Bagpacker Grupp 9

Användbarhetsanalys: En heuristisk utvärdering av Androidapplikationen

> V. 2 2019-06-01

Dokumenthistorik

Datum	Version	Beskrivning	Författare	
190505	0.1	Beskrivit vad heuristisk utvärdering innebär	Iris Brinkborg	
		i avsnittet <i>Process</i> .		
190509	0.2	Omformulerat, redigerat och skapat	Christina Knepper	
		checklista som klistrats in i dokumentet	och Iris Brinkborg	
190511	1.1	Fyllt i resten av checklistan och formulerat	Iris Brinkborg	
		förbättringsförslag		
190527	1.2	Påbörjat den kompletterande rapporten	Iris Brinkborg	
190529	1.3	Infogat bilder från sista versionen av	Iris Brinkborg	
		gränssnittet. Uppdaterat kompletterande		
		rapport		
190531	1.4	Uppdaterat kompletterande rapport och gått	Iris Brinkborg	
		igenom dokumentet		
190601	1.4	Omformulerat avsnittet <i>Process</i> och lagt till	Iris Brinkborg	
		innehållsförteckning		

Innehåll

Dokumenthistorik	2
Användbarhetsanalys - En heuristisk utvärdering av Androidapplikationen	4
Syfte	4
Ordlista	4
Referenser	4
Process	5
Checklista	6
Analysrapporter	12
Analysrapport HUAA01 Systemets status	14
Analysrapport HUAA02 Överensstämmelse mellan system och verklighet	14
Analysrapport HUAA03 Användarkontroll och navigation	14
Analysrapport HUAA04 Konsekvent användning av begrepp och design	15
Analysrapport HUAA05 Minimera felhandlingar	15
Analysrapport HUAA06 Minneskapacitet och återkoppling	15
Analysrapport HUAA07 Åtgärda felhandlingar	15
Analysrapport HUAA08 Packlistans kvalitet	16
Kompletterande rapport	16

Användbarhetsanalys

En heuristisk utvärdering av Androidapplikationen

Syfte

Androidapplikationens gränssnitt ska testas och utvärderas för att synliggöra problem som en användare kan stöta på när hen interagerar med applikationen. Genom en heuristisk utvärdering går dokumentet genom punkter där användaren på olika sätt skapar sig en uppfattning om applikationens funktioner och gränssnitt och detta för att belysa vilka områden som kan förbättras och komma med konkreta rekommendationer på förändringar att implementera. Utvärderingen fokuserar på samtliga delar i applikationen som påverkar och visas för en användare med det huvudsakliga syftet att göra applikationen så användarvänlig som möjligt.

Ordlista

destinationsvy vy i formuläret där användaren manuellt matar in en destination

label från engelska: *label*. Etiketter/rubriker/knappar som finns i

applikationen.

formulär 6 vyer där användaren svarar på frågor som påverkar packlistans

utformning

GUI (engelska: graphical user interface. På svenska översätts det grafiskt

användargränssnitt. Genom GUI:t

hint text som visas i ett inmatningsfönster och antyder vad användaren ska

mata in för information. Texten försvinner när användaren

knappar in egen text

iconic label label som består av en bild eller symbol

kalendervy vy i formuläret där användaren väljer in- och utresedatum i en

kalenderwidget

listvy vy i applikationen där användaren kan markera och avmarkera föremål

som packats ner

loader en roterande symbol som indikerar att systemet laddar

pekskärm bildskärm som styrs genom beröring

packabel föremål på packlistan

redigeringsvy vy i applikationen där användaren kan göra ändringar i listan

textual label label som består av text

Referenser

[1] Y. Rogers, H. Sharp och J. Preece, *Interaction Design: beyond human-computer interaction*, 4th edition, Chichester: John Wiley & Sons, 2015.

- [2] M. Kelley. "University Libraries Heuristic Evaluation Checklist". UMKC University Libraries Usability Team, inget datum. [Online]. Tillgänglig:

 http://molib.org/wp-content/uploads/2014/10/10-9-Lindahl-Martin-Heurisitics-Checklist.pdf (hämtad 7 maj 2019).
- [3] User Effect. (2009). "25-point Website Usability Checklist", User Effect, 2009. [Online]. Tillgänglig: http://www.usereffect.com/download/checklist.pdf (hämtad 7 maj 2019).

