

Università degli Studi di Salerno

Corso di Interazione Uomo-Macchina



SMILE

Assignment 2

Sommario

- 1.GLI SCENARI DEI TASK (CASI D'USO)3
- 2.LAVORI CORRELATI/ANALISI COMPARATIVA.....6
- 3.IDEE INIZIALI DI PROGETTO8
- 4.LA PERCENTUALE DI APPORTO SU OGNI PARTE DELL'ASSIGNMENT16

1.GLI SCENARI DEI TASK (CASI D'USO)

CREAZIONE PROFILO UTENTE

L'utente vuole iscrivere il proprio figlio al sistema. Accede al sistema. Le compare una schermata dove ha la possibilità di scegliere tra: "log-in" e "registrazione".

Clicca su "registrati", e inserisce username, e-mail, e password e poi clicca su "registrati". Ora l'utente è iscritto nel sistema.

NOME USE CASE	REGISTRAZIONE UTENTE	
PARTECIPANTI	UTENTE	
CONDIZIONE DI ENTRATA	Il caso d'uso inizia quando il sistema è aperta	
CONDIZIONE DI USCITA	Il caso d'uso termina quando il sistema esegue il log-in	
FLUSSO DI EVENTI	<div>L'utente entra nel sistema</div> <div>L'utente inserisce tutti i dati richiesti e clicca su "registrati"</div>	<div>Il sistema mostra i campi da compilare:</div> <ul style="list-style-type: none">• Username• E-mail• Password <div>Il sistema stampa un messaggio di conferma e mostra la schermata di home</div>
ECCEZIONI	Le credenziali sono state inserite in maniera errata	

ESERCITAZIONE MATEMATICA

L'utente ha difficoltà in matematica, utilizza il sistema per approfondire le sue conoscenze in ambito matematico. L'utente esegue il log-in, nella home page seleziona il gioco che gli interessa e alla fine dell'esercitazione clicca su "Mostra risultati".

NOME USE CASE	Esercitazione Matematica	
PARTECIPANTI	UTENTE	
CONDIZIONE DI ENTRATA	Il caso d'uso inizia quando l'utente esegue il log-in	
CONDIZIONE DI USCITA	Il caso d'uso termina l'utente ha finito l'esercitazione	
FLUSSO DI EVENTI	<div>L'utente esegue il log-in</div> <div>L'utente decide di cliccare su "matematica"</div> <div>L'utente esegue l'esercitazione</div>	<div>Il sistema mostra l'home page con vari moduli</div> <div>Il sistema mostra la scelta della difficoltà</div> <div>Il sistema mostra i risultati</div>
ECCEZIONI	L'utente inserisce dati errati nel log-in Il sistema si chiude in modo anomalo	

CONTROLLO PROGRESSI

L'utente, decide di controllare i progressi del figlio. Entra nel sistema, e dopo aver eseguito il log-in, entra nella sezione delle statistiche. Tramite questa funzione riesce anche a capire quanto il figlio si sia impegnato, controllano le ore di gioco e quali sono i suoi punti di forza e le sue lacune.

NOME USE CASE	Controllo progressi	
PARTECIPANTI	UTENTE	
CONDIZIONE DI ENTRATA	L'utente esegue il log in	
CONDIZIONE DI USCITA	L'utente ha visionato le statistiche	
FLUSSO DI EVENTI	L'utente esegue il login L'utente accede alla sezione "Progressi" L'utente clicca sulla una sezione per sapere maggiori dettagli	<div>Il sistema visualizza l'homepage</div> <div>Il sistema visualizza le statistiche generali dell'utente</div> <div>Il sistema mostra statistiche più dettagliate</div>
ECCEZIONI	Non sono stati completati esercizi	

2.LAVORI CORRELATI/ANALISI COMPARATIVA

Esistono centinaia di applicazioni web e mobile che propongono giochi educativi per tutte le età, quasi nessuna di queste include più di un argomento all'interno, quindi prenderemo in analisi diverse applicazioni.



