

第十五章 易用性测试

上一章回顾

- 兼容性测试的概念
- 兼容性测试验证点

国家软件人才国际培训基地
国家数字媒体技术产业化基地



课堂提问

- 什么是兼容性测试
- 兼容性测试与配置测试的区别

本章学习目标

- 能够独立的设计易用性测试用例

本章学习方法

- 运用

本章主题

- 易用性的基本概念
- 易用性测试的验证点

易用性测试的基本概念

- 易用性 (Useability) 是交互的适应性、功能性和有效性的集中体现。易用性属于人体工程学的范畴，人体工程学 (ergonomics) 是一门将日常使用的东西设计为易于使用和实用性强的学科。

易用性包括

- 易理解性
- 易学习性
- 易操作性
- 吸引性
- 依从性



优秀UI具备的七个要素

- 符合标准和规范
- 直观
- 一致
- 灵活
- 舒适
- 正确
- 实用



易用性测试与U I 测试

- U I 测试（又称“用户界面测试”）：用于与软件交互的方式称为用户界面或UI。是软件面向用户的主大门，直接影响到用户对软件系统的映像，及后期的使用等。但是，对其的测试仅仅是易用性测试的一个方面，是一个包含的关系。
- 分清了一件事物的这两个方面，在分析的时候会避免将所有的问题都归结于易用性问题。

易用性测试验证点

- 控件名称应该易懂，用词准确，无歧异
- 常用按钮支持快捷方式
- 完成同一功能的元素放在一起
- 界面上重要信息放在前面
- 支持回车
- 界面空间小时使用下拉列表框而不使用单选框
- 专业性软件使用专业术语
- 对可能造成等待时间较长的操作应该提供取消

易用性测试验证点

- 对用户可能带来破坏性的操作有回到上一步的机会
- 根据需要自动过滤空格
- 主菜单的宽度要接近
- 工具栏图标与完成的功能有关
- 快捷键参考微软标准
- 提供联机帮助
- 提供多种格式的帮助用户
- 提供软件的技术支持方式

总结

- 易用性的基本概念
- 易用性测试的验证点