Process

Heuristisk utvärdering går ut på att experter använder sig av på förhand definierade användbarhetsprinciper. Metoden har utvecklats av Jakob Nielsen. Vid en heuristisk utvärdering använder sig experter av heuristiska principer som definierats på förhand. Dessa principer utvärderar hur användarvänligt gränssnittet är och kollar på exempelvis dialogrutor, menyer, navigationssystem, felmeddelanden och så vidare. För att ett GUI ska uppfattas som fungerande och genomtänkt kollar experterna på dessa principer som kan sammanfattas under 10 punkter:

- *Systemets status*: Systemet ska ge återkoppling till användaren och detta inom rimlig tid
- Överensstämmelse mellan system och verklighet: Systemet bör uttrycka sig på användaren språk genom ord, begrepp och koncept som användaren känner till. Information bör visas på ett naturligt och logiskt sätt.
- Användarkontroll och navigation: Om användaren navigerar fel av misstag ska det finnas lätt identifierbara utgångar. Systemet ska stödja åtgärder som ångra och gör om.
- *Konsekvent användning av begrepp och design:* Användaren ska inte behöva fundera om över begrepp, situationer och handlingar innebär samma sak. Plattformen ska ha konventioner som följs.
- *Minimera felhandlingar:* Genom en bra design kan behovet av felmeddelanden minimeras.
- *Minneskapacitet och återkoppling:* Minimera handlingar som kräver minneskapacitet av användaren. Användaren ska inte behöva minnas information från en vy för att kunna förstå en annan vy.
- Flexibilitet och effektivitet: Det är bra om systemet är anpassat efter såväl nytillkomna som mer erfarna användare.
- *Minimalistisk design:* Dialogrutor och vyer i allmänhet ska inte innehålla överflödig information.

- *Åtgärda felhandlingar*: Felmeddelanden ska vara uttrycka i ett enkelt språk som tydligt adresserar problemet och erbjuda en kosntruktiv lösning.
- *Hjälp och dokumentation:* Systemet ska kunna tillhandahålla hjälp och dokumentation. Information som rör detta ska vara lätt att komma åt [1].

Den heuristiska utvärderingen som analysrapporterna utgår från baseras på en checklista där punkterna omformulerats för att vara så relevant för Backpacker som möjligt. Vissa punkter har tagits bort från ursprungslistan medan andra punkter har tillkommit. Checklistan är en sammanslagning av två olika checklistor som kontrollerar hur användarvänligt gränssnittet är [2, 3].

I analysrapporterna utvärderas användarvänligheten genom resultat som framkommit från checklistan. Rapporterna fokuserar på funktionalitet och gränssnitt. Varje rapport innehåller rekommenderade förslag på konkreta förbättringar.

Checklista

	iterium	ja	nej	delv	ej rele - van t	Kommentar	
a)	Informerar systemet användaren om vad som pågår och hur lång tid det är kvar innan saker blivit utförda?			X		När en ny packlista genereras får användaren information om detta men andra delar där systemet tar tid på sig att ladda information visas ingen information för användaren. När användaren fyller i formulär visas ingen indikator på hur många frågor som återstår att besvara.	
2.	2. Överensstämmelse mellan system och verklighet						
a)	Har sidan / appen ett tydligt syfte som framgår på startsidan.		X			Saknas designelement som indikerar om vilken slags tjänst Bagpacker är.	

b)	Är gränssnittet i överensstämmelse med användarens förväntningar?	X			
c)	Behöver användaren fundera över om ord, situationer eller handlingar betyder samma sak vid olika tillfällen?	X			På startsidan finns två knappar med rubrikerna Hämta lista och Hämta sparad lista
3.	Användarkontroll och navigation	1			
a)	Är det lätt att identifiera var på sidan / i appen man befinner sig?			X	
b)	Finns det ett konsekvent sätt att navigera tillbaka till startsidan?	X			Saknas hemknapp
c)	Vet alltid användaren hur man kommer till önskad plats eller funktion och är det enkelt att ta sig dit?		X		Det finns knappar som har liknande rubriker och svårt att ta sig från redigeringsvyn till listvyn. Vissa vyer är lättare att navigera till än andra.
d)	Följer sidan / appen konventionerna för design av länkar / knappar etc?			X	Startsidans knappar är grupperade i två färger. Länkar finns ej. OK-knapp för att ta sig vidare i formuläret är placerad på olika ställen i olika vyer.
e)	Kan användaren alltid överblicka all den information som behövs för att kunna bedöma och tolka vad nästa steg är?			X	Listvyn är lätt att scrolla och navigera i. Föremålen är sorterade enligt kategorier. Däremot oklart hur en kommer tillbaka eller till startsida från listvy och redigeringsvy och hur man rör sig mellan dessa vyer. I formuläret är det endast möjligt att stega tillbaka eller gå fram genom att klicka <i>OK</i> .
f)	Finns det tydligt markerade nödutgångar (till startmeny) för att lämna oönskade tillstånd utan	X			