Le seguenti applicazioni, fanno uso di numerose schermate colorate per catturare l'attenzione dell'utente. I quesiti vengono posti in modo diretto e fornire una risposta risulta semplice ed intuitivo. Il menù risulta molto basilare e consente di scegliere su quale tipo di operazione matematica si desidera esercitarsi. Nonostante l'applicazione si presenti ben fatta, manca della possibilità di verificare i propri progressi e le interfacce risultano esageratamente colorate rendendo l'esposizione prolungata all'applicazione sgradevole.

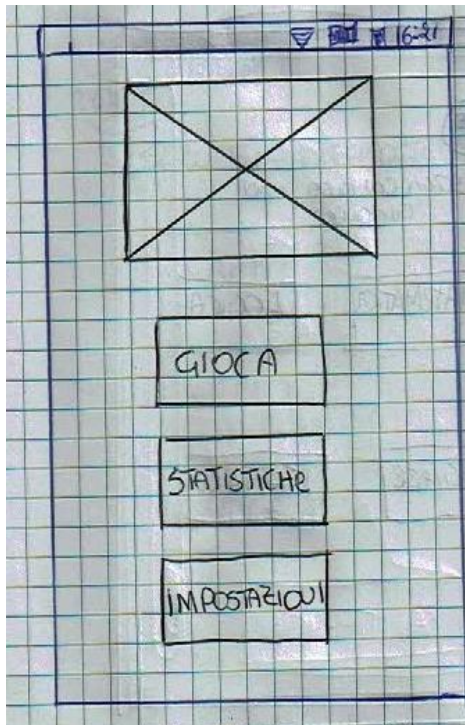


PRO	CONTRO
Schermate colorate per attirare l'attenzione degli utenti	Impossibilità di verificare i propri progressi
Quesiti posti in modo diretto	Interfacce esageratamente colorate
	Interfaccia poco intuitiva
	Impossibilità dei genitori di controllare le ore di gioco dei figli

