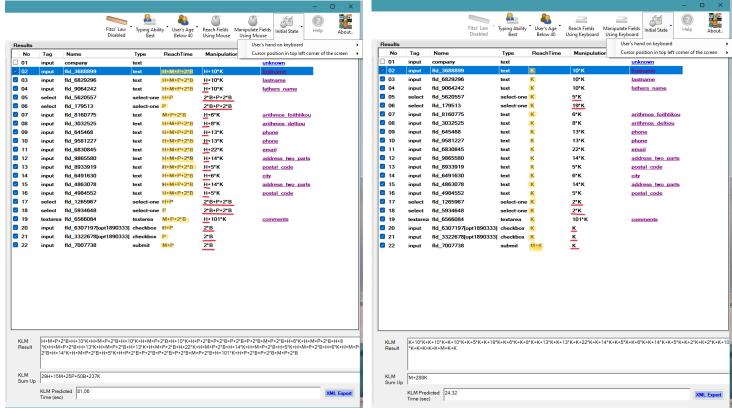
2η Εργασία

Ζητούμενο 1

Ερωτήματα

1. Έστω ότι ο φοιτητής ξεκινά με το χέρι στο πληκτρολόγιο και είναι "best typist". Αν χρησιμοποιήσει αποκλειστικά το πληκτρολόγιο θα έχει καλύτερο χρόνο (KLM predicted time) σε σχέση με το αν χρησιμοποιούσε αποκλειστικά το ποντίκι.

Απάντηση: Σωστό



Εικόνα 1 : best typist μόνο με ποντίκι.

Εικόνα 2 : best typist μόνο με πληκτρολόγιο.

Η φόρμα αποτελείται από 13 πεδία, 2 checkbox, 4 drop down list, 1 submit και 1 textarea. Παρά το ότι το πλήθος των Κ για κάθε πεδίο που πρέπει να συμπληρώσει ο φοιτητής είναι ανεξάρτητο από την αποκλειστική χρήση ποντικιού ή πληκτρολογίου και ότι ο τύπος φοιτητή παραμένει ίδιος και στις 2 περιπτώσεις(best typist) παρατηρείται διαφορά στο χρόνο ολοκλήρωσης συμπλήρωσης της φόρμας.

Αρχικά το αποτέλεσμα του KLM στην εφαρμογή KLM-FA προκύπτει από την πρόσθεση reach time + manipulation του κάθε input.

Όταν χρησιμοποιείται αποκλειστικά <u>το πληκτρολόγιο</u> το αποτέλεσμα προκύπτει από τους εξής χρόνους :

- 1. Για τα 21 input το manipulation προκύπτει από (το πλήθος των χαρακτήρων)*Κ για κάθε πεδίο/ checkbox/ drop down list/ submit/ textarea.
- 2. Το reach time υπολογίζεται 1* Κ αφού για την μετάβαση από το ένα πεδίο στο επόμενο χρειάζεται να γίνει μόνο ένα tab.

Όταν χρησιμοποιείται αποκλειστικά $\underline{\text{το ποντίκι}}$ το αποτέλεσμα προκύπτει από τους εξής χρόνους :

- Για την συμπλήρωση πεδίων στο manipulation time προστίθεται το Η που συμβολίζει την κίνηση του χεριού μεταξύ ποντίκι και πληκτρολόγιο δηλαδή είναι Η + (το πλήθος των χαρακτήρων)*Κ. Το reach time είναι Η + M + P + 2B, δηλαδή, κίνηση μεταξύ ποντικιού πληκτρολογίου, χρόνο αντίληψης σωστής επιλογής, εντοπισμός πεδίου, κλικ στο πεδίο. Το ίδιο είναι και για το textarea.
- 2. Για drop-down list για την μετάβαση από το ένα πεδίο στο άλλο το reach time είναι H+P(No 5,17,20) και P(No 6,18,21). Για το manipulate ο χρόνος είναι 2*B.
- 3. Για submit το reach time είναι M + P και για το manipulate ο χρόνος είναι 2*B.

Αρα αν χρησιμοποιήσει αποκλειστικά το πληκτρολόγιο θα έχει καλύτερο χρόνο αφού πραγματοποιούνται λιγότερες ενέργειες.