	att behöva stega sig tillbaka genom alla tidigare steg?				
g)	Är instruktioner för hur produkten ska hanteras synliga, enkla att hitta och förstå?	X			
4.	Konsekvent användning av begre	pp och	desig	n	
a)	Talar systemet användarens språk, med ord, fraser och begrepp som är välkända för användaren?			X	Formuläret består av frågor utom kalendervyn som saknar indikation på vad användaren ska ange.
b)	Är informationen konstant i sin utformning och konsekvent placerad på samma ställe för alla skärmbilder?			X	
c)	Har färger, teckensnitt, former och ikoner använts konsekvent?	X			
d)	Har bilder / ikoner ett tydligt syfte?	X			Det saknas en del ikoner i appen men de som finns är tydliga.
e)	Finns det tydliga, lättförståeliga rubriker och labels?			X	Hämta lista och Hämta sparad lista är väldigt lika varandra.
5.	Minimera felhandlingar				
a)	Är designen genomtänkt så att den strävar efter att minimera användningsproblem och riskerna för användningsfel?	X			När användaren raderar något ur listan visas en ruta med texten <i>Du har tagit bort [föremålet] från listan</i> . Vid klick på tillbakaknappen visas ett pop up-fönster där användaren måste bekräfta att hen vill lämna listan om frågar om listan ska sparas.
b)	Är systemet förlåtande så att användaren kan göra fel utan att det får allvarliga konsekvenser?		X		Om användaren råkar radera en lista går den inte att få tillbaka.

c)	Kan användarna ångra sig och backa om de skulle komma på att de gjort fel?	X			Det går att backa i formuläret men det som fyllts i sparas inte.
d)	Går det att spara och lämna systemet till ett senare tillfälle utan att det redan skapade och kanske ofullständiga innehållet försvinner?			X	Alla delar i formuläret utom destinationsvyn går att återvända till även om man stängt ner appen. Om listan sparats går den att nå.
e)	Uttrycks felmeddelanden med ett enkelt språk (ej i koder) och så att användaren inser vad som är en lämplig åtgärd?	X			När felmeddelanden visas görs detta på ett tydligt sätt. Saknas dock felmeddelanden.
6.	Minneskapacitet och återkopplin	g			
a)	Behöver användaren komma ihåg information från tidigare skärmbilder när man arbetar med en annan del?		X		
b)	Är behovet av manuell inmatning minimerat (eftersom det är kognitivt ansträngande och tar tid)?	X			I formuläret är behovet minimerat. Den genererade listan blir lång vilket innebär att användaren måste plocka bort snarare än att lägga till föremål. Att lägga till föremål sker genom manuell inmatning.
c)	Finns det autofyll-funktioner som underlättar vid manuell inmatning?		X		Verifierar inte destination och accepterar all form av inmatning.
d)	Finns det ett begränsat antal länkar och knappar?	X			
e)	Kan alla aktiviteter genomföras med ett minimerat antal moment, "klick" etc?	X			

f)	Ger gränssnittet tydliga ledtrådar om hur aktiviteter ska utföras och hur man går vidare?			X		
g)	Ger gränssnittet återkoppling på genomförda kommandon och handlingar?			X		Felaktig inmatning hade kunnat framgå tydligare.
					ı	
7. I	lexibilitet och effektivitet					
a)	Kan användare tillåtas att skräddarsy egna lösningar för ofta förekommande handlingar och uppgifter?				X	
b)	Kan systemet anpassas så att det kan tillgodose både oerfarna, sällananvändare, erfarna och expertanvändare?				X	
8. N	Minimalistisk design					
a)	Är den viktigaste informationen tydligt presenterad och framhävd i gränssnittet?	X				
b)	Innehåller skärmbilder information som är irrelevant eller sällan används?		X			
c)	Visas information som stör användarens uppmärksamhet kring nödvändig information?		X			
d)	Används färger på rätt sätt i gränssnittet, d.v.s. att färg endast används för att förstärka viss viktig information?	X				
e)	Har användare med nedsatt färgseende beaktats i	X				