3.IDEE INIZIALI DI PROGETTO

APPLICAZIONE MOBILE: PROPOSTA 1

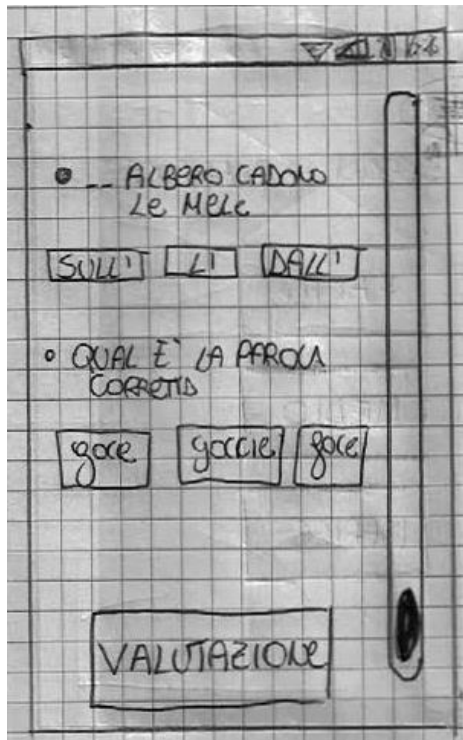
1. HOME



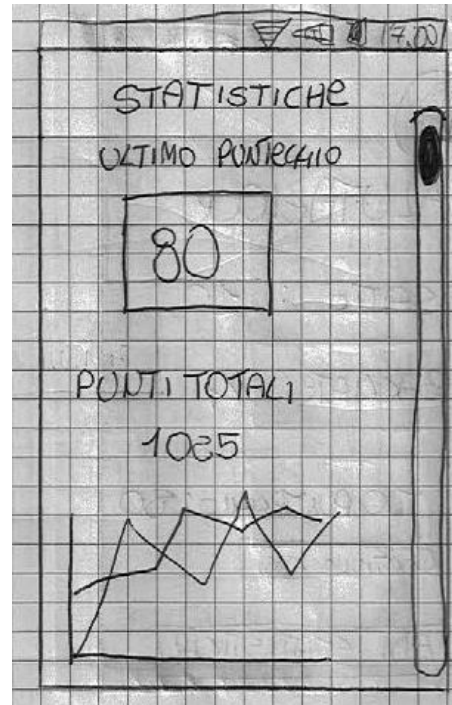
2. MENU GIOCA



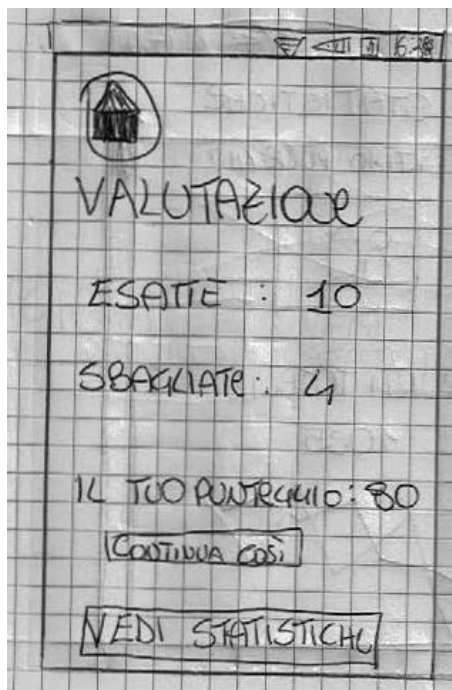
3. MENU DIFFICOLTA'



