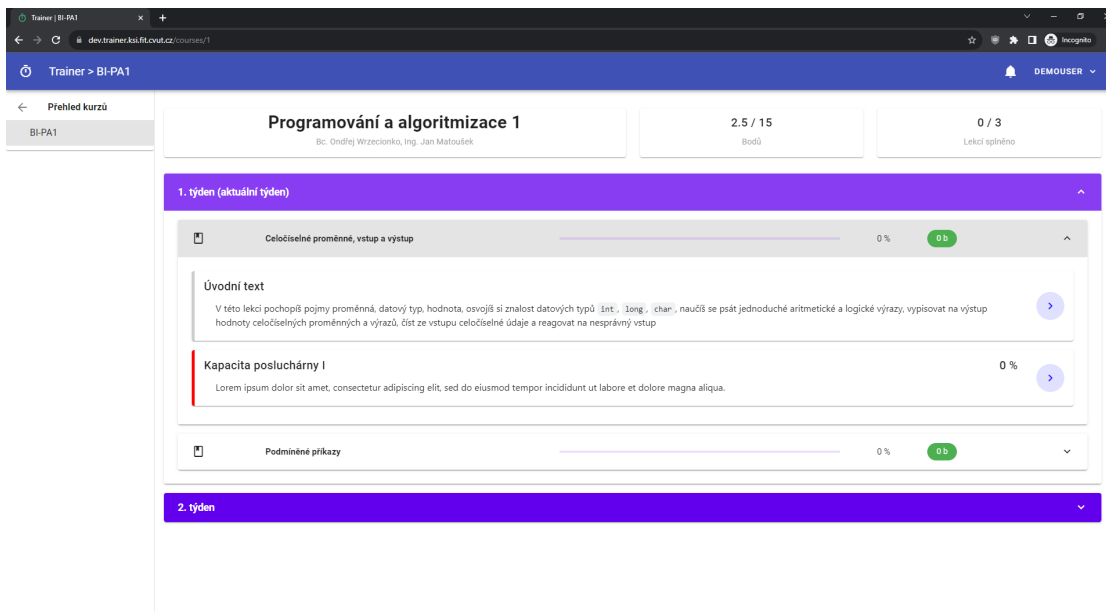
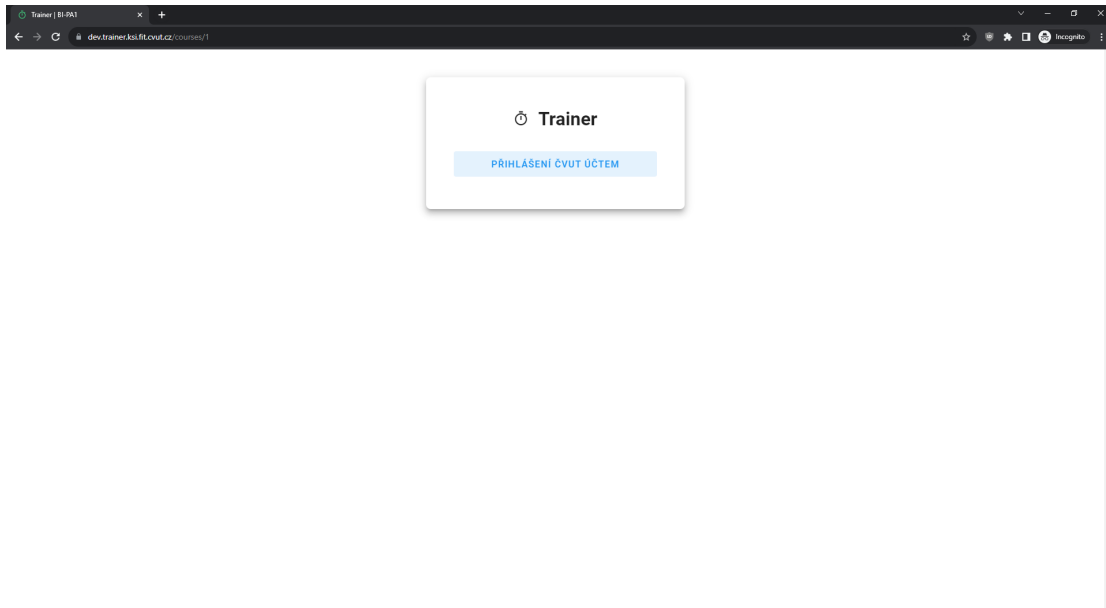


Heuristická analýza

Úkol 1 (tranhoa1)

Právě jsi přišel na 1. cvičení z PA1 a učitel ti zadal v systému na adrese <https://dev.trainer.ksi.fit.cvut.cz> úlohu s názvem “Kapacita posluchárny I”. Splň tuto úlohu a odevzdej ji učiteli. Jsi na cvičení a máš k dispozici cvičícího.



Trainer | Kapacita posluchárny I

dev.trainer.ksi.fkit.cvut.cz/lessons/11/modules/2

Trainer > BI-PA1 > Kapacita posluchárny I

DEMOUSER

BI-PA1 (1. týden)

Celočíselné proměnné...

Úvodní text

Kapacita posluchárny I

Podmíněné příkazy

Kapacita posluchárny I

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Editor

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     // no error, end
5     return 0;
6 }
7
```

Kompilace

Základní testy

Nesprávné vstupy

Tajné testy

Vlastní testy

OTESTOVAT

ODEVZDAT

Trainer | Kapacita posluchárny I

dev.trainer.ksi.fkit.cvut.cz/lessons/11/modules/2

Trainer > BI-PA1 > Kapacita posluchárny I

DEMOUSER

BI-PA1 (1. týden)

Celočíselné proměnné...

Úvodní text

Kapacita posluchárny I

Podmíněné příkazy

Kapacita posluchárny I

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Editor

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     // no error, end
5     return 0;
6 }
7
```

Kompilace 0 / 1

```
g++ -Wall -pedantic tested.cpp -o tested
X Chyba při kompilaci. Smaz z kódu slovo error.
```