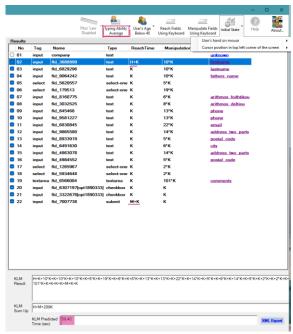
Παραδοχές για τις εικόνες 1,2:

- Με κόκκινο χρώμα είναι υπογραμμισμένες οι τιμές για το manipulation.
- Με κίτρινο χρώμα είναι υπογραμμισμένες οι τιμές για το reach time.

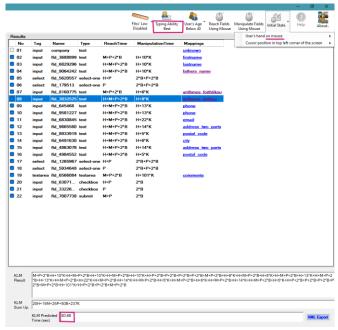
Παραδοχή για την αιτολόγιση της ερώτησης:

- Η αιτιολόγιση έγινε με σύκριση των παραπάνω εικόνων .
 - 2. Έστω ότι ο φοιτητής ξεκινά με το χέρι στο ποντίκι. Αν είναι "average typist" που χρησιμοποιήσει αποκλειστικά το πληκτρολόγιο θα έχει καλύτερο χρόνο (KLM predicted time) σε σχέση με το αν ήταν best typist που χρησιμοποιεί αποκλειστικά το ποντίκι.

Απάντηση : Σωστό



Εικόνα 3 : average typist με πληκτρολόγιο.



Εικόνα 4 : best typist με ποντίκι.

Η φόρμα αποτελείται από 13 πεδία, 2 checkbox, 4 drop down list, 1 submit και 1 textarea. Παρά το ότι το πλήθος των Κ για κάθε πεδίο που πρέπει να συμπληρώσει ο φοιτητής είναι ανεξάρτητο από την αποκλειστική χρήση ποντικιού ή πληκτρολογίου παρατηρείται διαφορά στο χρόνο ολοκλήρωσης συμπλήρωσης της φόρμας.

Αρχικά το αποτέλεσμα του KLM στην εφαρμογή KLM-FA προκύπτει από την πρόσθεση reach time + manipulation του κάθε input.

Το KLM Predicted time average typist με <u>πληκτρολόγιο</u> είναι 59,40. Τα 19 input έχουν reach time K εκτός από το πρώτο input όπου στο reach time προστίθεται Η για την κίνηση χεριού μεταξύ ποντίκι και πληκτρολόγιο και στο reach time του τελευταίου προστίθεται Μ και το manipulate είναι (το πλήθος των χαρακτήρων)*K.

Το KLM Predicted time best typist <u>με ποντίκι</u> είναι 80,66. Όταν χρησιμοποιείται αποκλειστικά ποντίκι το αποτέλεσμα προκύπτει από τους εξής χρόνους :

- 1. Για την συμπλήρωση πεδίων(text) στο manipulation time προστίθεται το Η που συμβολίζει την κίνηση του χεριού μεταξύ ποντίκι και πληκτρολόγιο δηλαδή είναι Η + (το πλήθος των χαρακτήρων)*Κ. Το reach time για την μετάβαση από το ένα πεδίο στο άλλο Η + Μ + P + 2B, δηλαδή, κίνηση μεταξύ ποντικιού πληκτρολογίου, χρόνο αντίληψης σωστής επιλογής, εντοπισμός πεδίου, κλικ στο πεδίο. Το ίδιο είναι και για το textarea χωρίς το Η.
- 2. Για drop-down list για την μετάβαση από το ένα πεδίο στο άλλο το reach time H+P στο πρώτο για την μετακίνηση από το πληκτρολόγιο στο ποντίκι και στο δεύτερο P. Για το manipulate ο χρόνος είναι 2*B .
- 3. Για submit το reach time είναι M + P και για το manipulate ο χρόνος είναι 2*B.

<u>Άρα</u> αν χρησιμοποιήσει αποκλειστικά το πληκτρολόγιο θα έχει καλύτερο χρόνο αφού πραγματοποιούνται λιγότερες ενέργειες.