4. GIOCA



5. VALUTAZIONE

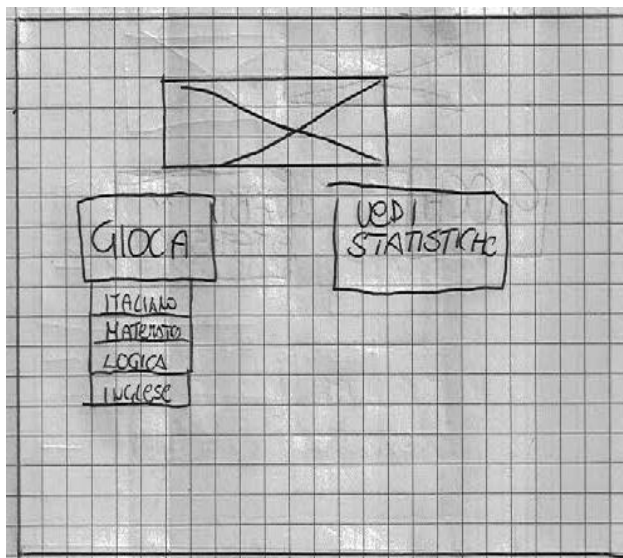


6. STATISTICHE

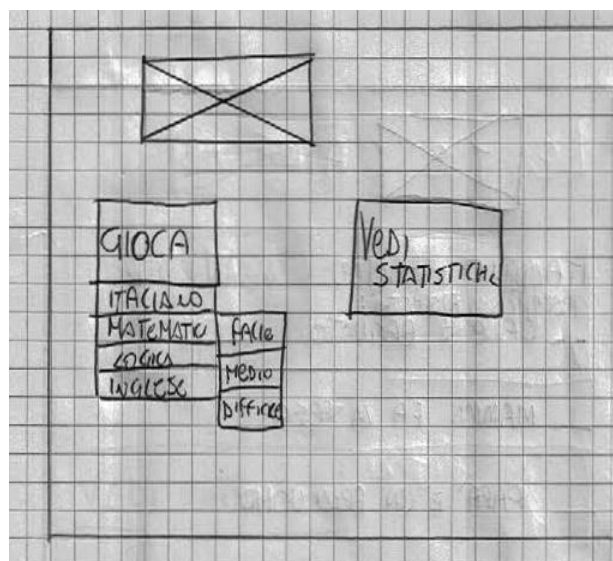


APPLICAZIONE WEB: PROPOSTA 1

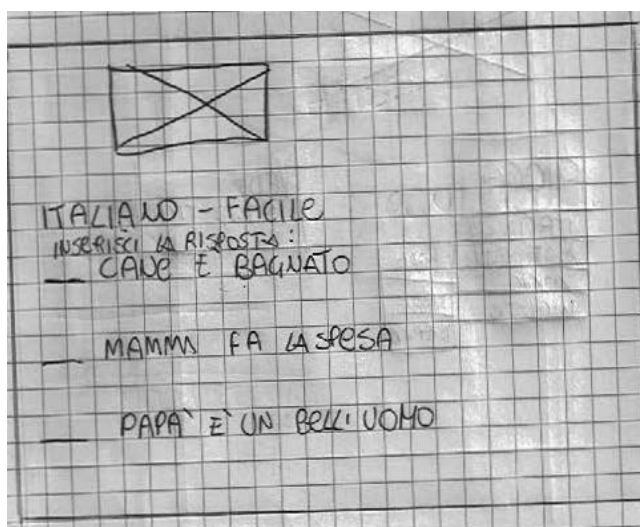
1. HOME + GIOCO



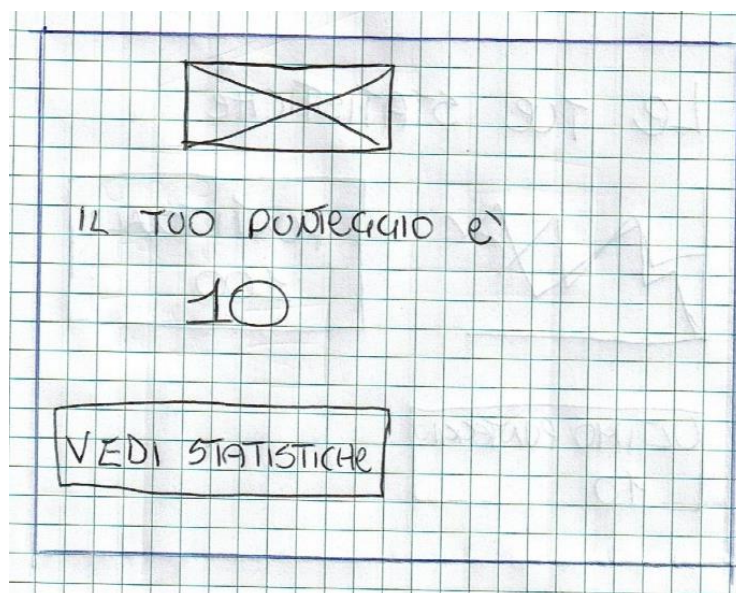
2. SCELTA DI DIFFICOLTA'



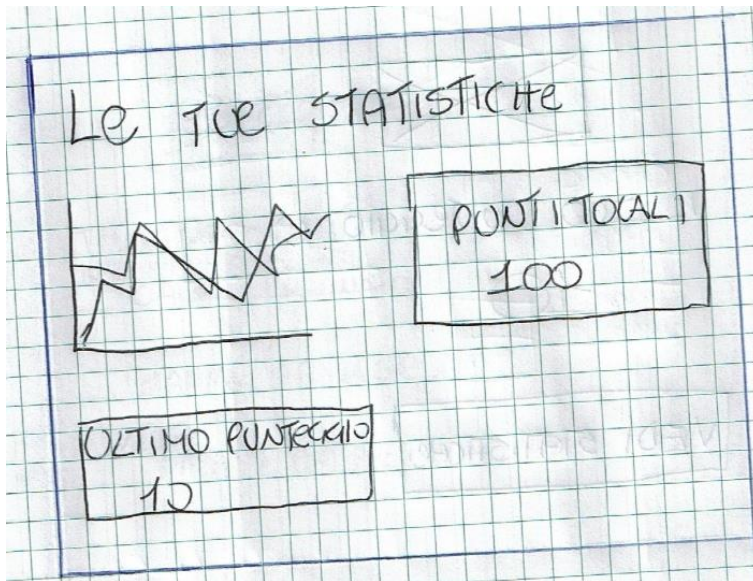
3. GIOCO



4. VALUTAZIONE

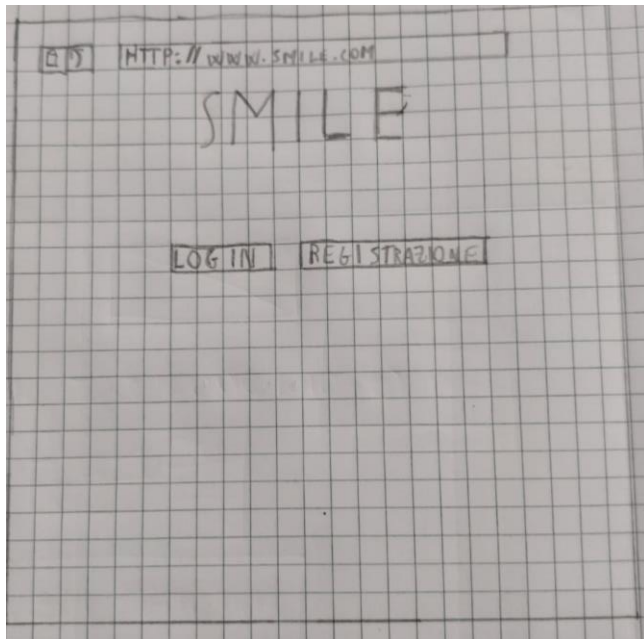


6. STATISTICHE

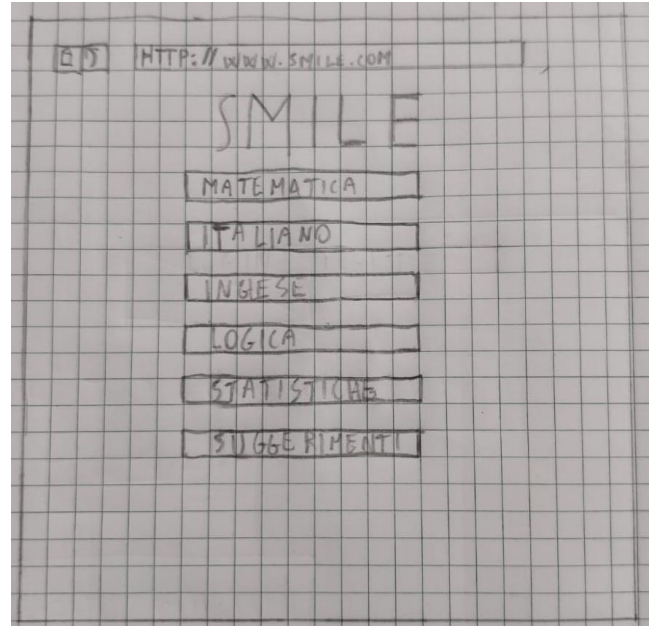


APPLICAZIONE WEB: PROPOSTA 2