Základní testy

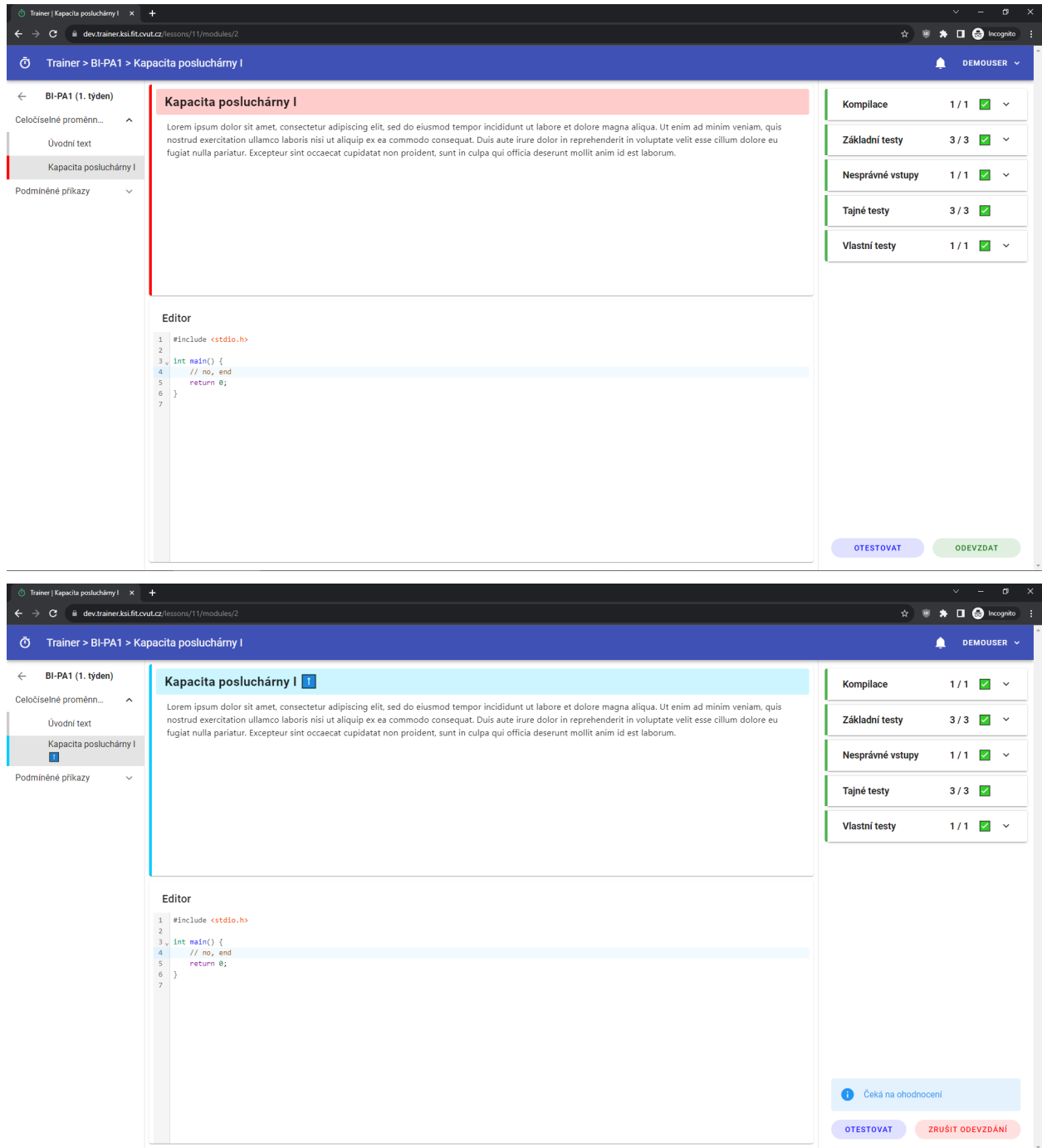
Nesprávné vstupy

Tajné testy

Vlastní testy

OTESTOVAT

POŽÁDAT O POMOČ



1. Visibility of system status

- 1.1. Uživatel na stránce kurzu vidí již po přihlášení seznam týdnů s rozbaleným aktuálním týdnem. Úloha, kterou má tedy v daném týdnu splnit, je okamžitě viditelná.
- 1.2. Zároveň má k dispozici informace o tom, o jaký kurz se jedná a kolik z tohoto kurzu získal bodů, prostřednictvím bloků u nadpisu

- 1.3. Uživatel je na stránce kurzu informován o stavu úlohy prostřednictvím barevného (zde červeného) proužku v levém ohraničení úlohy, navíc vidí i procentuální splnění dané úlohy
- 1.4. Na stránce úlohy je uživatel informován o stavu úlohy prostřednictvím barevného proužku v levém ohraničení zadání a navíc pozadím nadpisu
- 1.5. Tlačítko "Odevzdat" je deaktivované a po najetí myši na toto tlačítko je uživatel informován o tom, že aby úlohu mohl odevzdat, musí nejprve splnit všechny testy
- 1.6. Po kliknutí na tlačítko "Otestovat" se rozbalí informace o stavu kompilace, jejíž neúspěšnost je indikována červeným pruhem v levém ohraničení, červeným křížkem a červenou zprávou o důvodu chyby kompilace. Zároveň je u testů zobrazena číselná informace o počtu úspěšných testů ku všem testům.
- 1.7. Při neúspěšném testu se tlačítko "Odevzdat" změní na tlačítko "Požádat o pomoc"
- 1.8. Návod na řešení problému s úlohou je k dispozici jak ve stavu neúspěšného testu, tak při kliknutí na tlačítko "Požádat o pomoc"
- 1.9. Uživatelé během testování neměli problém s vyřešením a odevzdáním úlohy. Někteří problém vyřešili přečtením si zprávy o stavu kompilace, jiní využili tlačítka "Požádat o pomoc".
- 1.10. Jeden testovací uživatel byl však zmaten, co znamenají čísla u úspěšných/neúspěšných testů.

2. Match between system and the real world

- 2.1. Statistiky o kurzu na hlavní stránce kurzu u nadpisu evokují klasický rychlý číselný přehled, se kterým se lze setkat například v administraci eshopů
- 2.2. Okna s výsledky kompilace a testů jsou designována aby připomínala terminál.
- 2.3. Textový editor pro psaní řešení úlohy připomíná klasické IDE se zvýrazňovačem syntaxí, zobrazením řádků.
- 2.4. Červené podbarvení stavu úlohy, stavu testů nebo červený křížek apod. evokuje chybu či vyžádání o pozornost, zatímco zelené podbarvení stavu úlohy a stavu testů či zelená fajfka evokuje úspěch. Modré podbarvení pak evokuje informativní charakter.
- 2.5. Levá navigace slouží pro navigování mezi úlohami v rámci týdne, předpokládá se snadná navigace mezi úlohami, jakmile je jedna splněna
- 2.6. Horní lišta obsahuje všem již známou drobečkovou navigaci
- 2.7. Výsledek bez problému

3. User control and freedom

- 3.1. Na stránce kurzu si může uživatel rozkliknout jednotlivé týdny a jejich úlohy. Zároveň se může volně pohybovat mezi jednotlivými kurzy pomocí navigace na levé straně.
- 3.2. Navigací v horní liště se pak může volně pohybovat na úvodní přehled všech kurzů.
- 3.3. Během testování jeden uživatel nevyužil levé navigace, místo toho využíval navigaci v horní liště a tedy se navigoval přes hlavní stránku, jinak bez problému

