθέτηση, και το πανί προσαρμόζεται άμεσα πάνω στη σκηνή.

Μη-βέλτιστο περιβάλλον:
Η τοποθέτηση απαιτεί περισσότερες ενέργειες, όπως αλλεπάλληλα πατήματα σε βέλακια, ενώ η ανατροφοδότηση είναι ασαφής ή καθυστερημένη.

Σύγκριση:
Το βέλτιστο περιβάλλον επιτρέπει φυσικότερη εκτέλεση και άμεση ανατροφοδότηση (feedback), ενώ η μη-βέλτιστη επιλογή επιβαρύνει τη διαδικασία λόγω πολυπλοκότητας, δημιουργώντας περιττές ενέργειες.

Ρύθμιση φωτισμού

Βέλτιστο περιβάλλον:
Διαθέτει sliders για τις ρυθμίσεις, συνοδευόμενα από ετικέτες για τη φωτεινότητα και την απόχρωση. Η αλλαγή φωτισμού προβάλλεται άμεσα, διευκολύνοντας την κατανόηση του αποτελέσματος κάθε ενέργειας.

Μη-βέλτιστο περιβάλλον:
Απουσία sliders, απαιτεί από τον χρήστη να εισάγει χειροκίνητα τιμές. Δεν υπάρχει προεπισκόπηση των αλλαγών φωτισμού, και κατά συνέπεια ο χρήστης έρχεται αντιμέτωπος με τις αλλαγές αφού τις αποθηκεύσει.

Σύγκριση:
Το βέλτιστο περιβάλλον μειώνει το «χάσμα αντίληψης» (gulf of evaluation) παρέχοντας άμεση σύνδεση μεταξύ ενέργειας και αποτελέσματος. Το μη-βέλτιστο περιβάλλον απαιτεί προσπάθεια για να επιβεβαιωθεί ο αντίκτυπος των ρυθμίσεων.

Ρύθμιση φωτισμού για ειδικές περιστάσεις

Βέλτιστο περιβάλλον:
Στο βέλτιστο περιβάλλον ο χρήστης μπορεί να επιλέξει ανάμεσα από μερικές προεπιλεγμένες συνθήκες φωτισμού μέσω ενός “drop down menu”. Με κάθε του επιλογή συμπληρώνονται τα πεδία που έχουν να κάνουν με τα χρώματα και τα εφέ, ενώ δίνεται παράλληλα η δυνατότητα ο χρήστης να τροποποιήσει κάθεμία από αυτές τις λεπτομέρειες. Η διαδικασία γίνεται πιο διαδραστική με τη χρήση λαμπών που αλλάζουν χρώματα ανάλογα με τις επιλογές του χρήστη, διευκολύνοντας τον να κάνει την επιλογή του.

Μη-βέλτιστο περιβάλλον:
Σε αυτή τη διεπαφή ο χρήστης μπορεί επίσης να επιλέξει μια από τις προεπιλεγμένες συνθήκες φωτισμού ή να τις επεξεργαστεί, με την διαφορά όμως πως δεν λαμβάνει καμία ανατροφοδότηση σχετικά με τις αλλαγές που πρόκειται να προκαλέσει μόλις γίνει αποθήκευση. Αυτό συμβαίνει, διότι δεν υπάρχει κάποιο δείγμα (π.χ. εικονική λάμπα) που να κάνει προεπισκόπηση των αλλαγών.

Σύγκριση:
Η απουσία κάποιου εικονικού δείγματος στο μη-βέλτιστο σενάριο δυσχεραίνει αρκετά την εμπειρία του χρήστη όταν ρυθμίζει τα φώτα, καθώς δεν έχει κανέναν τρόπο να προβλέψει πως θα φαίνονται οι αλλαγές που κάνει, μόλις τις αποθηκεύσει. Συνεπώς το βέλτιστο σενάριο φαίνεται να προσφέρει μία πιο ολοκληρωμένη εμπειρία.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΗΜΕΙΟΥ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ					
ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΙ ΣΤΑΔΙΑ NORMAN	**USER**	**ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ UI**	**DESIGNER**	**SUCCESS?**	**FAILURE?**
1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΙ ΕΝΑ ΒΕΛΤΙΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΓΙΑ ΤΟ ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ ΤΟΥ	**ΠΩΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΦΑΝΕΡΟ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ**	ΕΜΦΑΝΗΣ ΤΙΤΛΟΣ ΨΗΛΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΘΑ ΠΡΟΤΡΕΠΕΙ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΠΑΝΩ ΣΤΟΝ ΧΑΡΤΗ	ΚΑΤΑΝΟΗΤΟΣ ΣΤΟΧΟΣ, ΓΙΝΕΤΑΙ ΑΝΤΙΛΗΠΤΟ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ	
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ)	ΚΛΙΚ ΣΤΟ ΕΠΙΘΥΜΗΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΠΑΝΩ ΣΤΟΝ ΧΑΡΤΗ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΟΥΝ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΑΤΑΝΟΗΤΕΣ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΗΜΕΙΟΥ ΠΑΝΩ ΣΤΟΝ ΧΑΡΤΗ ΜΕ ΑΛΛΑΓΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΤΟΥ ΚΕΡΣΟΡΑ ΚΑΘΩΣ ΑΙΩΡΕΙΤΑΙ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΑΥΤΟΝ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΝΤΙΛΑΝΤΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΠΩΣ Ο ΧΑΡΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΣ ΚΑΙ ΠΩΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ	
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΙΤΕ ΘΑ ΕΠΙΛΕΓΕΙ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΤΗΣ ΑΡΕΣΚΕΙΑΣ ΤΟΥ ΕΙΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΕΚΤΕΛΕΣΗ**	ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΣΗΜΕΙΟ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΠΕΡΝΑΕΙ Ο ΚΕΡΣΟΡΑΣ ΘΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΦΕ ΑΙΩΡΗΣΗΣ ΚΑΙ ΠΡΟΒΟΛΗ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΩΝ ΣΤΟ ΠΛΑΙ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΚΟΥΕΙ ΗΧΟ ΚΑΙ ΑΝΤΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΠΩΣ ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΕΙΝΑΙ CLICKABLE	
4. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΣΗΜΕΙΟ ΠΟΥ ΚΛΙΚΑΡΕΙ ΑΝΑΠΑΡΑΓΕΤΑΙ ΗΧΟΣ ΚΑΙ ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΣΤΟ ΠΛΑΙ ΓΙΑ ΤΟ ΕΔΑΦΟΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΟΘΕΙ «ΑΠΑΝΤΗΣΗ» ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΛΗΦΘΕΙ (ΝΑ ΤΗΝ ΔΕΙ Η/ΚΑΙ ΝΑ ΤΗΝ ΑΚΟΥΣΕΙ Κ.ΛΠ.)**	ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΗΜΕΙΟΥ ΑΝΑΠΑΡΑΓΕΤΑΙ ΗΧΟΣ ΚΑΙ ΑΛΛΑΖΟΥΝ ΟΙ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΠΟΥ ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΣΤΟ ΠΛΑΙ ΤΗΣ ΟΘΟΝΗΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΝΤΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΗΧΟ ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΣΗΣ ΚΑΙ ΒΛΕΠΕΙ ΤΙΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΝΑ ΑΛΛΑΖΟΥΝ ΜΕ ΚΑΘΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΚΛΙΚ	
5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΚΟΥΕΙ ΗΧΟ ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΣΗΣ ΚΑΙ ΒΛΕΠΕΙ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΣΩΣΤΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΚΕΙΜΕΝΟ ΜΕ ΕΜΦΑΝΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΘΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ ΤΙΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΤΟΥ ΣΗΜΕΙΟΥ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΔΙΑΒΑΖΕΙ ΜΕ ΕΥΚΟΛΙΑ ΤΙΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ	
6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΞΙΟΛΟΓΕΙ ΑΝ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΚΑΙ ΑΠΟΦΑΣΙΖΕΙ ΑΝ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΠΡΟΧΩΡΗΣΕΙ ΜΕ ΤΟ ΣΤΗΣΙΜΟ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΧΙΚΟΥ ΣΤΟΧΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΕΑΝ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΠΙΘΥΜΕΙ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΟΡΙΣΤΙΚΑ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΘΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΜΦΑΝΕΣ ΚΟΥΜΠΙ ΜΕ ΤΙΤΛΟ "ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΗΜΕΙΟΥ"	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΝΤΟΠΙΖΕΙ ΓΡΗΓΟΡΑ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΣΕΙ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΟΥ	

ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΗΜΕΙΟΥ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ (ΜΗ-ΒΕΛΤΙΣΤΟ)					
ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΙ ΣΤΑΔΙΑ NORMAN	**USER**	**ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ UI**	**DESIGNER**	**SUCCESS?**	**FAILURE?**
1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΕΙ ΕΝΑ ΒΕΛΤΙΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΓΙΑ ΤΟ ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ ΤΟΥ	**ΠΩΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΦΑΝΕΡΟ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ**	ΕΜΦΑΝΗΣ ΤΙΤΛΟΣ ΨΗΛΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΘΑ ΤΟΝ ΠΡΟΤΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ	ΚΑΤΑΝΟΗΤΟΣ ΣΤΟΧΟΣ, ΓΙΝΕΤΑΙ ΑΝΤΙΛΗΠΤΟ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ	
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ)	ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΕΙΤΕ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΑΠΟ ΜΟΝΟΣ ΤΟΥ ΕΙΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΑΠΟ ΤΑ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ	**ΠΩΣ ΘΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΟΥΝ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΑΤΑΝΟΗΤΕΣ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΥΠΑΡΧΟΥΝ LABELS ΠΟΥ ΤΟΝ ΚΑΘΟΔΗΓΟΥΝ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΣΗΜΕΙΟ ΕΙΤΕ ΑΠΟ ΤΑ ΠΡΟΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ ΕΙΤΕ ΝΑ ΓΡΑΨΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΕΝΕΣ ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ ΜΕ ΤΟ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟ PLACEHOLDER		ΜΗ-ΦΙΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ, Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΣΗΜΕΙΟ ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΣΥΝΤΕΝΤΑΓΜΕΝΕΣ
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΜΟΝΟΣ ΤΟΥ ΓΡΑΦΕΙ ΤΙΣ ΣΥΝΤΑΓΜΕΝΕΣ ΤΟΥ ΣΗΜΕΙΟΥ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΕΙ ΕΝΩ ΓΙΑ ΤΑ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΕΠΙΛΕΓΕΙ ΑΠΟ ΜΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΕΚΤΕΛΕΣΗ**	ΓΙΑ ΤΑ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΥΠΑΡΧΕΙ DROP DOWN MENU ΜΕ PLACEHOLDER "SUGGESTED LOCATIONS" ΕΝΩ ΓΙΑ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΠΕΔΙΟ ΓΙΑ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ ΜΕ PLACEHOLDER "COORDINATES"		ΚΑΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΧΡΗΣΗΣ, Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΣΥΝΤΑΤΑΓΜΕΝΕΣ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΤΗΤΑ
4. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΣΗΜΕΙΟ ΠΟΥ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΕΙ Ή ΕΠΙΛΕΓΕΙ ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΕΔΑΦΟΥΣ ΣΤΟ ΠΛΑΙ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΟΘΕΙ «ΑΠΑΝΤΗΣΗ» ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΛΗΦΘΕΙ (ΝΑ ΤΗΝ ΔΕΙ Η/ΚΑΙ ΝΑ ΤΗΝ ΑΚΟΥΣΕΙ Κ.ΛΠ.)**	ΣΤΑ ΠΕΔΙΑ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΟ ΣΗΜΕΙΟ ΚΑΙ ΣΤΟ ΠΛΑΙ ΦΑΙΝΟΝΤΑΙ ΟΙ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΤΟΥ		Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΤΟ ΠΕΔΙΟ ΝΑ ΕΜΦΑΝΙΖΕΙ ΤΙΣ ΣΥΝΤΑΓΜΕΝΕΣ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ ΚΑΙ ΣΤΟ ΠΛΑΙ ΤΙΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ. ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΤΗΤΑ.
5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΣΩΣΤΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΕΥΚΡΙΝΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΣΕ ΣΗΜΕΙΟ ΕΥΔΙΑΚΡΙΤΟ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΔΙΑΒΑΖΕΙ ΤΙΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ	
6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΞΙΟΛΟΓΕΙ ΑΝ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΚΑΙ ΑΠΟΦΑΣΙΖΕΙ ΑΝ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΠΡΟΧΩΡΗΣΕΙ ΜΕ ΤΟ ΣΤΗΣΙΜΟ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΧΙΚΟΥ ΣΤΟΧΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΕΑΝ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΠΙΘΥΜΕΙ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΟΡΙΣΤΙΚΑ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΘΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΜΦΑΝΕΣ ΚΟΥΜΠΙ ΜΕ ΤΙΤΛΟ "ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΗΜΕΙΟΥ"	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΝΤΟΠΙΖΕΙ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΣΕΙ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΟΥ	

