

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

# 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ＵＩ测试

* ＵＩ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文件
* 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