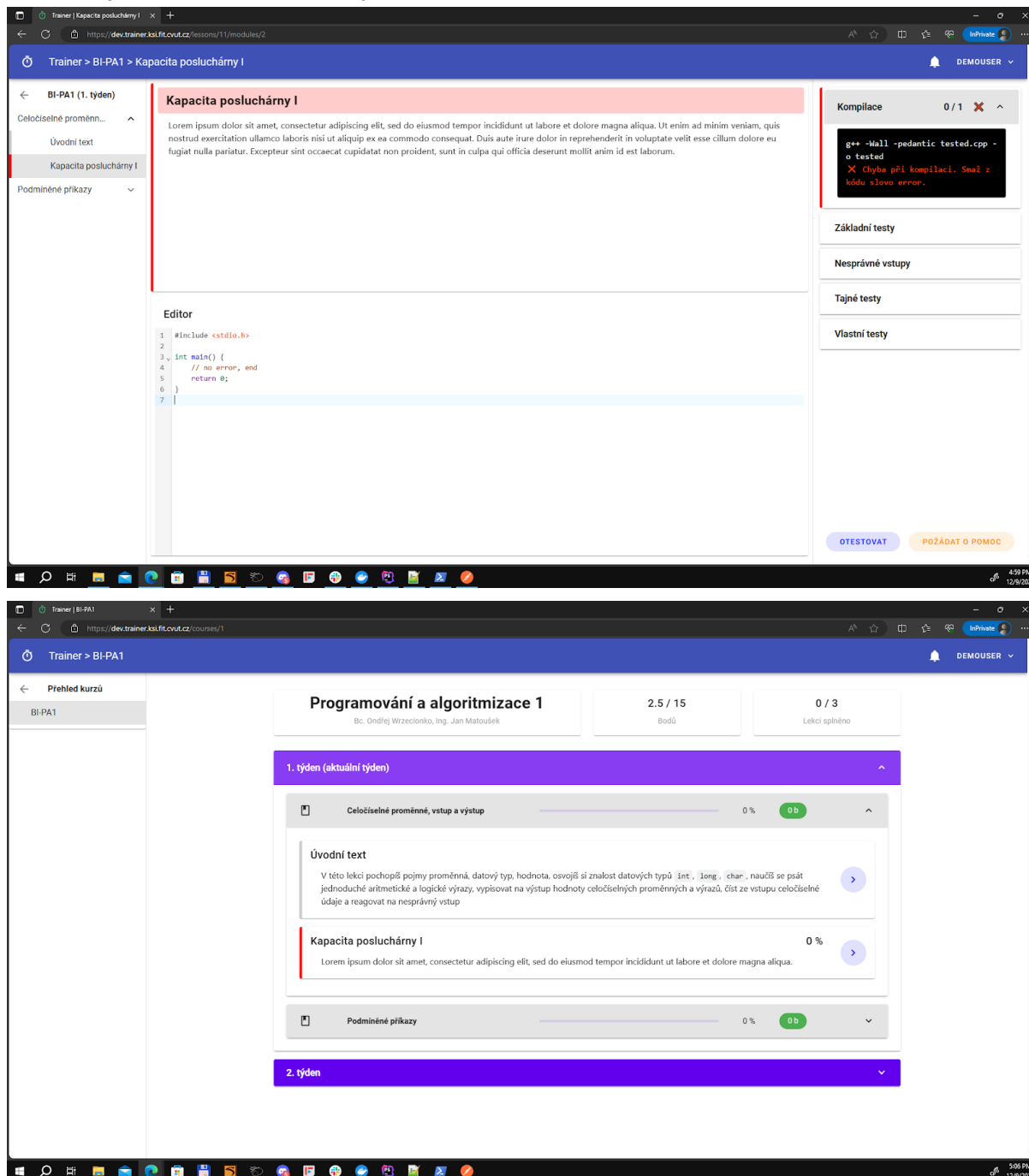
4. Consistency and standards

- 4.1. Prvky uživatelského rozhraní jsou konzistentní napříč testovou úlohou a celým systémem.
- 4.2. Ikonka pro rozbalení/zabalení nějaké části je konzistentní napříč navigacemi v systému a je uživatelům známá (šipka nahoru, šipka dolů)
- 4.3. Navigace je buď v horní liště nebo vlevo, což je standardní umístění navigací
- 4.4. Barevné zvýraznění a ikonky indikující úspěch/neúspěch jsou konzistentní s tím, co uživatelé dobře znají (zelená fajfka, červený křížek)
- 4.5. Během testování zde nebyl nalezen problém s konzistencí či nestandardním vzhledem
- 5. Error prevention**
 - 5.1. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy s chybným používáním a errorů.
- 6. Recognition rather than recall**
 - 6.1. Uživatel vidí všechny potřebné informace na obrazovce, nemusí si nic pamatovat.
 - 6.2. Uživatel okamžitě vidí v jaké části systému se nachází díky všem již známé drobečkové navigaci v horní liště
 - 6.3. Výsledek je bez problému
- 7. Flexibility and efficiency of use**
 - 7.1. Ihned po přihlášení je uživatel přesměrován na stránku aktuálně probíhajícího kurzu s rozbaleným aktuálním týdnem, nemusí se tedy složitě proklikávat seznamem kurzů a týdnů, aby našel aktuálně řešící úlohu
 - 7.2. Výsledek je tedy bez problému
- 8. Aesthetic and minimalist design**
 - 8.1. Stránka pro přihlášení neobsahuje žádné zbytečné informace ani distraktující prvky, pouze tlačítko pro přihlášení s názvem aplikace
 - 8.2. Stránka kurzu obsahuje několik přídatných informací, které nejsou nutně potřebné pro fungování a orientaci v systému, avšak dodávají uživateli rychlý přehled o tom, jak se mu celkově daří, což může vést k další motivaci - jedná se o prvky jako rychlý statistický přehled o počtu získaných bodů v kurzu, počtu splněných lekcí, ukazatel progresu u jednotlivých úloh v podobě progress baru a procentuální hodnoty nebo počet získaných bodů u jednotlivé úlohy
 - 8.3. Stránka úlohy obsahuje levou navigaci, kterou ne každý uživatel během testování využil
 - 8.4. Jednotlivé testy na stránce úlohy obsahují ukazatel počtu úspěšných testů, které se pro jednoho z uživatelů během testování ukázalo být mírně matoucí
- 9. Help users recognize, diagnose and recover from errors**
 - 9.1. Informace o neúspěšném testu (a tedy pokusu o odevzdání) byla vidět okamžitě, červeně zvýrazněna.
 - 9.2. Uživatelé, kteří si nebyli i tak jistí, co mají dělat, neměli problém s tím využít tlačítka "Požádat o pomoc"
 - 9.3. Výsledek je tedy bez problému
- 10. Help and documentation**

- 10.1. Během uživatelského testování nebylo potřeba pomoci nebo dokumentace. Uživatelé se snadno zorientovali v tom, co je úloha, co kurz, co zadání, kde jsou tlačítka, co znamenají a jak funguje odevzdání.
- 10.2. Jedinou výjimkou byl uživatel, který si nebyl jistý, co znamenají číselné hodnoty u testů (že se jedná o počet celkově splněných testů ku všem testům)

Úkol 2 (koubaalo)

Úspěšně jsi splnil první úlohu. Nyní zkus otevřít druhou úlohu.