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΠΑΣΑΛΩΝ					
ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΙ ΣΤΑΔΙΑ NOPMAN	**USER**	**ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ UI**	**DESIGNER**	**SUCCESS?**	**FAILURE?**
1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	ΝΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙ ΣΩΣΤΑ ΤΟΥΣ ΠΑΣΑΛΟΥΣ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ, ΩΣΤΕ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΤΕΙ Η ΣΤΑΘΕΡΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΦΑΝΕΡΟ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ**	ΕΜΦΑΝΗΣ ΤΙΤΛΟΣ ΨΗΛΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΘΑ ΤΟΝ ΠΡΟΤΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙ ΤΟΥΣ ΠΑΣΑΛΟΥΣ	ΚΑΤΑΝΟΗΤΟΣ ΣΤΟΧΟΣ, ΓΙΝΕΤΑΙ ΑΝΤΙΛΗΠΤΟ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ	
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ)	ΝΑ ΤΟΠΟΤΗΣΕΙ ΚΑΘΕ ΕΝΑΝ ΑΠΟ ΤΟΥΣ 6 ΠΑΣΑΛΟΥΣ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ ΜΕ ΤΗ ΣΩΣΤΗ ΓΩΝΙΑ ΚΑΙ ΤΗ ΣΩΣΤΗ ΠΙΕΣΗ	**ΠΩΣ ΘΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΟΥΝ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΑΤΑΝΟΗΤΕΣ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΤΟΝ ΣΚΕΛΕΤΟ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΝΟΥ ΠΟΥ ΤΟΝ ΠΡΟΤΡΕΠΕΙ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΕΝΑΝ ΠΑΣΑΛΟΥΣ, ΝΑ ΠΡΟΒΕΙ ΣΕ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΤΟ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΜΕΝΟΥ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΙ ΠΟΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ	
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	ΕΠΙΛΕΓΕΙ ΠΟΙΟΝ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΠΑΣΑΛΟΥΣ ΘΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙ ΚΑΙ ΕΠΕΙΤΑ ΠΡΟΣΑΡΜΟΖΕΙ ΜΕ ΤΑ ΒΕΛΑΚΙΑ ΤΗ ΓΩΝΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΒΑΘΟΣ. ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ ΕΦΑΡΜΟΖΕΙ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΕΚΤΕΛΕΣΗ**	ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΒΕΛΑΚΙΑ ΠΟΥ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΟΥΝ ΣΤΟ ΠΑΤΗΜΑ ΒΟΗΘΟΥΝ ΣΤΗΝ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΣΑΛΩΝ ΕΝΩ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΥΚΡΙΝΕΣ ΚΟΥΜΠΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΩΝ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΝΤΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΠΩΣ ΜΕ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΟΝ ΒΕΛΩΝ ΤΟΠΟΘΕΤΕΙ ΤΟΥΣ ΠΑΣΑΛΟΥΣ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΕΙ ΕΝΩ ΕΧΕΙ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΝΑ ΑΠΟΔΕΧΘΕΙ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ	
4. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	ΟΙ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ ΤΟΥ ΣΗΜΕΙΟΥ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ ΑΛΛΑΖΟΥΝ ΜΕ ΚΑΘΕ ΠΑΤΗΜΑ ΒΕΛΟΥΣ ΕΝΩ ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΚΑΙ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟΣ ΗΧΟΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΟΘΕΙ «ΑΠΑΝΤΗΣΗ» ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΛΗΦΘΕΙ (ΝΑ ΤΗΝ ΔΕΙ Η/ΚΑΙ ΝΑ ΤΗΝ ΑΚΟΥΣΕΙ Κ.ΛΠ.)**	ΘΑ ΑΝΑΠΑΡΑΓΕΤΑΙ ΗΧΟΣ ΚΑΙ ΑΛΛΑΖΟΥΝ ΟΙ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ ΤΟΥ ΣΗΜΕΙΟΥ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣ ΤΟΥ ΠΑΣΑΛΟΥ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΝΤΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΗΝ ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ ΜΕ ΚΑΘΕ ΠΑΤΗΜΑ ΒΕΛΟΥΣ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΤΗΝ ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΟΥ	
5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΚΟΥΕΙ ΤΟΝ ΗΧΟ, ΒΛΕΠΕΙ ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΙΣ ΣΥΝΤΕΓΜΕΜΕΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΣΑΛΟΥ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΤΗΝ ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΟΥ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΣΩΣΤΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΣΤΟ ΠΑΤΗΜΑ ΤΩΝ ΒΕΛΩΝ, ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΗΧΟΥ ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΚΑΙ ΕΜΦΑΝΗΣ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΩΝ	ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΚΑΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΝΤΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΠΩΣ ΠΡΟΧΩΡΑΕΙ ΣΩΣΤΑ ΣΤΗΝ ΡΥΘΜΙΣΗ	
6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ ΤΩΝ ΠΟΛΩΝ ΑΞΙΟΛΟΓΕΙ ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΚΑΙ ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ ΠΑΤΑΕΙ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ "ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΑΛΛΑΓΩΝ"	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΧΙΚΟΥ ΣΤΟΧΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΕΜΦΑΝΕΣ ΚΕΙΜΕΝΟ ΠΡΟΒΑΛΕΙ ΤΙΣ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ ΟΠΟΥ ΤΟΠΟΘΕΤΗΘΗΚΕ ΚΑΘΕ ΠΑΣΑΛΟΣ ΕΝΩ ΤΟΥ ΔΙΝΕΤΑΙ Η ΕΠΙΛΟΓΗ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ "ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΩΝ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ". ΟΤΑΝ ΕΙΝΑΙ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ ΕΠΙΛΕΓΕΙ "ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ"	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΝΤΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ, ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΕΙ ΤΟ ΣΤΗΣΙΜΟ ΚΑΙ ΕΠΙΛΕΓΕΙ "ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ"	