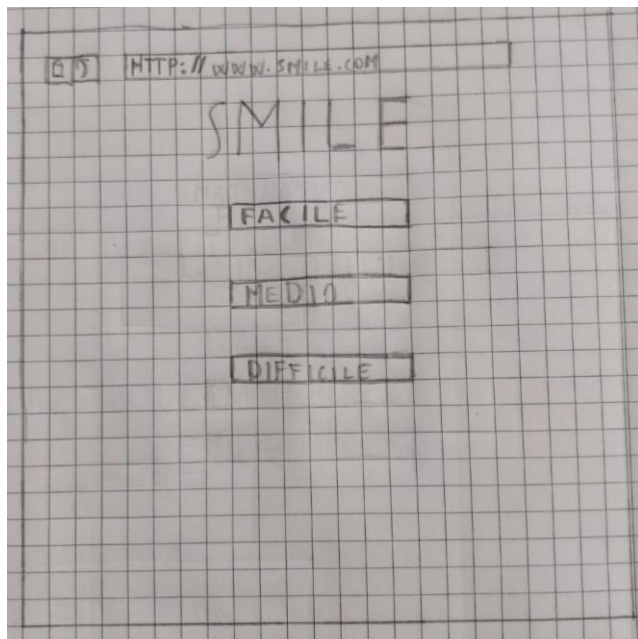
1. HOME



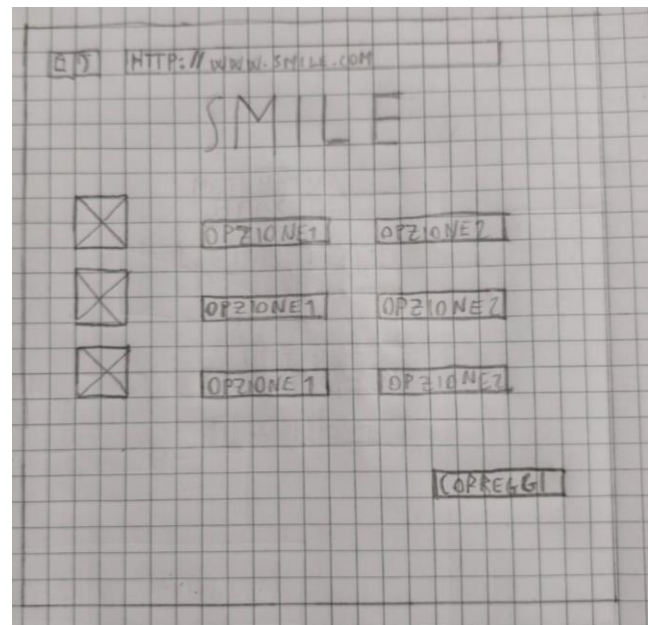
2. SCELTA GIOCO



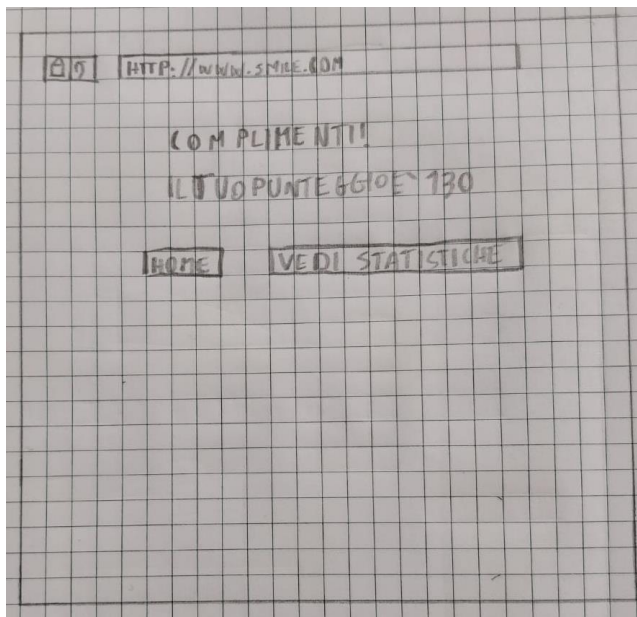
2. SCELTA DIFFICOLTA'