1. Visibility of system status

- 1.1. V této úloze není akce, o jejímž stavu bychom uživatele informovali.
- 1.2. Uživatel vidí vlevo v navigaci, kde v aplikaci se nachází. Zároveň vidí titulek stránky v prohlížeči.

- 1.3. Výsledek je tedy bez problémů.
2. **Match between system and the real world**
 - 2.1. V této úloze se uživatel s metaforami nesetká.
 - 2.2. Výsledek je tedy bez problémů.
3. **User control and freedom**
 - 3.1. Uživatel se může libovolně proklikávat tam a zpět pomocí navigace po levé straně.
 - 3.2. Při "Hodně alternativním průchodu" je situace stejná.
 - 3.3. "Undo" tlačítko není potřeba když se jen naviguje, v nejhorším případě lze použít tlačítko zpět na prohlížeči.
 - 3.4. Výsledek je tedy bez problémů.
4. **Consistency and standards**
 - 4.1. Uživatel vlevo vidí navigační panel s rozbalovacím seznamem témat a úloh. Nemusí být ale zřejmé, co přesně je úloha a co je probírané téma.
 - 4.2. Při "Hodně alternativním průchodu" je situace prakticky shodná.
 - 4.3. Řešením by mohlo přidat nějaké indikátory, co je co, například formou vhodného emotikonu v navigaci.
 - 4.4. Navigace se standardně dává na levou stranu, což je splněno.
 - 4.5. U "Hodně alternativního průchodu" se již nejedná čistě o navigační prvek ale hlavní část dané obrazovky, takže zobrazení na středu obrazovky je očekávané. Zároveň se na levé straně další navigační prvek, tentokrát mezi kurzy, což je konzistentní s navigací v rámci úloh.
 - 4.6. Navigace v rámci kurzu také řešena konzistentně přes sbalovací prvky.
5. **Error prevention**
 - 5.1. Největší error, který se v tomto scénáři může stát je prokliknutí se do jiného kurzu, tématu nebo úkolu. Navigace z něj pryč je jednoduchá.
 - 5.2. Výsledek je tedy bez problémů.
6. **Recognition rather than recall**
 - 6.1. Uživatel vidí všechny potřebné informace na obrazovce, nemusí si nic pamatovat.
 - 6.2. Výsledek je tedy bez problémů.
7. **Flexibility and efficiency of use**
 - 7.1. Jedná se o webovou aplikaci, zkratky tedy neobsahuje.
 - 7.2. Práce s aplikací se v tomto kroku očekává pouze jako prokliknutí někam, není tedy moc prostor zrychlení pro pokročilé uživatele.
 - 7.3. Výsledek je tedy bez problémů.
8. **Aesthetic and minimalist design**
 - 8.1. Jak obrazovka úloh, tak obrazovka detailu kurzu obsahují vždy jen konkrétní informace k kurzu, případně úloze.
 - 8.2. Výsledek je tedy bez problémů.
9. **Help users recognize, diagnose and recover from errors**
 - 9.1. V tomto úkolu není moc prostor vytvořit chybu.
 - 9.2. Výsledek je tedy bez problémů.
10. **Help and documentation**

- 10.1. V tomto úkolu není moc co dokumentovat. Teoreticky by mohla být nějak explicitně označena navigace, jako například co je úloha, co je úvodní text (mimo název).
- 10.2. Výsledek je tedy bez problémů.

Úkol 3 (zunigjor)

Zadání: Potřebuješ poradit s druhou úlohou. Požádej učitele o pomoc.

The screenshot shows the BI-PA1 training interface. The main window is titled "Den v týdnu" (Day of the week). It contains a description of the task: "Napiš program, který vypíše den v týdnu. Využít můžeš konstrukce if/else, případně konstrukci switch. Dny v týdnu jsou: pondělí, úterý, středa, čtvrtek, pátek, sobota, neděle. Za nesprávný vstup považuj: • Chybějící nebo nečíselný vstup. • Číslo dne jiné než celé číslo 1 až 7". Below the description is a "Příklad práce programu:" (Example of program operation) section with three input/output examples. The "Editor" section shows a C++ code snippet:

```
1 // kód
2 // fail
3
```

. The right sidebar shows the "Kompilace" (Compilation) status as "1 / 1" with a green checkmark. Below it, the "Základní testy" (Basic tests) section shows "1 / 3" with a red X. The test results are displayed in a terminal window:

```
./tested
< 123
Zadal jsi: 123
✓ Test 1 prošel. ✨
< 222
✗ Program provedl neplatnou
operaci a byl ukončen.
```

. The "Nesprávné vstupy" (Invalid inputs) section shows "1 / 1" with a green checkmark. The "Tajné testy" (Secret tests) section shows "2 / 3" with a red X. The "Vlastní testy" (Custom tests) section shows "1 / 1" with a green checkmark. At the bottom right, there are buttons for "Otestovat" (Test) and "Požádat o pomoc" (Request help).

The screenshot shows the BI-PA1 training interface. The main window is titled "Den v týdnu" (Day of the week). It contains the same description of the task as the previous screenshot. Below the description is a "Příklad práce programu:" (Example of program operation) section with three input/output examples. The "Editor" section shows a C++ code snippet:

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main () {
4     // error, fail
5     return 0;
6 }
```

. The right sidebar shows the "Kompilace" (Compilation) status as "0 / 1" with a red X. Below it, the "Základní testy" (Basic tests) section shows "0 / 1" with a red X. The test results are displayed in a terminal window:

```
g++ -Wall -pedantic tested.cpp -o tested
✗ Chyba při kompilaci. Smaž z kódu slovo error.
```

. The "Nesprávné vstupy" (Invalid inputs) section shows "0 / 1" with a red X. The "Tajné testy" (Secret tests) section shows "0 / 3" with a red X. The "Vlastní testy" (Custom tests) section shows "0 / 1" with a red X. At the bottom right, there are buttons for "Otestovat" (Test) and "Požádat o pomoc" (Request help). A dialog box titled "Žádost o pomoc" (Request help) is open in the center of the screen, showing a text input field with the word "Pomoc" and two buttons: "ZAVŘÍT" (Close) and "ODESLAT ŽÁDOST" (Send request).

Trainer > BI-PA1 > Den v týdnu

BI-PA1 (1. týden)

Celočíselné proměnné...

Podmíněné příkazy

Úvodní text

Den v týdnu

Den v týdnu

Napiš program, který vypíše den v týdnu. Využít můžeš konstrukce if/else, případně konstrukci switch.

Dny v týdnu jsou: pondělí, úterý, středa, čtvrtek, pátek, sobota, neděle.

Za nesprávný vstup považuj:

- Chybějící nebo nečíselný vstup.
- Číslo dne jiné než celé číslo 1 až 7

Příklad práce programu:

Zadej číslo dne:1

Vybrany den v týdnu: pondělí.

Zadej číslo dne:6

Vybrany den v týdnu: sobota.

Zadej číslo dne:ahoj

Editor

1 // Kód

2 fail

Kompilace1 / 1

Základní testy1 / 3