	gränssnittsdesignen (t.ex. för rött / grönt)?				
f)	Är information som ska läsas som text visad med hög kontrast?	X			
g)	Ger gränssnittet som helhet ett välordnat, balanserat och harmoniskt intryck?	X			
9. A	Atgärda felhandlingar				
a)	Är felmeddelanden minimerade och relevanta?			X	Hade kunnat förtydligas i kalendervyn redan i frågeformuleringen (som saknas) vad användaren förväntas utföra för att minimera felmeddelanden
b)	Är felmeddelanden unika?	X			
c)	Kommer felmeddelanden i rätt tid? (Inte för länge innan en respons krävs och inte för sent så man inte hinner agera.)		X		Felmeddelanden saknas i vyerna som kräver att användaren markerar en kryssruta
d)	Är felmeddelanden förståeliga?			X	I kalendervyn är ett felmeddelande på engelska medan resten är på svenska
e)	Är felmeddelanden fokuserande, dvs. riktar de uppmärksamheten mot var problemet är?			X	Felmeddelandena är inkonsekventa i sin utformning i formuläret. Ibland grå ruta, ibland röd text under inmatningsfält.
f)	Är felmeddelanden diagnostiserande och hjälper till att identifiera det problem som har inträffat?	X			
g)	Är felmeddelanden rådgivande och talar om vilka åtgärder som bör utföras?			X	

10. Hjälp och dokumentation			
a) Tillhandahålls nödvändig hjälp och dokumentation?		X	
b) Är dokumentationen enkel att hitta och söka i?		X	
c) Är dokumentationen fokuserad på användarens uppgifter, listar den konkreta steg som ska utföras och är den inte för omfattande?		X	

Analysrapporter

Samtliga rapporter har utgått från resultat från checklistan ovan. Rapporterna är uppdelade i de heuristiska rubriker som checklistan utgår ifrån. Rubrikerna *Flexibilitet och effektivitet*, *Hjälp och dokumentation* och *Minimalistisk design* i checklistan inte var relevanta för produkten finns inga analysrapporter som behandlar dessa heuristiska parametrar.

Eftersom checklistan som användes saknade frågor som rörde tjänstens kvalitet - i vårt fall den genererade packlistan, alltså den information som plockats ur databasen baserad på användarens input i formuläret - finns en rapport som rör relevansen av föremål på listan.

Nedan visas vyer ur gränssnittet som analysrapporterna utgår ifrån.







1:a steget i formuläret - destinationsvy



2:a steget i formuläret kalendervy



3:e, 4:e och 5:e steget i formuläret är frågor som besvaras genom att användaren markerar en eller flera kryssrutor



Redigeringsvy



Listvy



Vid klick på knappen Skapa konto visas en registreringsvy

Analysrapport HUAA01 Systemets status

Sammanfattande analys och rekommendationer

- Formuläret bör visa vilket steg användaren befinner sig på för att användaren ska kunna uppskatta hur många steg som återstår.
- När användaren angett en destination och klickat på *OK* läggs detta enbart till i URL:en utan någon form av validering. Detta borde ordnas genom att koppla den till samma API som webbservern använder sig av.
- När användaren klickar på *OK* i sista vyn i formuläret visas texten *Generera packlista*. Information till användaren när systemet hämtar data (och detta tar tid) borde även visas när lista hämtas. Det kan visas genom exempelvis en förloppsmätare eller loader för att slippa minnesbelastande text.

Analysrapport HUAA02 Överensstämmelse mellan system och verklighet

Sammanfattande analys och rekommendationer

- Det framgår inte tydligt vad Bagpacker är för tjänst. Detta borde visas redan på startsidan. Genom att arbeta med designelement som bakgrundsbild och logotyp kan detta framgå tydligare.
- På startsidan finns två knappar med lablarna *Hämta lista* och *Hämta sparad lista*. Formuleringarna är för snarlika och därmed förvirrande. För att hämta en lista via en kod finns både ett inmatningsfönster och sedan en knapp under med rubriken *Hämta sparad lista*. Vid klick på denna visas texten *Laddar*. Här hade ett inmatningsfält med hinten *Min kod* kunnat räcka eftersom de användare som fått en kod kommer förstå vad för kod fältet syftar på och enbart ha en loader eller liknande för att det ska matcha andra vyer där systemet hämtar data och detta tar tid.
- Det går bara att spara en lista i Androidapplikationen. Däremot kan en användare skapa flera packlistor och komma åt dem via en kod som kan matas in på startsidan i Androidapplikationen.