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΠΑΣΑΛΩΝ (ΜΗ-ΒΕΛΤΙΣΤΟ)					
ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΙ ΣΤΑΔΙΑ NOPMAN	**USER**	**ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ UI**	**DESIGNER**	**SUCCESS?**	**FAILURE?**
1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	ΝΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙ ΣΩΣΤΑ ΤΟΥΣ ΠΑΣΑΛΟΥΣ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ, ΩΣΤΕ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΤΕΙ Η ΣΤΑΘΕΡΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΦΑΝΕΡΟ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ**	ΕΜΦΑΝΗΣ ΤΙΤΛΟΣ ΨΗΛΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΘΑ ΤΟΝ ΠΡΟΤΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙ ΤΟΥΣ ΠΑΣΑΛΟΥΣ	ΚΑΤΑΝΟΗΤΟΣ ΣΤΟΧΟΣ, ΓΙΝΕΤΑΙ ΑΝΤΙΛΗΠΤΟ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ	
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ)	ΝΑ ΤΟΠΟΤΗΣΕΙ ΚΑΘΕ ΕΝΑΝ ΑΠΟ ΤΟΥΣ 6 ΠΑΣΑΛΟΥΣ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ ΜΕ ΤΗ ΣΩΣΤΗ ΓΩΝΙΑ ΚΑΙ ΤΗ ΣΩΣΤΗ ΠΙΕΣΗ	**ΠΩΣ ΘΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΟΥΝ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΑΤΑΝΟΗΤΕΣ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΜΕΣΩ ΜΕΝΟΥ ΟΠΟΥ ΘΑ ΤΟΝ ΠΡΟΤΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΕΙ ΚΑΘΕ ΠΑΣΑΛΟ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ ΜΕ ΒΕΛΑΚΙΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ		Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΤΟ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΜΕΝΟΥ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΙ ΠΟΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ ΑΛΛΑ ΜΠΕΡΔΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟ ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΑ ΠΥΚΝΟ ΜΕΝΟΥ
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	ΜΕΣΩ ΕΙΔΙΚΟΥ ΜΕΝΟΥ ΟΠΟΥ ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΒΕΛΑΚΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΩΣΤΗ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΚΑΘΕ ΠΑΣΑΛΟΥ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΕΚΤΕΛΕΣΗ**	ΜΕ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΒΕΛΑΚΙΑ, ΚΕΡΣΟΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΑΛΛΑΖΕΙ ΟΤΑΝ ΘΑ ΑΙΩΡΕΙΤΑΙ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΑΥΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΗ ΤΩΝ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΩΝ ΚΑΘΕ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΠΑΤΙΟΥΝΤΑΙ		Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΜΠΕΡΔΕΥΕΤΑΙ ΚΑΙ ΜΕΤΑΚΙΝΕΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΠΑΣΑΛΟ ΑΠΟ ΑΥΤΟΝ ΠΟΥ ΗΘΕΛΕ ΛΟΓΩ ΜΕΓΑΛΗΣ ΠΥΚΝΟΤΗΤΑΣ ΤΟΥ ΜΕΝΟΥ
4. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	ΟΙ ΣΥΝΤΑΓΕΜΕΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΣΑΛΟΥ ΠΟΥ ΜΕΤΑΚΙΝΗΘΗΚΕ ΑΛΛΑΖΟΥΝ ΜΕ ΤΟ ΚΑΘΕ ΠΑΤΗΜΑ ΒΕΛΟΥΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΟΘΕΙ «ΑΠΑΝΤΗΣΗ» ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΛΗΦΘΕΙ (ΝΑ ΤΗΝ ΔΕΙ Η/ΚΑΙ ΝΑ ΤΗΝ ΑΚΟΥΣΕΙ Κ.ΛΠ.)**	ΜΕ ΚΑΘΕ ΠΑΤΗΜΑ ΒΕΛΟΥΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΙΣ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ ΠΟΥ ΦΑΙΝΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ		Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΔΕΝ ΠΡΟΣΕΞΕ ΑΛΛΑΓΗ ΑΠΟ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΟΤΑΝ ΠΑΤΗΣΕ ΤΟ ΒΕΛΟΣ. ΑΠΟΥΣΙΑ ΗΧΗΤΙΚΟΥ ΕΦΕ.
5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΜΕΣΩ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΤΗΝ ΑΛΛΑΓΗ ΤΩΝ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΩΝ ΤΟΥ ΠΑΣΑΛΟΥ ΠΟΥ ΡΥΘΜΙΣΕ ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΚΛΙΚ ΣΕ ΒΕΛΑΚΙ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΣΩΣΤΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΣΤΟ ΠΑΤΗΜΑ ΤΩΝ ΒΕΛΩΝ ΚΑΙ ΕΜΦΑΝΗΣ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΩΝ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΜΕ ΕΥΚΟΛΙΑ ΤΟ ΚΕΙΜΕΝΟ ΜΕ ΤΙΣ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ ΤΩΝ ΠΑΣΑΛΩΝ	
6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΞΙΟΛΟΓΕΙ ΕΑΝ ΕΙΝΑΙ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ ΜΕ ΤΗΝ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΔΙΑΒΑΖΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΠΑΣΑΛΩΝ ΜΕΣΩ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΚΑΙ ΕΦΟΣΟΝ ΤΕΛΕΙΩΣΕ ΠΑΤΑΕΙ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ "ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΑΛΛΑΓΩΝ"	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΧΙΚΟΥ ΣΤΟΧΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΕΜΦΑΝΕΣ ΚΕΙΜΕΝΟ ΠΡΟΒΑΛΕΙ ΤΙΣ ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ ΟΠΟΥ ΤΟΠΟΘΕΤΗΘΗΚΕ ΚΑΘΕ ΠΑΣΑΛΟΣ ΕΝΩ ΤΟΥ ΔΙΝΕΤΑΙ Η ΕΠΙΛΟΓΗ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ "ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΩΝ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ". ΟΤΑΝ ΕΙΝΑΙ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ ΕΠΙΛΕΓΕΙ "ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ"	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΝΤΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΠΩΣ ΕΑΝ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΕΙ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΤΟΥ Ή ΝΑ ΕΦΑΡΜΟΣΕΙ ΤΙΣ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΑΤΗΣΕΙ ΣΤΟ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟ ΚΟΥΜΠΙ	

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΤΙΚΩΝ ΠΑΝΙΩΝ					
ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΙ ΣΤΑΔΙΑ NOPMAN	**USER**	**ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ UI**	**DESIGNER**	**SUCCESS?**	**FAILURE?**
1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	ΣΩΣΤΗ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΠΑΝΙΩΝ ΣΤΗ ΣΚΗΝΗ	**ΠΩΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΦΑΝΕΡΟ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ**	ΣΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΣΚΗΝΗ ΚΑΙ ΔΙΠΛΑ ΤΗΣ **CLICKABLE** ΠΑΝΙ ΜΕ **INVITING** ΕΜΦΑΝΗΣΗ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΣΥΡΕΙΣ ΠΑΝΩ ΤΗΣ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΕΑΝ Η ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΣΩΣΤΗ ΚΑΙ ΟΛΟΚΛΗΡΟΘΗΚΕ	
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ)	ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΠΑΝΙΟΥ ΠΑΝΩ ΣΤΗ ΣΚΗΝΗ, ΑΠΟΔΟΧΗ Η ΜΗ ΤΗΣ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΠΡΟΤΑΣΕΩΝ	**ΠΩΣ ΘΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΟΥΝ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΑΤΑΝΟΗΤΕΣ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΤΟ ΠΑΝΙ ΘΑ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΗ ΣΚΗΝΗ ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΙΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΤΡΑΒΑΕΙ ΤΟ ΠΑΝΙ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΕΙ ΣΤΟ ΕΚΤΕΘΕΙΜΕΝΟ ΣΗΜΕΙΟ ΣΚΗΝΗΣ	
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΑ ΠΙΑΝΕΙ ΤΟ ΠΑΝΙ, ΘΑ ΤΟ ΣΥΡΕΙ ΣΤΗΝ ΕΠΙΘΥΜΗΤΗ ΘΕΣΗ ΠΑΝΩ ΣΤΝ ΣΚΗΝΗ, ΘΑ ΒΛΕΠΕΙ ΟΡΘΩΤΗΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΕΚΤΕΛΕΣΗ**	ΤΟ ΠΑΝΙ ΕΦΑΡΜΟΖΕΤΑΙ ΣΕ ΖΩΝΤΑΝΟ ΧΡΟΝΟ ΚΑΙ ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΑΥΤΟ ΑΛΛΑΖΕΙ ΚΑΙ ΤΟ ΜΗΝΥΜΑ ΟΡΘΟΤΗΤΑΣ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΤΟ ΠΑΝΙ ΖΩΝΤΑΝΑ ΝΑ ΕΦΑΡΜΟΖΕΤΑΙ ΠΑΝΩ ΣΤΗ ΣΚΗΝΗ	
4. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	ΧΡΗΣΤΗΣ ΔΙΑΒΑΖΕΙ ΜΗΝΥΜΑ ΚΑΙ ΒΛΕΠΕΙ ΠΩΣ ΕΦΑΡΜΟΖΕΙ ΤΟ ΠΑΝΙ, ΑΚΟΥΕΙ ΕΝΑΝ ΗΧΟ ΠΟΥ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΙ ΣΕ ΟΡΘΟΤΗΤΑ Η ΟΧΙ ΤΗΣ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΟΘΕΙ «ΑΠΑΝΤΗΣΗ» ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΛΗΦΘΕΙ (ΝΑ ΤΗΝ ΔΕΙ Η/ΚΑΙ ΝΑ ΤΗΝ ΑΚΟΥΣΕΙ Κ.ΛΠ.)**	ΕΝΑ ΣΥΝΤΟΜΟ ΜΗΝΥΜΑ ΠΟΥ ΛΕΕΙ ΕΑΝ Η ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΗ, ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ ΕΝΑΣ ΗΧΟΣ **"TAK!"**		
5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΤΟ ΠΑΝΙ ΚΑΙ ΤΟ ΜΗΝΥΜΑ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΣΩΣΤΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΜΗΝΥΜΑ ΓΙΑ ΒΕΛΤΙΣΤΟΤΗΤΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ, ΠΑΝΙ ΕΦΑΡΜΟΖΕΤΑΙ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ		
6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ, ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΤΟ ΜΗΝΥΜΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΝΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΟ ΠΑΝΩ ΣΤΗ ΣΚΗΝΗ ΑΠΟΦΑΣΙΖΕΙ ΕΑΝ ΕΠΙΘΥΜΕΙ ΝΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΕΙ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΧΙΚΟΥ ΣΤΟΧΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	Η ΣΚΗΝΗ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΜΕ ΕΓΚΑΤΕΣΤΗΜΕΝΟ ΠΛΕΟΝ ΠΑΝΙ ΠΑΝΩ ΤΗΣ ΚΑΙ ΜΗΝΥΜΑ ΓΙΑ ΒΕΛΤΙΣΤΟΤΗΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ, ΚΟΥΜΠΙ **"SAVE"**		