```
./tested
< 123
Zadal jsi: 123
✓ Test 1 prošel.
< 222
✗ Program provedl neplatnou
operaci a byl ukončen.
```

Nesprávné vstupy1 / 1

Tajné testy2 / 3

Vlastní testy1 / 1

Žádost o pomoc čeká na odpověď

OTESTOVATZRUŠIT ŽÁDOST

Trainer > BI-PA1 > Den v týdnu

BI-PA1 (1. týden)

Celočíselné proměnné...

Podmíněné příkazy

Úvodní text

Den v týdnu

Den v týdnu

Napiš program, který vypíše den v týdnu. Využít můžeš konstrukce if/else, případně konstrukci switch.

Dny v týdnu jsou: pondělí, úterý, středa, čtvrtek, pátek, sobota, neděle.

Za nesprávný vstup považuj:

- Chybějící nebo nečíselný vstup.
- Číslo dne jiné než celé číslo 1 až 7

Příklad práce programu:

Zadej číslo dne:1

Vybrany den v týdnu: pondělí.

Zadej číslo dne:6

Vybrany den v týdnu: sobota.

Zadej číslo dne:ahoj

Editor

1 // Kód

2 fail

Notifikace

11/13/2023, 12:34:24 PM

Bc. Ondřej Wrzeczionko odpověděl na tvou žádost o pomoc u úlohy Den v týdnu

OZNAČIT VŠE JAKO PŘEČTENÉ

VŠECHNY NOTIFIKACE

Kompilace1 / 1

Základní testy1 / 3

```
< 123
Zadal jsi: 123
✓ Test 1 prošel.
< 222
✗ Program provedl neplatnou
operaci a byl ukončen.
```

Nesprávné vstupy1 / 1

Tajné testy2 / 3

Vlastní testy1 / 1

Bc. Ondřej Wrzeczionko: zkus odmazat z kódu slovo fail.

OTESTOVATPOŽÁDAT O POMOČ

- 1. Visibility of system status**
 - 1.1. Uživatelé v této úloze o stavu informují lišty a pozadí nadpisu.
 - 1.2. Uživatelé o možnosti požádat o pomoc informuje žluté tlačítko v levém spodním rohu.
 - 1.3. Uživatelé by na vyřízenou žádost o pomoc mohli informovat jiná barva lišt a nadpisu nebo nějaký jiný indikátor.
 - 1.4. Během uživatelského testování nebyl nalezen problém s tímto označením stavu.
- 2. Match between system and the real world**
 - 2.1. Rozhraní programovací úlohy připomíná rozložení běžně používaných editorů.
 - 2.2. Okna s výsledky kompilace a testů jsou designována aby připomínala terminál.
 - 2.3. Výsledek je bez problémů.
- 3. User control and freedom**
 - 3.1. Uživatel se může volně pohybovat pomocí navigace na levé straně a navigace v horní liště.
 - 3.2. Během uživatelského testování nebyl nalezen problém s navigací na této stránce.
- 4. Consistency and standards**
 - 4.1. Prvky uživatelského rozhraní jsou konzistentní napříč testovou úlohou a celým systémem.
 - 4.2. Během uživatelského testování nebyl nalezen problém s konzistencí uživatelského rozhraní.
- 5. Error prevention**
 - 5.1. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy s chybným používáním funkce žádosti o pomoc.
- 6. Recognition rather than recall**
 - 6.1. Uživatel vidí v jakém stavu se nachází a nemusí si nic pamatovat.
 - 6.2. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy s rozpoznáním prvků.
- 7. Flexibility and efficiency of use**
 - 7.1. Žádost o pomoc je dostupná až po selhání testů.
 - 7.2. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy.
- 8. Aesthetic and minimalist design**
 - 8.1. Žádost o pomoc je vizuálně čistá bez zbytečných rozptýlení.
 - 8.2. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy.
- 9. Help users recognize, diagnose and recover from errors**
 - 9.1. Během uživatelského testování nebylo potřeba rozpoznávat chyby a tak nebyly nalezeny žádné problémy.
- 10. Help and documentation**
 - 10.1. Během uživatelského testování nebylo potřeba pomoci nebo dokumentace. Tlačítka jsou dobře popsána a tak nebyly nalezeny žádné problémy.

Úkol 4 (zunigjor)

Zadání: Učitel ti ohodnotil úlohu z 1. úkolu.

Trainer > BI-PA1 > Den v týdnu

DEMOUSER

BI-PA1 (1. týden)

Celočíselné proměnné...

Úvodní text

Kapacita poslucháreny I

Podmíněné příkazy

Kapacita poslucháreny I

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Editor

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     // no , end
5     return 0;
6 }
7
```

Kompilace 1 / 1

Základní testy 3 / 3

Nesprávné vstupy 1 / 1

Tajné testy 3 / 3

Vlastní testy 1 / 1

Čeká na ohodnocení

OTESTOVAT

ZRUŠIT ODEVZDÁNÍ

Trainer > BI-PA1 > Den v týdnu

DEMOUSER

BI-PA1 (1. týden)

Celočíselné proměnné...