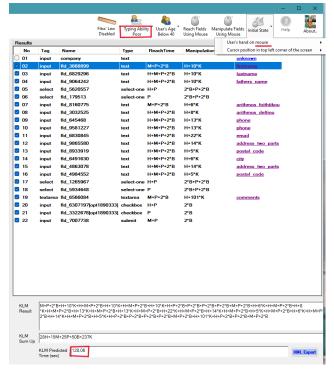
Παραδοχές για τις εικόνες 3,4

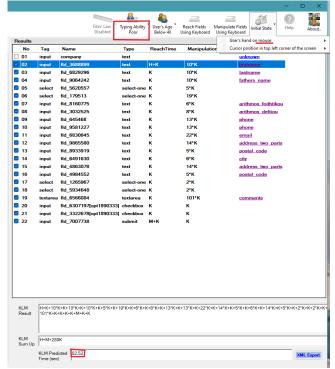
Με ροζ χρώμα είναι υπογραμμισμένα ο τύπος του φοιτητη που πληκτρολογεί και το αποτέλσμα KLM Predicted.

Παραδοχή για την αιτολόγιση της ερώτησης:

- Η αιτιολόγιση έγινε με σύκριση των παραπάνω εικόνων.
 - 3. Έστω ότι ο φοιτητής ξεκινά με το χέρι στο ποντίκι και είναι " poor typist". Αν χρησιμοποιήσει αποκλειστικά το ποντίκι θα έχει καλύτερο χρόνο (KLM predicted time) σε σχέση με το αν χρησιμοποιούσε αποκλειστικά το πληκτρολόγιο.

Απάντηση: Λάθος





Εικόνα 5 :Poor typist που χρησιμοποιεί αποκλειστικά ποντίκι.

Εικόνα 6: Poor typist που χρησιμοποιεί αποκλειστικά πληκτρολόγιο.

Η φόρμα αποτελείται από 13 πεδία, 2 checkbox, 4 drop down list, 1 submit και 1 textarea. Παρά το ότι το πλήθος των Κ για κάθε πεδίο που πρέπει να συμπληρώσει ο φοιτητής είναι ανεξάρτητο από την αποκλειστική χρήση ποντικιού ή πληκρολογίου παρατηρείται διαφορά στο χρόνο ολοκλήρωσης συμπλήρωσης της φόρμας.

Αρχικά το αποτέλεσμα του KLM στην εφαρμογή KLM-FA προκύπτει από την πρόσθεση reach time + manipulation του κάθε input.

Όταν χρησιμοποιείται αποκλειστικά το πληκτρολόγιο το αποτέλεσμα προκύπτει από τους εξής χρόνους :

- 1.Για τα 21 input το manipulation προκύπτει από (το πλήθος των χαρακτήρων)*Κ για κάθε πεδίο/ checkbox/ drop down list/ submit/ textarea.
- 2. Για τα 21 input το reach time υπολογίζεται 1* Κ επειδή για την μετάβαση από το ένα πεδίο στο επόμενο χρειάζεται να γίνει μόνο ένα tab εκτός από το πρώτο όπου είναι H+K και το τελευταίο είναι M+K.

Όταν χρησιμοποιείται αποκλειστικά <u>ποντίκι</u> το αποτέλεσμα προκύπτει από τους εξής χρόνους :

- 1.Για την συμπλήρωση πεδίων(text) στο manipulation time προστίθεται το Η που συμβολίζει την κίνηση του χεριού μεταξύ ποντίκι και πληκτρολόγιο δηλαδή είναι Η + (το πλήθος των χαρακτήρων)*Κ. Για την συμπλήρωση πεδίων(text) το reach time είναι Η + Μ + P + 2B, δηλαδή, κίνηση μεταξύ ποντικιού πληκτρολογίου, χρόνο αντίληψης σωστής επιλογής, εντοπισμός πεδίου, κλικ στο πεδίο. Το ίδιο είναι και για το textarea χωρίς το Η.
- 2.Για drop-down list για την μετάβαση από το ένα πεδίο στο άλλο το reach time H+P στο πρώτο για την μετακίνηση από το πληκτρολόγιο στο ποντίκι και στο δεύτερο P. Για το manipulate ο χρόνος είναι 2*B.
 - 3.Για submit το reach time είναι M + P και για το manipulate ο χρόνος είναι 2*B .

Άρα αν χρησιμοποιήσει αποκλειστικά το ποντίκι δε θα έχει καλύτερο χρόνο αφού πραγματοποιούνται περισσότερες ενέργειες.