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΤΙΚΩΝ ΠΑΝΙΩΝ (ΜΗ-ΒΕΛΤΙΣΤΟ)					
ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΙ ΣΤΑΔΙΑ NOPMAN	**USER**	**ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ UI**	**DESIGNER**	**SUCCESS?**	**FAILURE?**
1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	ΣΩΣΤΗ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΠΑΝΙΩΝ ΣΤΗ ΣΚΗΝΗ	**ΠΩΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΦΑΝΕΡΟ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ**	ΣΤΟ ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΣΚΗΝΗ ΚΑΙ ΠΑΝΩ ΤΗΣ ΠΑΝΙ ΚΑΙ ΒΕΛΑΚΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ		
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ)	ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΠΑΝΙΟΥ ΠΑΝΩ ΣΤΗ ΣΚΗΝΗ, ΑΠΟΔΟΧΗ Η ΜΗ ΤΗΣ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΠΡΟΤΑΣΕΩΝ	**ΠΩΣ ΘΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΟΥΝ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΑΤΑΝΟΗΤΕΣ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΤΟ ΠΑΝΙ ΘΑ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΤΗ ΣΚΗΝΗ ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΠΑΤΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ ΣΤΑ ΒΕΛΑΚΙΑ		ΘΑ ΠΑΡΕΙ ΑΡΚΕΤΟ ΧΡΟΝΟ Η ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΠΑΝΙΟΥ ΜΕ ΒΕΛΑΚΙΑ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΒΑΡΕΘΕΙ ΚΑΙ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΑ ΠΑΤΑΕΙ ΒΕΛΑΚΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΑΛΛΑΖΕΙ ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ ΠΑΝΙΩΝ ΠΑΝΩ ΣΤΗ ΣΚΗΝΗ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΕΚΤΕΛΕΣΗ**	ΤΟ ΠΑΝΙ ΕΦΑΡΜΟΖΕΤΑΙ ΣΕ ΖΩΝΤΑΝΟ ΧΡΟΝΟ		Η ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΑΝΙΟΥ ΕΓΙΝΕ ΣΕ ΑΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΣΗΜΕΙΟ ΚΑΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΔΕΝ ΕΝΗΜΕΡΩΘΗΚΕ ΓΙΑ ΑΥΤΟ
4. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΤΟ ΠΑΝΙ ΠΑΝΩ ΣΤΗ ΣΚΗΝΗ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΟΘΕΙ «ΑΠΑΝΤΗΣΗ» ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΛΗΦΘΕΙ (ΝΑ ΤΗΝ ΔΕΙ Η/ΚΑΙ ΝΑ ΤΗΝ ΑΚΟΥΣΕΙ Κ.ΛΠ.)**	ΠΑΝΙ ΕΓΚΑΤΕΣΤΗΜΕΝΟ ΣΤΗ ΣΚΗΝΗ		
5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	ΧΡΗΣΤΗΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΕΙ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΣΩΣΤΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΕΑΝ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΟΡΘΗ, ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΑΠΟΤΥΓΧΑΝΕΙ		ΡΥΘΜΙΣΗ ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΟΡΘΗ, ΧΡΗΣΤΗΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΞΑΝΑ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΕΙ ΤΟ ΠΑΝΙ
6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ, ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΝΙ ΠΑΝΩ ΣΤΗ ΣΚΗΝΗ ΚΑΙ ΤΟ ΜΗΝΥΜΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΞΑΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΕΙ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΧΙΚΟΥ ΣΤΟΧΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΣΦΑΛΜΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗΣ ΛΟΓΟ ΚΑΚΙΑΣ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣ, ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ ΟΤΑΝ ΡΥΘΜΙΣΗ ΕΙΝΑΙ ΟΡΘΗ		ΡΥΘΜΙΣΗ ΞΑΝΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΟΡΘΗ

ΡΥΘΜΙΣΗ CUSTOM ΦΩΤΙΣΜΟΥ					
ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΙ ΣΤΑΔΙΑ NORMAN	**USER**	**ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ UI**	**DESIGNER**	**SUCCESS?**	**FAILURE?**
1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΟΥ ΦΩΤΙΣΜΟΥ	**ΠΩΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΦΑΝΕΡΟ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ**	ΕΜΦΑΝΗΣ ΤΙΤΛΟΣ, ICON ΛΑΜΠΑΣ ΚΑΙ SLIDERS ΓΙΑ ΤΗ ΡΥΘΜΙΣΗ ΦΩΤΟΣ ΚΑΘΙΣΤΟΥΝ ΕΜΦΑΝΕΣ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΙ ΤΟΝ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΚΑΙ ΠΩΣ ΘΑ ΤΟΝ ΠΕΤΥΧΕΙ ΜΕΣΩ ΤΟΥ UI	
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ)	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΛΕΙΤΑΙ ΝΑ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΕΙ ΜΕ ΤΑ SLIDER ΚΑΙ ΜΟΛΙΣ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΕΙ ΤΗΝ ΡΥΘΜΙΣΗ ΝΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΕΙ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΟΥΝ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΑΤΑΝΟΗΤΕΣ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΕΤΙΚΕΤΕΣ ΘΑ ΣΥΝΟΔΕΥΟΥΝ ΤΑ SLIDERS ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΝΤΑΣΗ ΚΑΙ ΤΟ ΘΕΡΜΟΤΗΤΑ/ΨΥΧΡΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΦΩΤΙΣΜΟΥ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΟΘΟΝΗΣ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗ ΛΑΜΠΑ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΤΑΝΟΕΙ ΠΩΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΧΕΙΡΙΣΤΕΙ ΤΑ CONTROLS ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΠΕΤΥΧΕΙ ΤΟΝ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ	
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΣΕΡΝΕΙ ΤΟΝ ΚΕΡΣΟΡΑ ΠΑΝΩ ΣΤΑ SLIDERS	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΕΚΤΕΛΕΣΗ**	ΤΑ SLIDERS ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΣΕ ΣΕΙΡΑ ΠΑΝΩ ΚΑΙ ΚΑΤΩ ΜΕ ΞΕΚΑΘΑΡΟ ΟΡΙΣΜΟ ΤΟΥ ΤΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΥΕΙ ΤΟ ΚΑΘΕΝΑ ΜΕΣΩ ΕΤΙΚΕΤΑΣ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΝΤΟΠΙΖΕΙ ΤΑ SLIDERS ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΙ ΠΩΣ ΝΑ ΤΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΙ	
4. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	Η ΛΑΜΠΑ ΠΟΥ ΘΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΘΑ ΑΛΛΑΖΕΙ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΙΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΕΥΚΟΛΗ ΤΗΝ ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΤΩΝ ΑΛΛΑΓΩΝ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΟΘΕΙ «ΑΠΑΝΤΗΣΗ» ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΛΗΦΘΕΙ (ΝΑ ΤΗΝ ΔΕΙ Η/ΚΑΙ ΝΑ ΤΗΝ ΑΚΟΥΣΕΙ Κ.ΛΠ.)**	ΜΕ ΚΑΘΕ ΡΥΘΜΙΣΗ ΕΝΟΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ SLIDERS ΘΑ ΑΛΛΑΖΕΙ Η ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΗΣ ΛΑΜΠΑΣ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΑΝΤΙΛΗΠΤΕΣ ΟΙ ΑΛΛΑΓΕΣ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΝΤΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΠΛΗΡΩΣ ΤΟΝ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟ ΤΩΝ ΑΛΛΑΓΩΝ ΤΟΥ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΒΟΗΘΗΤΙΚΗΣ ΛΑΜΠΑΣ ΤΟΥ UI	
5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΑ ΒΛΕΠΕΙ ΤΗΝ ΔΙΑΦΟΡΑ ΤΗΣ ΛΑΜΠΑΣ ΠΡΙΝ ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΡΥΘΜΙΣΗ ΠΟΥ ΕΚΑΝΕ ΣΕ ΚΑΘΕ SLIDER	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΣΩΣΤΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ ΤΗΣ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΤΙΚΗΣ ΛΑΜΠΑΣ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΑ ΕΡΜΗΝΕΥΕΙ ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΩΝ ΑΛΛΑΓΩΝ ΤΟΥ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΕ ΘΕΣΗ ΝΑ ΕΡΜΗΝΕΥΣΕΙ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΠΟΥ ΕΓΙΝΑΝ ΣΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΠΕΙΤΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΤΟΥ	
6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΑ ΚΡΙΝΕΙ ΑΝ ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΗΣ ΡΥΘΜΙΣΗΣ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΙ ΣΤΗ ΛΑΜΠΑ ΤΟΝ ΙΚΑΝΟΠΟΙΕΙ, ΚΑΙ ΑΝ ΝΑΙ, ΑΠΟΘΗΚΕΥΕΙ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ Ή ΕΦΑΡΜΟΖΕΙ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΧΙΚΟΥ ΣΤΟΧΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΚΟΙΤΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΩΝ ΑΛΛΑΓΩΝ ΤΟΥ ΣΤΗΝ ΛΑΜΠΑ ΤΟΥ UI ΘΑ ΚΡΙΝΕΙ ΕΑΝ ΘΑ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΠΡΟΧΩΡΗΣΕΙ ΣΤΗΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΤΩΝ ΑΛΛΑΓΩΝ Ή ΣΤΗΝ ΥΙΟΘΕΤΗΣΗ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΩΝ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΟΙΤΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΒΟΗΘΗΤΙΚΗ ΛΑΜΠΑ ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΟ ΝΑ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕΙ ΕΑΝ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΠΡΟΧΩΡΗΣΕΙ ΜΕ ΤΗΝ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΤΩΝ ΑΛΛΑΓΩΝ Ή ΑΝ ΠΡΟΤΙΜΑΕΙ ΝΑ ΔΕΧΘΕΙ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ	