Úvodní text

Kapacita poslucháreny I

Podmíněné příkazy

Kapacita poslucháreny I

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Editor

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     // no , end
5     return 0;
6 }
7
```

Tajné testy 3 / 3

Vlastní testy 1 / 1

Ing. Jan Matoušek ohodnotil: Dobrá práce!

OTESTOVAT

ODEVZDAT

Notifikace

11/13/2023, 12:34:24 PM

Ing. Jan Matoušek ohodnotil tvé řešení úlohy Kapacita poslucháreny I

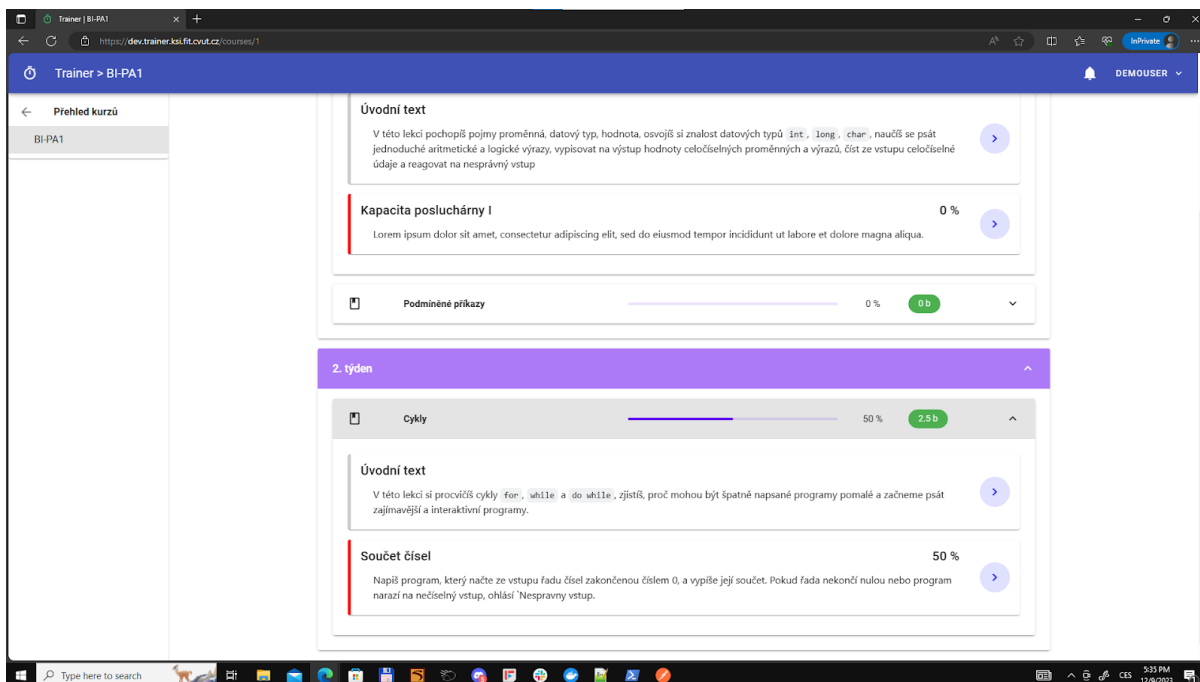
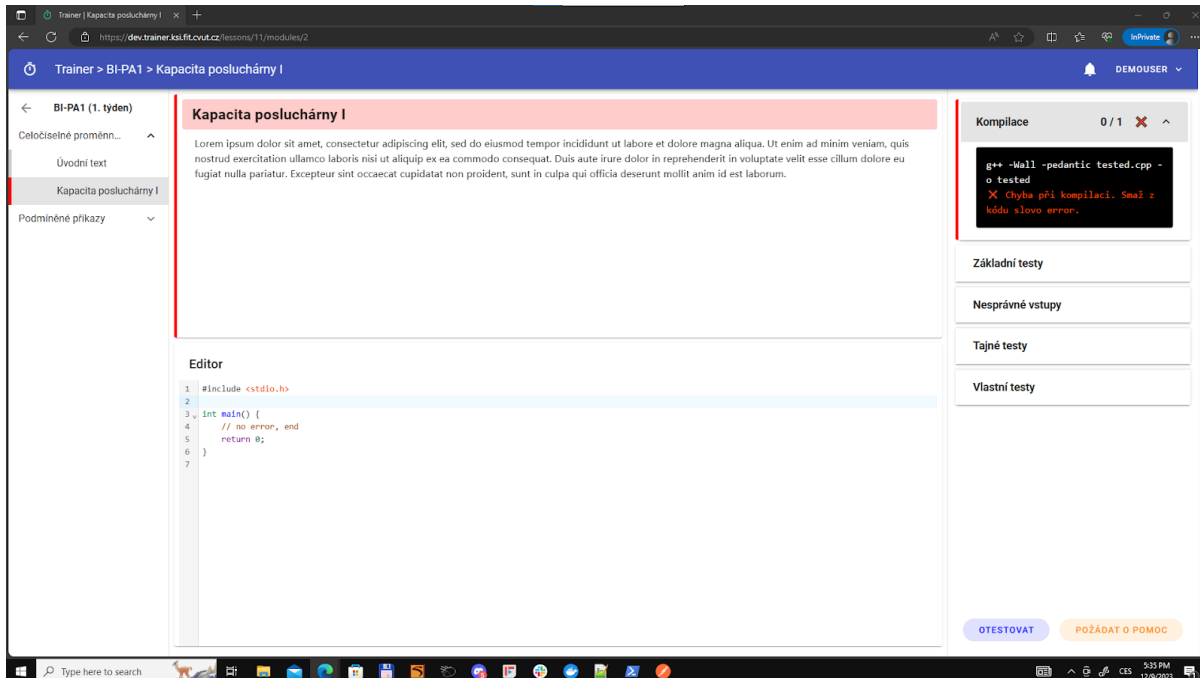
OZNAČIT VŠE JAKO PŘEČTENÉ

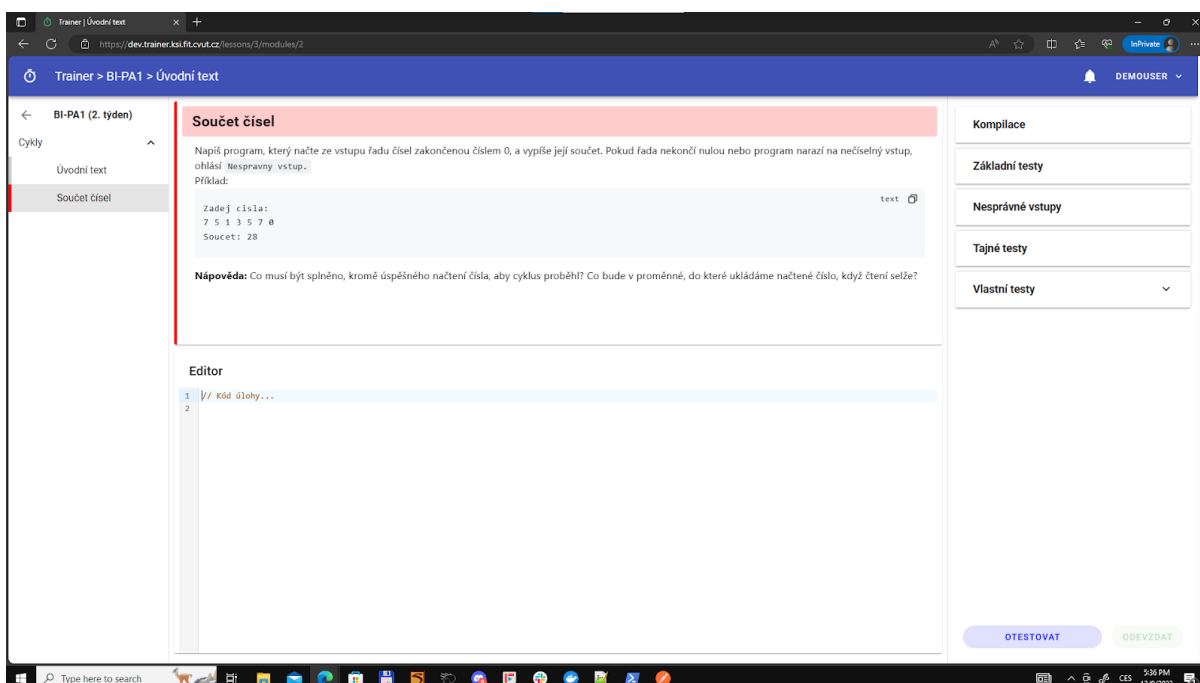
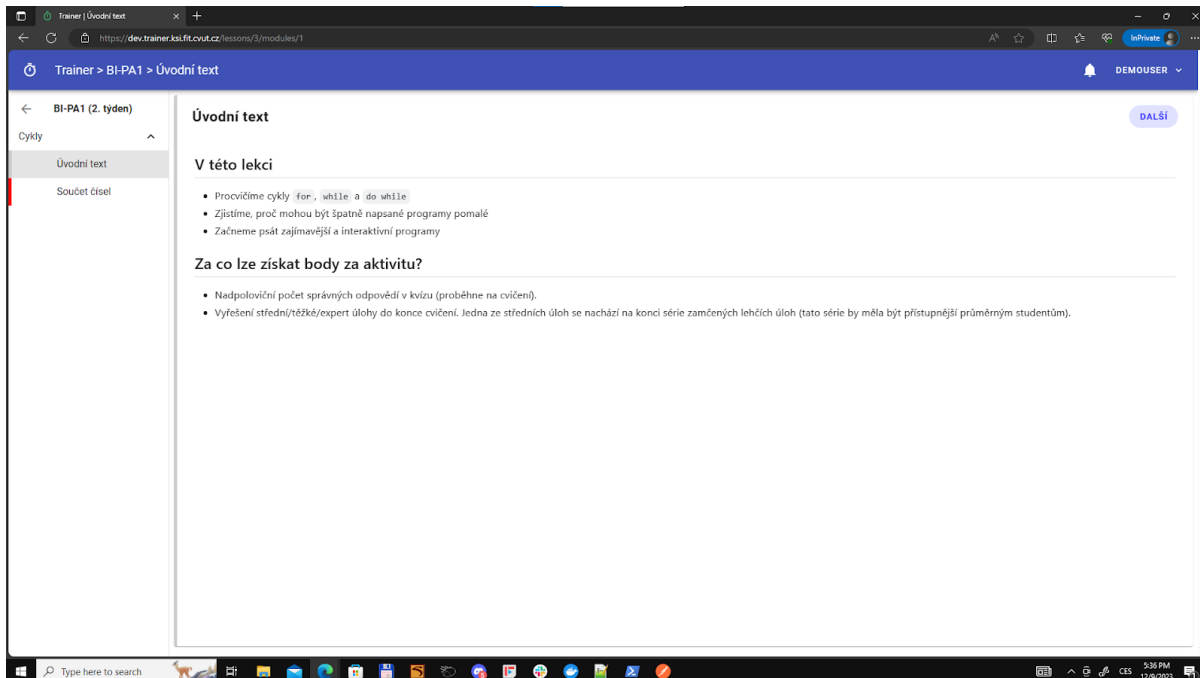
VŠECHNY NOTIFIKACE

- 1. Visibility of system status**
 - 1.1. Uživatelé v této úloze o stavu informují lišty a pozadí nadpisu.
 - 1.2. Uživatelé o výsledku odevzdání informuje textové pole v pravém spodním rohu.
 - 1.3. Během uživatelského testování byl nalezen problém s nevýraznou notifikací o ohodnocení úlohy. Možným řešením by mohly být různé barvy čísel na ikoně notifikací: červené jako selhaný test, žluté číslo jako odpověď na žádost o pomoc, zelené jako ohodnocená úloha. Případně zvětšit ikonu notifikací.
- 2. Match between system and the real world**
 - 2.1. Okna s výsledky kompilace a testů jsou designována aby připomínala terminál.
 - 2.2. Výsledek je bez problémů.
- 3. User control and freedom**
 - 3.1. Uživatel se může volně pohybovat pomocí navigace na levé straně a navigace v horní liště.
 - 3.2. Uživatel je schopný se k první úloze dostat několika způsoby.
 - 3.3. Během uživatelského testování nebyl nalezen problém s navigací na této stránce.
- 4. Consistency and standards**
 - 4.1. Prvky uživatelského rozhraní jsou konzistentní napříč testovou úlohou a celým systémem.
 - 4.2. Ikona notifikací je uživatelům známá (zvoneček).
 - 4.3. Během uživatelského testování nebyl nalezen problém s konzistencí uživatelského rozhraní.
- 5. Error prevention**
 - 5.1. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy s chybným používáním a errorů.
- 6. Recognition rather than recall**
 - 6.1. Uživatel vidí v jakém stavu se programovací úloha nachází a nemusí si nic pamatovat.
 - 6.2. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy s rozpoznáním prvků.
- 7. Flexibility and efficiency of use**
 - 7.1. Uživatel je schopný se k první úloze dostat několika způsoby.
 - 7.2. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy.
- 8. Aesthetic and minimalist design**