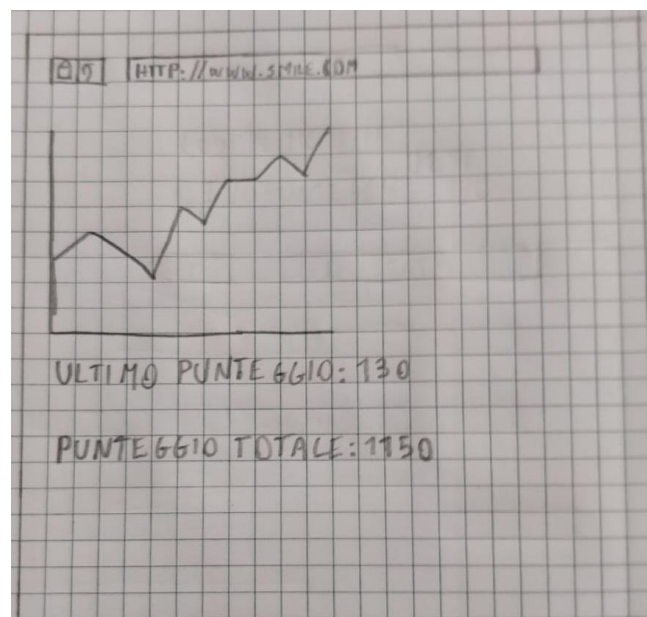
4. GIOCO



5. VALUTAZIONE

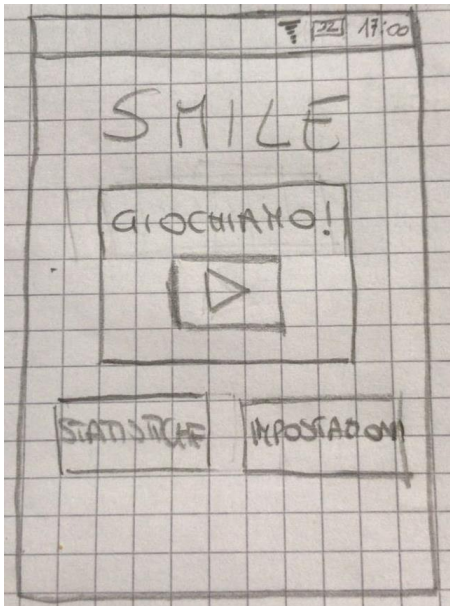


6. STATISTICHE



APPLICAZIONE ANDROID: PROPOSTA 2

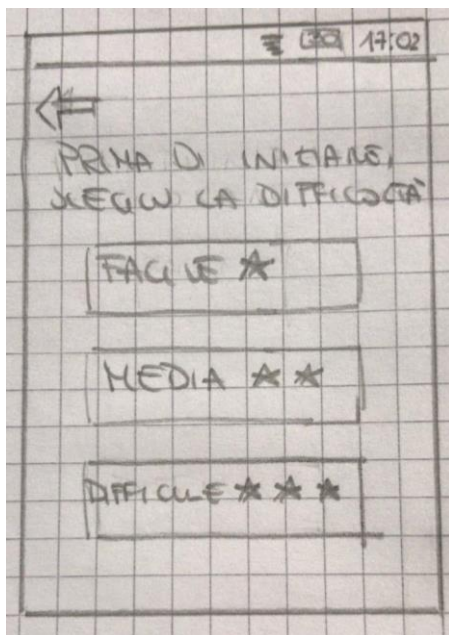
1. HOME



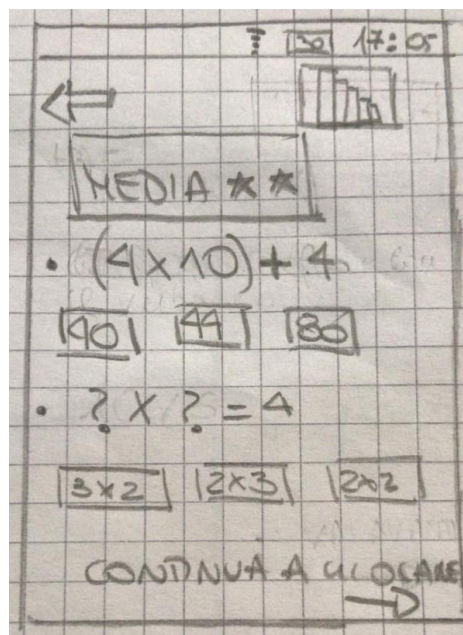
2. SCELTA GIOCO



3. SCELTA DIFFICOLTA'



4. GIOCO



5. VALUTAZIONE

TEST 17/10

VALUTAZIONE

IL TUO PUNTEGGIO È:

280

PUNTEGGIO 100%

30%

6. STATISTICHE

TEST 17/12

17-02-19 **X**

PUNTEGGIO **79**

18-02-19

PUNTEGGIO **1001**

30-02-19

PUNTEGGIO **1024**

02-03-19

PUNTEGGIO **1024**

PUNTEGGI TOTALI

1024

4.LA PERCENTUALE DI APPORTO SU OGNI PARTE DELL'ASSIGNMENT

- **GLI SCENARI DEI TASK (CASI D'USO)**

BREVE FRANCESCO:0%

MASI MARIANNA: 50%

MUTO GIULIANA:0%

PETTA DANILO:50%

- **LAVORI CORRELATI/ANALISI COMPARATIVA**

BREVE FRANCESCO: 70%

MASI MARIANNA:0%

MUTO GIULIANA:15%

PETTA DANILO:15%

- **IDEE INIZIALI DI PROGETTO**

BREVE FRANCESCO: 25%

MASI MARIANNA:25%

MUTO GIULIANA:25%

PETTA DANILO:25%