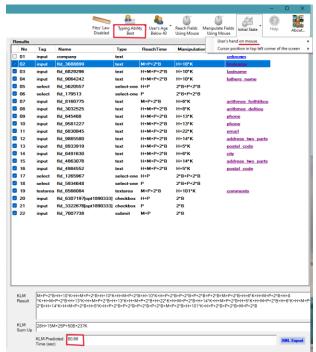
Παραδοχές για τις εικόνες 5,6:

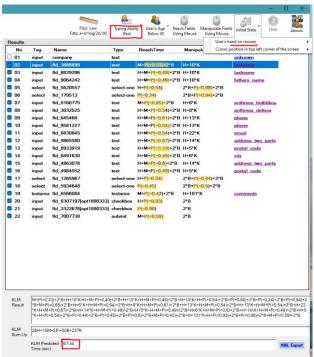
• Με κόκκινο χρώμα είναι υπογραμμισμένα ο τύπος του φοιτηή που πληκτρολογεί,το αποτέλσμα KLM Predicted και ο τρόπος που ξεκινά ο φοιτητής.

Παραδοχή για την αιτολόγιση της ερώτησης:

- Η αιτιολόγιση έγινε με σύκριση των παραπάνω εικόνων .
- 4. Έστω ότι ο φοιτητής ξεκινά με το χέρι στο ποντίκι, είναι "best typist" και χρησιμοποιεί αποκλειστικά το ποντίκι. Ο χρόνος του (KLM predicted time) βελτιώνεται αν λάβουμε υπόψη τον νόμο του Fitts.

Απάντηση: Σωστό





Εικόνα 7 : Best typist με ποντίκι.

Εικόνα 8 : "best typist" αν λάβουμε υπόψη τον νόμο του Fitts.

Νόμος Fitts : Ο χρόνος που απαιτείται για την επιλογή στόχου που βρίσκεται σε απόσταση d και είναι εύρους w, ο οποίος δίνεται από τον τύπο $T=log_2$ (d/w + 1.0). Ο νόμος του Fitts προσδιορίζει με ακρίβεια τις τιμές του P.

Άρα ο χρόνος βελτιώνεται αν λάβουμε υπόψη το νόμο του Fitts.

Παραδοχές για τις εικόνες 7,8:

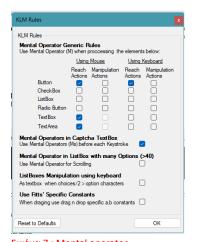
- Με κόκκινο χρώμα είναι υπογραμμισμένα ο τύπος του φοιτητη που πληκτρολογεί,το αποτέλσμα KLM Predicted και ο τρόπος που ξεκινά ο φοιτητής.
- Με κίτρινο χρώμα είναι υπογραμμισμένες οι τιμές του P σύμφωνα με τον νόμο του Fitts.

Παραδοχή για την αιτολόγιση της ερώτησης:

• Η αιτιολόγιση έγινε με σύκριση των παραπάνω εικόνων .

Γενικές παραδοχές που χρειάστηκαν για την εφαρμογή και χρησιμοποιήθηκαν για την επίλυση όλων των ερωτημάτων:

Παραμετροποιήσεις εφαρμογής







Εικόνα 8 : KLM Parameters. Εικόνα 9 : Keystrokes.

Εικόνα 7 : Mental operator.

Keystrokes:

Firstname: 10K (9 χαρακτήρες με πρώτο γράμμα κεφαλαίο άρα ένα επιπλέον πλήκτρο για το shift).

Lastname: 10K (9 χαρακτήρες με πρώτο γράμμα κεφαλαίο άρα ένα επιπλέον πλήκτρο για το shift).

Fathers name: 10K (9 χαρακτήρες με πρώτο γράμμα κεφαλαίο άρα ένα επιπλέον πλήκτρο για το shift).

Arithmos_foithtikou: 6K (περιλαμβάνει 6 ψηφία).

Arithmos_deltiou: 8K (2 αλφαβητικούς χαρακτήρες όχι κεφαλαία + 6 αριθμητικά ψηφία).

Phone(σταθερό,κινητό): 13Κ (10 ψηφία + 3 ψηφία για το «+30» όπου το + είναι 1 πλήκτρο χωρίς χρήση shift).