 - 8.1. Odevzdání a výsledek ohodnocení jsou vizuálně čisté bez zbytečných rozptýlení.
 - 8.2. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy.
- 9. Help users recognize, diagnose and recover from errors**
 - 9.1. Během uživatelského testování nebylo potřeba rozpoznávat chyby a tak nebyly nalezeny žádné problémy.
- 10. Help and documentation**
 - 10.1. Během uživatelského testování nebylo potřeba pomoci nebo dokumentace. Tlačítka jsou dobře popsána a tak nebyly nalezeny žádné problémy.

Úkol 5 (koubaalo)

Zadání: Po ohodnocení úlohy z prvního týdne se chceš podívat na úlohy, které budeš řešit v příštím (druhém) týdnu v kurzu PA1. Zjisti co se bude probírat, za co půjde získat body za aktivitu a jaké je zadání úlohy, kterou budete řešit.





1. **Visibility of system status**
 - 1.1. Uživatel vidí vlevo v navigaci, kde v aplikaci se nachází. Zároveň vidí titulek stránky v prohlížeči.
 - 1.2. Výsledek je tedy bez problémů.
2. **Match between system and the real world**

- 2.1. Uživatel se chce prokliknout do druhého týdne. V okně navigace vidí, že se nejprve nachází v prvním týdnu. Šipka vedle této informace může evokovat přesun zpět, a šipka pro opačný směr chybí.
 - 2.2. Při kliknutí na onu šipku se ale dostane do seznamu kurzů, kde jsou týdny v rámci kurzu přímo na očích.
 - 2.3. V rámci druhého týdne již má přesně na očích potřebné úlohy v navigaci.
 - 2.4. Výsledek je tedy bez problémů.
3. **User control and freedom**
 - 3.1. Jedná se opět o navigaci někam. Uživatel se může prokliknout buď na domovskou stránku, kde má na očích seznam kurzů, nebo do detailu kurzu, kde má na očích týdny. V detailu druhého týdne má opět na obrazovce všechna témata.
 - 3.2. Výsledek je tedy bez problémů.
4. **Consistency and standards**
 - 4.1. Uživatel se chce prokliknout do druhého týdne. V okně navigace vidí, že se nejprve nachází v prvním týdnu. Šipka vedle této informace může evokovat přesun zpět, a šipka pro opačný směr chybí. To může uživatele zmást.
 - 4.2. Při prokliknutí z úvodního textu do první programovací úlohy v druhém týdnu může uživatel použít tlačítko vlevo nahoře. Po prokliknutí ale nemá na očích tlačítko zpět. Lze se vrátit snadno přes navigaci vlevo, ale to nemusí uživatel čekat, když měl tlačítko vlevo nahoře.
 - 4.3. Řešením by mohlo být přidat toto tlačítko "zpět" do programovací úlohy.
5. **Error prevention**
 - 5.1. Největší error, který se v tomto scénáři může stát je prokliknutí se do jiného kurzu, tématu nebo úkolu. Navigace z něj zpět je jednoduchá.