ΡΥΘΜΙΣΗ CUSTOM ΦΩΤΙΣΜΟΥ (ΜΗ-ΒΕΛΤΙΣΤΟ)					
ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΙ ΣΤΑΔΙΑ NORMAN	**USER**	**ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ UI**	**DESIGNER**	**SUCCESS?**	**FAILURE?**
1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΟΥ ΦΩΤΙΣΜΟΥ	**ΠΩΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΦΑΝΕΡΟ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ**	ΕΜΦΑΝΗΣ ΤΙΤΛΟΣ ΩΣΤΕ ΝΑ ΠΡΟΤΡΕΠΕΙ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΝΑ ΡΥΘΜΙΣΕΙ ΤΟ ΦΩΣ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΝΤΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ	
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ)	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΕΙ ΣΕ ΔΥΟ ΠΕΔΙΑ ΠΟΣΟ ΦΩΤΕΙΝΟ ΚΑΙ ΠΟΣΟ ΘΕΡΜΟ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΦΩΣ ΤΟΥ	**ΠΩΣ ΘΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΟΥΝ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΑΤΑΝΟΗΤΕΣ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΕΜΦΑΝΕΙΣ ΕΤΙΚΕΤΕΣ ΠΟΥ ΣΥΝΟΔΕΥΟΥΝ ΚΑΘΕ ΠΕΔΙΟ ΟΠΟΥ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΑΖΕΙ INPUT ΓΙΑ ΤΟΝ ΦΩΤΙΣΜΟ		ΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ ΔΥΣΚΟΛΕΥΟΝΤΑΙ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΟΥΝ ΑΠΟ ΜΟΝΟΙ ΤΟΥΣ ΚΑΠΟΙΟ INPUT ΣΤΑ ΠΕΔΙΑ ΤΗΣ ΡΥΘΜΙΣΗΣ
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΕΙ ΣΤΟ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΠΕΔΙΟ ΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΦΩΤΕΙΝΟΤΗΤΑΣ Ή ΘΕΡΜΟΤΗΤΑΣ ΤΟΥ ΦΩΤΟΣ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΕΙ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΕΚΤΕΛΕΣΗ**	ΜΕΣΩ ΕΤΙΚΕΤΩΝ ΚΑΙ PLACEHOLDERS ΘΑ ΚΑΘΟΔΗΓΕΙΤΑΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΣΤΟ ΣΩΣΤΟ ΠΕΔΙΟ		Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΙ ΠΟΥ ΝΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΕΙ INPUT ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΓΝΩΡΙΖΕΙ ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΚΟΙΝΩΣ ΑΠΟΔΕΚΤΟ ΕΥΡΟΣ ΤΙΜΩΝ
4. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	ΤΟ INPUT ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ ΘΑ ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΣΤΟ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟ ΠΕΔΙΟ ΠΟΥ ΟΡΙΣΤΗΚΕ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΟΘΕΙ «ΑΠΑΝΤΗΣΗ» ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΛΗΦΘΕΙ (ΝΑ ΤΗΝ ΔΕΙ Η/ΚΑΙ ΝΑ ΤΗΝ ΑΚΟΥΣΕΙ Κ.ΛΠ.)**	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΑ ΒΛΕΠΕΙ ΤΟ ΠΕΔΙΟ ΜΕ ΤΗΝ ΑΝΤΙΣΧΟΙΧΗ ΡΥΘΜΙΣΗ ΝΑ ΕΧΕΙ ΤΗΝ ΤΙΜΗ ΠΟΥ ΤΟΥ ΟΡΙΣΕ		Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΔΕΝ ΛΑΜΒΑΝΕΙ ΑΡΚΕΤΗ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΠΟΥ ΚΑΝΕΙ
5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	ΘΑ ΕΧΕΙ ΟΡΙΣΤΕΙ INPUT ΚΑΙ ΣΤΑ ΔΥΟ ΠΕΔΙΑ ΡΥΘΜΙΣΗΣ ΦΩΤΙΣΜΟΥ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΣΩΣΤΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΕΤΙΚΕΤΕΣ ΘΑ ΣΥΝΟΔΕΥΟΥΝ ΚΑΘΕ ΠΕΔΙΟ ΩΣΤΕ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΙ ΣΕ ΤΙ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΙ ΚΑΘΕ ΠΕΔΙΟ		Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΔΥΣΚΟΛΕΥΕΤΑΙ ΝΑ ΕΡΜΗΝΕΥΣΕΙ ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΚΑΘΕ ΤΙΜΗ ΣΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ ΣΥΝΘΗΚΕΣ ΦΩΤΙΣΜΟΥ
6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ	ΕΦΟΣΟΝ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ ΜΕ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΠΟΥ ΕΚΑΝΕ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΕΙ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟ ΚΟΥΜΠΙ Ή ΑΠΛΩΣ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΧΙΚΟΥ ΣΤΟΧΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΕΙ ΤΟ INPUT ΠΟΥ ΔΟΘΗΚΕ ΣΤΟ ΚΑΘΕ ΠΕΔΙΟ ΚΑΙ ΘΑ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕΙ ΑΝ ΘΑ ΠΑΤΗΣΕΙ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗΣ Ή ΥΙΟΘΕΤΗΣΗΣ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΩΝ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ		Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΔΥΣΚΟΛΕΥΕΤΑΙ ΝΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΕΙ ΑΝ Η ΡΥΘΜΙΣΗ ΠΟΥ ΕΚΑΝΕ ΤΟΝ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΣΕΙ ΚΑΘΩΣ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΟΠΤΙΚΟΠΟΙΗΣΕΙ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ. ΠΡΟΚΑΛΕΙΤΑΙ ΣΥΓΧΥΣΗ ΚΑΙ ΔΕΝ ΓΝΩΡΙΖΕΙ ΑΝ ΕΧΕΙ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΣΩΣΤΑ

ΡΥΘΜΙΣΗ ΦΩΤΙΣΜΟΥ ΕΙΔΙΚΩΝ ΠΕΡΙΣΤΑΣΕΩΝ					
ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΙ ΣΤΑΔΙΑ NORMAN	**USER**	**ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ UI**	**DESIGNER**	**SUCCESS?**	**FAILURE?**
1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	ΝΑ ΡΥΘΜΙΣΕΙ ΤΟΝ ΦΩΤΙΣΜΟ ΓΙΑ ΕΙΔΙΚΗ ΠΕΡΙΣΤΑΣΗ (ΕΟΡΤΗ, ΓΑΜΟΣ, ΚΗΔΕΙΑ)	**ΠΩΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΦΑΝΕΡΟ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ**	ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΔΙΝΟΝΤΑΙ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΜΕΝΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΓΙΑ ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΕΡΙΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΕΙΧΝΟΝΤΑΙ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΜΟΤΙΒΩΝ ΦΩΤΙΣΜΟΥ	ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΕΤΟΙΜΗΣ ΡΥΘΜΙΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΚΥΠΤΟΥΣΑ ΠΕΡΙΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΑ ΕΙΔΙΚΗΣ ΡΥΘΜΙΣΗΣ ΚΑΝΕΙ ΑΠΟΤΥΧΙΑ ΑΔΥΝΑΤΗ	
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ)	ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΕΙ ΚΑΠΟΙΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΜΕΝΗ ΡΥΘΜΙΣΗ Η ΦΤΙΑΧΝΕΙ ΔΙΚΙΑ ΤΟΥ	**ΠΩΣ ΘΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΟΥΝ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΑΤΑΝΟΗΤΕΣ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΘΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑ **DROPDOWN** ΜΕ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΑΙ **RADIOS**	ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΡΗΣΗΣ, ΑΜΕΣΗ ΑΝΤΑΠΟΚΙΡΣΗ	
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΕΙ ΚΑΠΟΙΑ ΕΤΟΙΜΗ ΡΥΘΜΙΣΗ ΑΠΟ ΤΟ **DROPDOWN**, Η ΕΠΙΛΕΓΕΙ ΑΠΟ **RADIO SWITCH** ΧΡΩΜΑ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΑ **DROPDOWNS** ΜΟΤΙΒΟ ΑΛΛΑΓΩΝ ΧΡΟΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΜΟΤΙΒΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΕΚΤΕΛΕΣΗ**	ΛΑΜΠΑΚΙΑ ΠΟΥ ΑΝΑΠΑΡΑΓΟΥΝ ΤΙΣ ΤΡΕΧΟΥΣΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ	ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΛΑΜΠΕΣ ΑΝΑΠΑΡΑΓΟΥΝ ΜΕ ΑΡΚΕΤΑ ΜΕΓΑΛΗ ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΤΗΝ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΤΟΥ ΦΩΤΙΣΜΟΥ ΩΣΤΕ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΧΤΙΣΕΙ ΜΙΑ ΟΛΟΚΛΗΡΟΜΕΝΗ ΑΠΟΨΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΡΥΘΜΙΣΗ	
4. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	ΜΟΤΙΒΑ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ, ΧΡΩΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ, ΛΑΜΠΑΚΙΑ ΠΑΙΖΟΥΝ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΟΘΕΙ «ΑΠΑΝΤΗΣΗ» ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΛΗΦΘΕΙ (ΝΑ ΤΗΝ ΔΕΙ Η/ΚΑΙ ΝΑ ΤΗΝ ΑΚΟΥΣΕΙ Κ.ΛΠ.)**	ΑΛΛΑΖΕΙ ΜΟΤΙΒΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΤΩΝ ΛΑΜΠΩΝ, ΧΡΩΜΑΤΙΣΜΟΣ ΤΟΥΣ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΝΤΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΑΜΕΣΩΣ ΤΟΝ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟ ΤΩΝ ΑΛΛΑΓΩΝ ΠΟΥ ΠΡΟΕΚΥΨΑΝ	
5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ **DROPDOWNS** ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΕΣ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΟΥ ΕΒΑΛΕ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ, ΤΑ ΕΙΚΟΝΙΚΑ ΛΑΜΠΑΚΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΤΗΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙΑ ΤΟΥΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΣΩΣΤΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΟΛΑ ΤΑ **DROPDOWN** ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΤΙΣ ΤΡΕΧΟΥΣΕΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΕΙ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΡΟΕΠΙΛΕΓΜΕΝΕΣ ΜΕΝΟΥ DROP DOWN MENU ΔΙΧΩΣ ΝΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙ ΝΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΕΙ ΤΙΠΟΤΑ	
6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΑ ΑΠΟΦΑΣΙΖΕΙ ΕΑΝ ΤΟΥ ΑΡΕΣΟΥΝ ΟΙ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΤΑ ΛΑΜΠΑΚΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΚΑΙ ΑΠΟΘΗΚΕΥΕΙ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ Η ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΤΗΝ ΡΥΘΜΙΣΗ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΧΙΚΟΥ ΣΤΟΧΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΙ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ ΣΤΙΣ ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΛΑΜΠΕΣ (ΗΜΙΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ)	ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΧΝΙΔΙ ΛΑΜΠΩΝ ΧΡΗΣΗΤΣ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΙ ΕΑΝ ΤΟΥ ΑΡΕΣΕΙ	