Email: 22K (<u>xxxxxxxxx@upatras.gr</u> 9 αλφαβητικοί χαρακτήρες + 1 πλήκτρο για το πρώτο γράμμα που είναι κεφαλαίο, 2 για την εισαγωγή του χαρακτήρα όπου χρησιμοποιείται το shift, 10 για το upatras.gr).

Address two parts: 14K (9 αλφαβητικοί χαρακτήρες + 1 πλήκτρο για το πρώτο γράμμα που είναι κεφαλαίο 1 πλήκτρο για το space και 2 ψηφία).

<u>Postal_code</u>:5K (5 ψηφία).

City: 6K (5 αλφαβητικοί χαρακτήρες -Πάτρα + 1 πλήκτρο για το πρώτο γράμμα που είναι κεφαλαίο).

Comments: 101K (κείμενο 100 χαρακτήρων με βάση την εκφώνηση + 1 πλήκτρο για το πρώτη λέξη που αρχίζει με κεφαλαίο γράμμα και χρειάζεται ένα επιπλέον shift).

Ζητούμενο 2

A/A	Εργασία	Χρόνος κατά ΚLΜ
1	Επιλογή τύπου εισητηρίου από drop	$T_1 = T_H + T_P + 2T_B + T_P + 2T_B$
	down list	=0.40+1.10+0.20+1.10+0.20=3
2	Επιλογή ημερομηνίας επίσκεψης	$T_2 = T_P + 2T_B + T_P + 2T_B = 1.10 + 0.20 + 1.10 + 0.20 = 2.6$
3	Κλικ "Check availability"	$T_3 = T_M + T_P + 2T_B = 1.20 + 1.10 + 0.20 = 2.5$
4	Συμπλήρωση πεδίου < <first name="">></first>	$T_4 = T_M + T_P + 2T_B + T_H + T_M + 10T_K$
		=1.20+1.10+0,20+0,40+1,20+10*0.28=6,9
5	Συμπλήρωση πεδίου < <last name="">></last>	$T_5 = T_H + T_M + T_P + 2T_B + T_H + T_M + 10T_K$
		=0.40+1.20+1.10+0.20+0.40+1.20+10*0.28= 7,3
6	Συμπλήρωση πεδίου < <email< td=""><td>$T_6 = T_H + T_M + T_P + 2T_B + T_H + T_M + 27T_K =$</td></email<>	$T_6 = T_H + T_M + T_P + 2T_B + T_H + T_M + 27T_K =$
	address>>	0.40+1.20+1.10+0.20+0.40+1.20+27*0.28=12.06
7	Κλίκ στο κουμπί "επισκόπηση	$T_7 = T_H + T_M + T_P + 2T_B = 0.40 + 1.20 + 1.10 + 0.20 = 2.9$
	καταχωρήσεων"	
8	Επιλογή submit	$T_8 = T_M + T_P + 2T_B = 1.20 + 1.10 + 0.20 = 2.5$
		T= T ₁ + T ₂ + T ₃ + T ₄ + T ₅ + T ₆ + T ₇ +
		T ₈ =3+2,6+2,5+6,9+7,3+12,06+2,9+2,5 = 39.76

Παραδοχές που χρειάστηκαν για το ζητούμενο 2 :

- 1. Τ_κ = μέση ικανότητας πληκτρολόγησης = 0.28
- 2. $T_B = 0.10$
- 3. $T_H = 0.40$
- 4. $T_P = 1.10$
- 5. $T_M = 1.20$
- 6. Σύμφωνα με την υπόθεση ότι το χέρι του φοιτητή τη στιγμή εκκίνησης της διαδικασίας είναι στο πληκτρολόγιο και την υπόθεση ότι ο χρήστης χρησιμοποιεί το ποντίκι για την εκτέλεση της εργασίας ο χρόνος T_1 προκύπτει ως εξής: T_H μετάβαση από το πληκτρολόγιο στο ποντίκι, T_P για να δείξει το ποντίκι στο κατάλληλο πεδίο , $2T_B$ για το <<κλικ>> στο συγκεκριμένο πεδίο, T_P για να δείξει το ποντίκι την επιλογή του τύπου εισιτηρίου, $2T_B$ το <<κλικ>> για την επιλογή του τύπου εισιτηρίου.
- Ομοίως με τον ίδιο τρόπο σκέψης προκύπτει και ο χρόνος T₂ χωρίς όμως να υπολογίζεται το T_H.
- 8. Ο χρόνος T_3 προκύπτει ως εξής: T_M υποδηλώνει το χρόνο διανοητικής προετοιμασίας για την κατάδειξη του κατάλληλου πεδίου, T_P για την κατάδειξη του πεδίου, T_B για το κλικ "Check availability".
- 9. Ο χρόνος T_4 προκύπτει ως εξής: T_M υποδηλώνει το χρόνο διανοητικής προετοιμασίας για την κατάδειξη του κατάλληλου πεδίου, T_P για την κατάδειξη του πεδίου , $2T_B$ για το κλικ στο πεδίο <<First name>>, T_H μετάβαση από ποντίκι σε πληκτρολόγιο, T_M υποδηλώνει το χρόνο διανοητικής προετοιμασίας πριν την εισαγωγή, $10T_K$ επειδή οι χαρακτήρες είναι 9 και κατά την εισαγωγή στοιχείων για πρώτη φορά είναι ενεργοποιημένο το πλήκτρο caps lock άρα χρειάζεται 1K για την απενεργοποίησή του.
- 10. Ο χρόνος T_5 προκύπτει ως εξής: T_H μετάβαση από πληκτρολόγιο σε ποντίκι αφού ο χρήστης χρησιμοποιεί το ποντίκι σύμφωνα με την εκφώνηση, T_M για την αντίληψη του κατάλληλου πεδίου, T_P για την κατάδειξη του πεδίου, $2T_B$ για το κλικ στο πεδίο <<Last name>>, T_H μετάβαση από ποντίκι σε πληκτρολόγιο όπου απαιτείται για την εισαγωγή κειμέου, T_M υποδηλώνει το χρόνο διανοητικής προετοιμασίας πριν την εισαγωγή χαρακτήρων, $10T_K$ επειδή οι χαρακτήρες είναι 9 ο πρώτος χαρακτήρας είναι κεφαλαίο και για την εισαγωγή κεφαλαίων χρησιμοποιείται ένα επιπλέον πλήκτρο αρά συνολικά 10K
- 11. Ο χρόνος Τ₆ προκύπτει ως εξής: Τ_Η μετάβαση από πληκτρολόγιο σε ποντίκι αφού ο χρήστης χρησιμοποιεί το ποντίκι σύμφωνα με την εκφώνηση, Τ_Μ υποδηλώνει το χρόνο διανοητικής προετοιμασίας για την αντίληψη του κατάλληλου πεδίου, Τ_P για να δείξει το ποντίκι στο πεδίο, 2T_B για το κλικ στο πεδίο << Email adress>>, Τ_H μετάβαση από ποντίκι σε πληκτρολόγιο όπου απαιτείται για την εισαγωγή κειμένου, Τ_M υποδηλώνει το χρόνο διανοητικής προετοιμασίας πριν την εισαγωγή χαρακτήρων ,27T_K αφού το email είναι lastname@ceid.upatras.gr για το lastname είναι 9 χαρακτήρες και το πρώτο γράμμα είναι κεφαλαίο επομένως χρειάζεται ακόμα ένα πλήκτρο ,το @ χρειάζεται 2 πλήκτρα σύμφωνα με την εκφώνηση για την εισαγωγή του χαρακτήρα @ χρησιμοποιείται το πλήκτρο shift, το ceid.upatras.gr είναι 15 πλήκτρα
- 12. Ο χρόνος T_7 προκύπτει ως εξής: T_H μετάβαση από πληκτρολόγιο σε ποντίκι αφού ο χρήστης χρησιμοποιεί το ποντίκι σύμφωνα με την εκφώνηση , T_M υποδηλώνει το χρόνο διανοητικής προετοιμασίας για την αντίληψη του κατάλληλου πεδίου, T_P για την κατάδειξη του πεδίου, $2T_B$ κλικ στο κουμπί "επισκόπηση καταχωρήσεων"
- 13. Ο χρόνος T_8 προκύπτει όπως ο χρόνος T_3 για το κλικ "Check availability".
- 14. Ο τελεστής διανοητικής προετοιμασίας δεν υπολογίστηκε στα T_1 , T_2 διότι η επιλογή τύπου εισιτηρίου και ημερομηνίας γίνεται μέσω drop down list.