Analysrapport HUAA03 Användarkontroll och navigation

Sammanfattande analys och rekommendationer

- Hemknapp saknas och bör finnas i listvyn, redigeringsvyn och i formuläret.
- Det borde vara lättare att ta sig från redigeringsvy till listvy. I nuläget måste användaren gå via startsidan för att göra detta.
- OK-knapparna i formuläret bör placeras på samma ställe i alla 6 vyer i formuläret.
- Det kan vara bra att definiera grupper av labels för att ge ett mer sansat och enhetligt intryck som är lätt att navigera i [2]. I redigeringsvyn är det oklart för användaren vad som bör göras när man ska lägga till ett föremål. Det vore bra om dessa två inmatningsfält som rör nytt föremål var mer lika varandra.

Analysrapport HUAA04 Konsekvent användning av begrepp och design

Sammanfattande analys och rekommendationer

• Alla vyer utom kalendervyn i formuläret har en riktad fråga till användaren. Kalendervyn borde också ha detta, exempelvis *När ska du resa?* för att förtydliga vad syftet med kalendern är.

Analysrapport HUAA05 Minimera felhandlingar

Sammanfattande analys och rekommendationer

- Om användaren råkar komma åt kryssknappen vid sidan av en packabel raderas packabeln utan att användaren behöver bekräfta. Detta kan leda till att föremål en inte önskar att radera försvinner. Ett förslag är att implementera ett pop up-fönster som visas vid tryck på kryssknappen där användaren får bekräfta radering.
- Om användaren går tillbaka till föregående steg i formuläret raderas information som fyllts i. Detta påverkar även systemets förmåga att återkoppla till användaren. Detta borde åtgärdas.
- Vid rotation av skärmen hamnar bl a kryssrutorna i formuläret utanför skärmen och går inte att nå. Det borde justeras så att liggande vy fungerar lika bra som stående vy.
- Vid rotation försvinner även de markeringar som gjorts i kryssrutorna. Denna information borde sparas.

Analysrapport HUAA06 Minneskapacitet och återkoppling

Sammanfattande analys och rekommendationer

• När användaren anger destination genom manuell inmatning finns inget som kontrollerar att resmålet är giltigt. Inte heller någon funktion som autofyll finns för att återkoppla till användaren. Det borde vara av hög prioritet att implementera kontroll av inmatning så att det fungerar på samma sätt som i webbapplikationen för att tjänsten ska kunna generera en packlista baserad på väderdata för angiven destination.

Analysrapport HUAA07 Åtgärda felhandlingar

Sammanfattande analys och rekommendationer

• Autofyll-funktion hade kunnat implementeras i destinationsvyn för att tillåta felstavningar. Detta är bara relevant om destinationen har någon form av verifiering vilket den inte har i nuläget.

Analysrapport HUAA08 Packlistans kvalitet

Sammanfattande analys och rekommendationer

• Vid kortare resor genereras packlistor med många föremål. Detta borde justeras. Exempel: En tvådagarsresa till Köpenhamn på motorcykel där användaren ska bo på vandrarhem och syssla med sightseeing genererar en packning som väger nästan 27 kg vilket är onödigt mycket för en så kort vistelse.

Kompletterande rapport

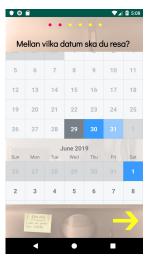
Sedan användbarhetsanalysen har nya funktioner implementerats och det har skett förändringar i utseendet på Androidapplikationen. Här har förändringarna som implementerats delats upp i respektive vyer som visas för användaren. Nedan visas skärmdumpar av olika vyer som de ser ut i senaste versionen av Bagpacker. Därefter följer en lista i punktform där både funktion och gränssnittskomponenter behandlas.