ΡΥΘΜΙΣΗ ΦΩΤΙΣΜΟΥ ΕΙΔΙΚΩΝ ΠΕΡΙΣΤΑΣΕΩΝ (ΜΗ-ΒΕΛΤΙΣΤΟ)					
ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΙ ΣΤΑΔΙΑ NORMAN	**USER**	**ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ UI**	**DESIGNER**	**SUCCESS?**	**FAILURE?**
1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	ΝΑ ΡΥΘΜΙΣΕΙ ΤΟΝ ΦΩΤΙΣΜΟ ΓΙΑ ΕΙΔΙΚΗ ΠΕΡΙΣΤΑΣΗ (ΕΟΡΤΗ, ΓΑΜΟΣ, ΚΗΔΕΙΑ)	**ΠΩΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΦΑΝΕΡΟ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ**	ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΔΙΝΟΝΤΑΙ ΠΡΟΕΠΙΛΕΓΜΕΝΕΣ ΣΥΝΘΗΚΕΣ ΦΩΤΙΣΜΟΥ ΓΙΑ ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΕΡΙΣΤΑΣΕΙΣ		ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΣΑΦΕΣ ΜΕ ΤΗ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΟΛΕΣ ΑΥΤΕΣ ΟΙ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ, ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΧΡΟΝΟΣ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΟΤΙ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΦΩΤΙΣΜΟΥ
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΚΑΘΟΡΙΣΜΟΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ)	ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΕΙ ΚΑΠΟΙΑ ΠΡΟΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΡΥΘΜΙΣΗ ΄Η ΦΤΙΑΧΝΕΙ ΤΗΝ ΔΙΚΙΑ ΤΟΥ	**ΠΩΣ ΘΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΟΥΝ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΑΤΑΝΟΗΤΕΣ ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΘΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑ **DROPDOWN** ΜΕ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΑΙ **RADIOS**		ΕΛΛΕΙΨΗ ΚΑΠΟΙΑΣ ΕΝΔΕΙΞΗΣ ΔΥΣΚΟΛΕΥΕΙ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΝΑ ΠΡΟΤΙΜΗΣΕΙ ΚΑΠΟΙΑ
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΠΙΛΕΓΕΙ ΚΑΠΟΙΑ ΕΤΟΙΜΗ ΡΥΘΜΙΣΗ ΑΠΟ ΤΟ **DROPDOWN**, Η ΕΠΙΛΕΓΕΙ ΑΠΟ **RADIO SWITCH** ΧΡΩΜΑ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΑ **DROPDOWNS** ΜΟΤΙΒΟ ΑΛΛΑΓΩΝ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΜΟΤΙΒΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΕΚΤΕΛΕΣΗ**	ΟΙ ΤΡΕΧΟΥΣΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΦΑΙΝΟΝΤΑΙ ΣΤΑ **DROPDOWNS** ΚΑΙ **RADIOS**		ΕΙΝΑΙ ΠΙΘΑΝΟ ΝΑ ΜΗΝ ΠΡΟΣΕΞΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΠΟΙΑ ΧΡΩΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ
4. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	ΜΟΤΙΒΑ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ, ΧΡΩΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΟΘΕΙ «ΑΠΑΝΤΗΣΗ» ΣΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ ΩΣΤΕ ΝΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΛΗΦΘΕΙ (ΝΑ ΤΗΝ ΔΕΙ Η/ΚΑΙ ΝΑ ΤΗΝ ΑΚΟΥΣΕΙ Κ.ΛΠ.)**	ΟΙ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ ΣΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ	ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ, Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΠΡΟΧΩΡΑΕΙ	
5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ DROPDOWNS ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΕΣ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΟΥ ΕΒΑΛΕ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΣΩΣΤΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΟΛΑ ΤΑ DROPDOWN ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΤΙΣ ΤΡΕΧΟΥΣΕΣ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ		ΚΑΘΩΣ ΟΙ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΔΕΝ ΦΑΙΝΟΝΤΑΙ ΚΑΠΟΥ ΠΡΙΝ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ, Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΕΥΚΟΛΑ ΜΠΕΡΔΕΥΕΤΑΙ
6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΠΟΘΗΚΕΥΕΙ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ, ΑΥΤΕΣ ΕΦΑΡΜΟΖΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΟΤΑΝ ΤΙΣ ΒΛΕΠΕΙ ΑΠΟΦΑΣΙΖΕΙ ΕΑΝ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΤΙΣ ΑΛΛΑΞΕΙ ΚΑΙ ΑΛΛΟ	**ΠΩΣ ΘΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΧΙΚΟΥ ΣΤΟΧΟΥ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΡΗΣΤΗ**	ΟΤΑΝ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΑΠΟΘΗΚΕΥΕΙ ΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ, ΤΙΣ ΒΛΕΠΕΙ ΝΑ ΕΦΑΡΜΟΖΟΝΤΑΙ		ΕΑΝ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ ΔΕΝ ΤΟΥ ΑΡΕΣΟΥΝ ΤΑ ΧΡΩΜΑΤΑ Η ΤΟ ΜΟΤΙΒΟ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΞΑΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΙