

## 4. naloga pri predmetu Uporabniški vmesniki

### Izbor posameznih gradnikov

- **Datum izposoje in datum vrnitve:** JavaFX Izbirnik datuma – gradnik namenjen prav za izbiro datuma, prav tako gre verjetno za datuma v bližnji prihodnosti, tako da izbira s tem gradnikom ne bi smela biti preveč zamudna.
- **Čas izposoje in čas vrnitve:** krožno polje za minute (0-23) in krožno polje za sekunde (0-59). S tem je format točno določen. Če bi uporabil vnosno polje temu ne bi bilo tako.
- **Starost, čas imetja izpita:** krožno polje (0-99). S krožnim poljem omejim uporabnikov vnos na številke znotraj intervala. Omogočeno je sicer spreminjanje vrednosti s tipkovnico, da se uporabnik ne bi predolgo »sprehajal« do visoke vrednosti.
- **Kraj izposoje, kraj vrnitve, avtomobil:** seznam. Gre za že v naprej določene vrednosti. Uporabnik si vseh možnosti ne potrebuje zapomniti, ampak jih lahko prepozna s seznama. Izbir je veliko oz. se spreminjajo (pri avtomobilu).
- **Velikost vozila, menjalnik, motor, način plačila:** gumb za izključno izbiro. Na izbiro je malo možnosti (2 ali 3), izbrana pa je lahko samo ena.
- **Ime in priimek, naslov, pošta, kraj, e-mail, številka kreditne kartice, CCV:** vnosno polje. Vnos ni diskreten, zato je potreben uporabnikov vnos s tipkovnico.

### Aranžiranje gradnikov

Gradnike sem smiselno razdelil v 4 podskupine, ki so razdeljene v površini z zavihki. Te podskupine so:

1. Okoliščine – datum, čas, kraj izposoje in vrnitve,
2. vozilo,
3. stranka,
4. plačilo.

Gradniki so vertikalno in horizontalno poravnani.

### Izbor teksta, barv, in slik

Držal sem se Nielsonovega 10. principa načrtovanja in poskušal narediti uporabniški vmesnik čim bolj preprost in minimalističen.

Uporabil sem 2 vrsti teksta:

- odebeljeno in povečano besedilo – naslova »Izposoja vozila« in »Vrnitev vozila« znotraj zavihka »Okoliščine«,

- navadno besedilo – vse ostalo.

Uporabil sem 2 barvi besedila:

- modra – indikacija za možnost klika na gumbih,
- črna – vse ostalo.

Ker potrebe po tem nisem čutil, slik nisem vključeval v uporabniški vmesnik.

## **Načrtovanje povratne informacije**

Gradniki so razdeljeni v zavihke po katerih se uporabnik »premika«, kar ustvari iluzijo napredka.

Uporabnik iz zavihkov ve, kje je in kam lahko gre. Med zavihki se lahko pomika z gumbi »Naprej« in »Nazaj« ali s klikom na zavihek, kamor želi.

Za napake pri kreiranju povzetka uporabnika opozori dialog glede neizpolnjenih gradnikov, napačnega vnosa pošte in datumov. Ob izhodu iz aplikacije in vstavljanju začetnih vrednosti ga dialog opozori, da bodo trenutne vrednosti v gradnikih izgubljene.

Odzivni časi vseh procesov bi morali biti znotraj 1 milisekunde, tako da povratna informacija za to ni potrebna. Status aplikacije je viden na dnu.

## **Analiza uporabnikov in njihovih nalog**

Uporabniki so zaposleni v podjetju Avtek. Njihova naloga je od stranke pridobiti vse informacije potrebne za izvedbo posoje vozila. Uporabniški vmesnik mora biti zasnovan za hitro uporabo, saj morajo zaposleni vnašati podatke med pogovorom s stranko.

Gašper Levačič