Startsida



1:a steget i formuläret destinationsvy



2:a steget i formuläret kalendervy



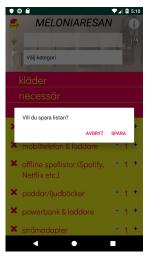
3:e, 4:e och 5:e steget i formuläret är frågor som besvaras genom att användaren markerar en eller flera kryssrutor



Redigeringsvy



Bekräftelse på att föremål raderats



Fönster som visas i redigeringsvyn vid klick på tillbakaknapp



Listvy



Inforuta



Inmatning av kod



Lista hämtad genom inmatning av kod

Förändringar som är genomgående i hela applikationen

- Bilden som fungerar som bakgrundsbild på startsidan visas i någon form i samtliga vyer och har anpassats efter informationen i respektive vy. Detta ger ett enhetligt intryck.
- Applikationen använder API:n Algolia places via webbservern vilket gör att den manuellt inmatade destinationen kontrolleras. Om inmatningen genererar en träff ändras texten i inmatningsfältet till den matchade destinationen på formatet stad, land.
- Autofyll-funktion saknas.
- Färgerna är samma i hela applikationen och har blivit mer intensiva sedan analysen.
- Inmatningsfält är konsekventa i sin utformning.
- I koden har rotation av vy deaktiverats vilket inte gör att användaren inte kan växla till liggande format. Detta har löst problemet med att information inte sparas vid rotation.

- Samma teckensnitt på knappar, frågor, listor och rubriker.
- Alla knappar är gula.
- Felmeddelanden är inkonsekventa i viss utsträckning, men mindre än vid analysen.
- När information hämtas eller en ny packlista genereras visas en loader i gränssnittet till skillnad från tidigare då röd text upplyste användaren om vad som hände.
- Det finns ingen registrerings- eller inloggningsfunktion.
- Packlistan har blivit något kortare och den totala vikten har därmed reducerats. Detta beror på att temperaturberoende föremål väljs ut på ett annat sätt. Vid analysens tidpunkt valdes de temperaturberoende föremålen baserat på lägsta och högsta beräknade temperatur vilket kunde innebära att en resa i till Köpenhamn i juni både innehöll vantar och badshorts. I nuläget utgår listan från en genomsnittstemperatur och anpassar föremålen efter enbart den. Som en jämförelse kan samma Köpenhamnsresa som beskrevs i analysrapport HUAA08 göras med knappt 16 kg packning till skillnad från tidigare 27 kg.

Startsida

- Tydligare formulerade rubriker på knapparna.
- Design som informerar om vad Bagpacker är för slags tjänst har tillkommit. Logotyp, applikationens titel och bakgrundsbild bidrar till detta.

Formuläret

- Knappen för validering som tidigare var en OK-knapp är utbytt mot en gul pil. Dessa är placerade på samma ställe i samtliga vyer.
- Alla sidor i formuläret inleds med en fråga som ska besvaras av användaren.
- Pilen för validering är inaktiverad i samtliga vyer till dess att användaren matat in giltig information. Detta har minimerat antalet felmeddelanden. I vyer där manuell inmatning krävs (av destination och packlistans namn) måste användaren klicka på förstoringsglaset som finns på tangentbordet i mobilen för att inmatningen ska valideras och vara giltig i systemet.
- Överst i vyerna visas punkter i gult som blir rosa efterhand som användaren besvarar frågorna. Genom detta informeras användaren om hur många frågor som besvarats och hur många frågor som återstår.
- Ikoner till kryssrutorna har lagts till. Formuläret kombinerar alltså textual labels med iconic labels.

Redigerings- och listvy

- Inforuta med information om resans destination, datum, temperatur, regnrisk och packningens vikt har implementerats. Detta fungerar inte på alla androida enheter.
- Hemknapp finns i form av en logotyp i övre vänstra hörn. I redigeringsvyn omdirigeras man till listvyn genom klick på logotypen och i listvyn omdirigeras man till startsidan.
- Vid klick på tillbakaknapp eller logotyp kan användaren ta sig från redigeringsvy till listvy.
- I listvyn har lablarna *Redigera* och *Radera* ändrats till *Ändra* och *Ta bort*.

- Det har tillkommit information i listvyn som visar hur många föremål som kryssats av och hur många föremål som återstår att packa.
- Det har blivit lättare för användaren att lägga till ett nytt föremål eftersom inmatningsfälten i redigeringsvyn har blivit mer enhetliga.
- Vyerna har header.