 - 5.2. Výsledek je tedy bez problémů.
6. **Recognition rather than recall**
 - 6.1. Uživatel vidí všechny potřebné informace na obrazovce, nemusí si nic pamatovat.
 - 6.2. Výsledek je tedy bez problémů.
7. **Flexibility and efficiency of use**
 - 7.1. Jedná se o webovou aplikaci, zkratky tedy neobsahuje.
 - 7.2. Práce s aplikací se v tomto kroku očekává pouze jako prokliknutí někam, není tedy moc prostor zrychlení pro pokročilé uživatele.
 - 7.3. Šipka vlevo nahoře u úvodního textu úlohy by mohla být i u samotné úlohy. Uživatele by pak přesunula na úvodní text další úlohy. Zároveň by měla existovat šipka zpět. Tyto přesuny by byly omezeny v rámci daného týdne, protože jiné týdny nemáme v navigaci v rámci úlohy.
8. **Aesthetic and minimalist design**
 - 8.1. Jak obrazovka úloh, tak obrazovka detailu kurzu obsahují vždy jen konkrétní informace k kurzu, případně úloze.
 - 8.2. Výsledek je tedy bez problémů.
9. **Help users recognize, diagnose and recover from errors**
 - 9.1. V tomto úkolu není moc prostor vytvořit chybu.

9.2. Výsledek je tedy bez problémů.

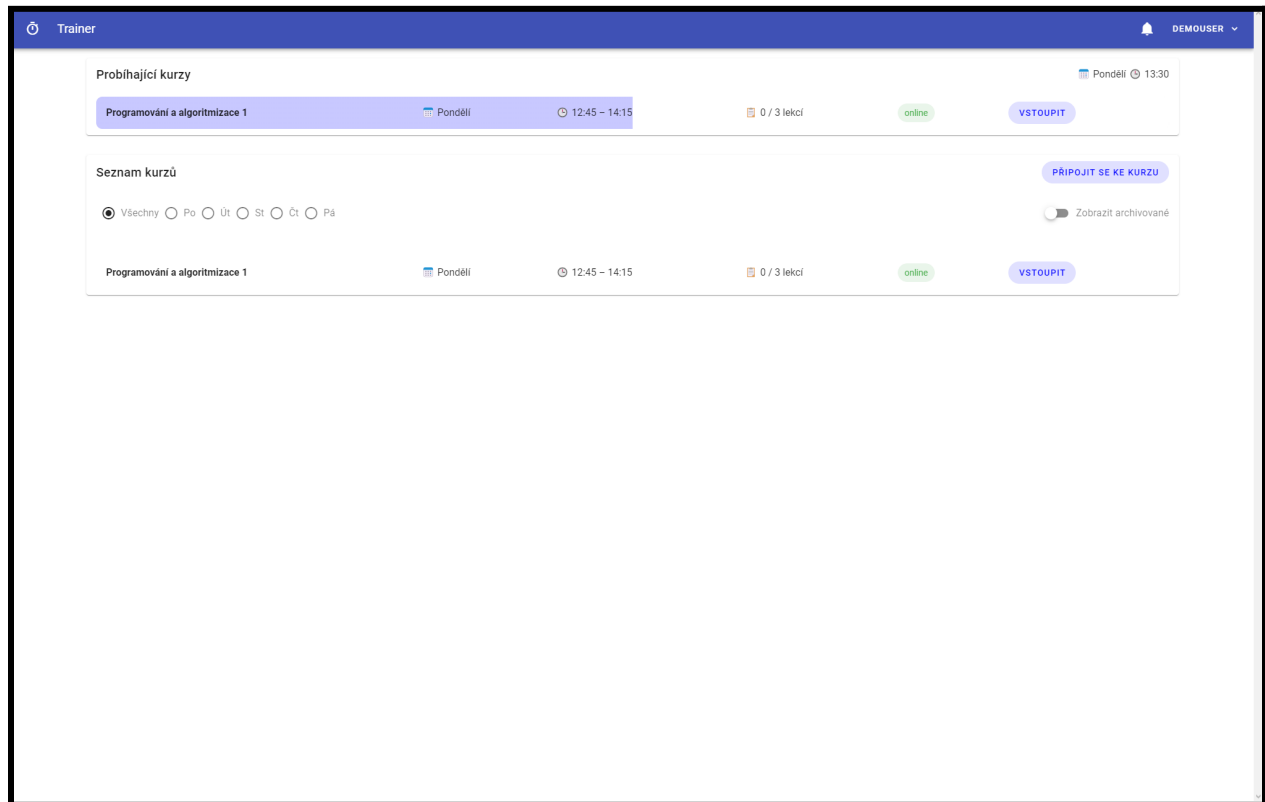
10. Help and documentation

10.1. V tomto úkolu není moc co dokumentovat. Teoreticky by mohla být nějak explicitně označena navigace, jako například co je úloha, co je úvodní text (mimo název).

10.2. Výsledek je tedy bez problémů.

Úkol 6 (zunigjor)

Zadání: Zjisti, které kurzy navštěvuješ tento semestr, a kdy probíhají.



1. Visibility of system status

1.1. Uživatelé v této úloze o stavu informuje navigace v horní liště.

1.2. Během uživatelského testování jednomu z uživatelů nebylo jasné, že se navigací v horní liště vlevo dostane na seznam kurzů. Místo toho si myslel, že ikona stopky je nějakým časovačem.

1.3. Ostatní uživatelé neměli s navigací problém.

2. Match between system and the real world

2.1. Systém v přehledu kurzů napodobuje již používaný systém courses.fit.cvut.cz.

3. User control and freedom

3.1. Uživatel je schopný se k přehledu kurzů dostat několika způsoby.

3.2. Během uživatelského testování nebyl nalezen problém s navigací na této stránce.

4. Consistency and standards

4.1. Prvky uživatelského rozhraní jsou konzistentní napříč celým systémem.

4.2. Během uživatelského testování nebyl nalezen problém s konzistencí uživatelského rozhraní.

5. Error prevention

5.1. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy s chybným používáním a errory.

6. Recognition rather than recall

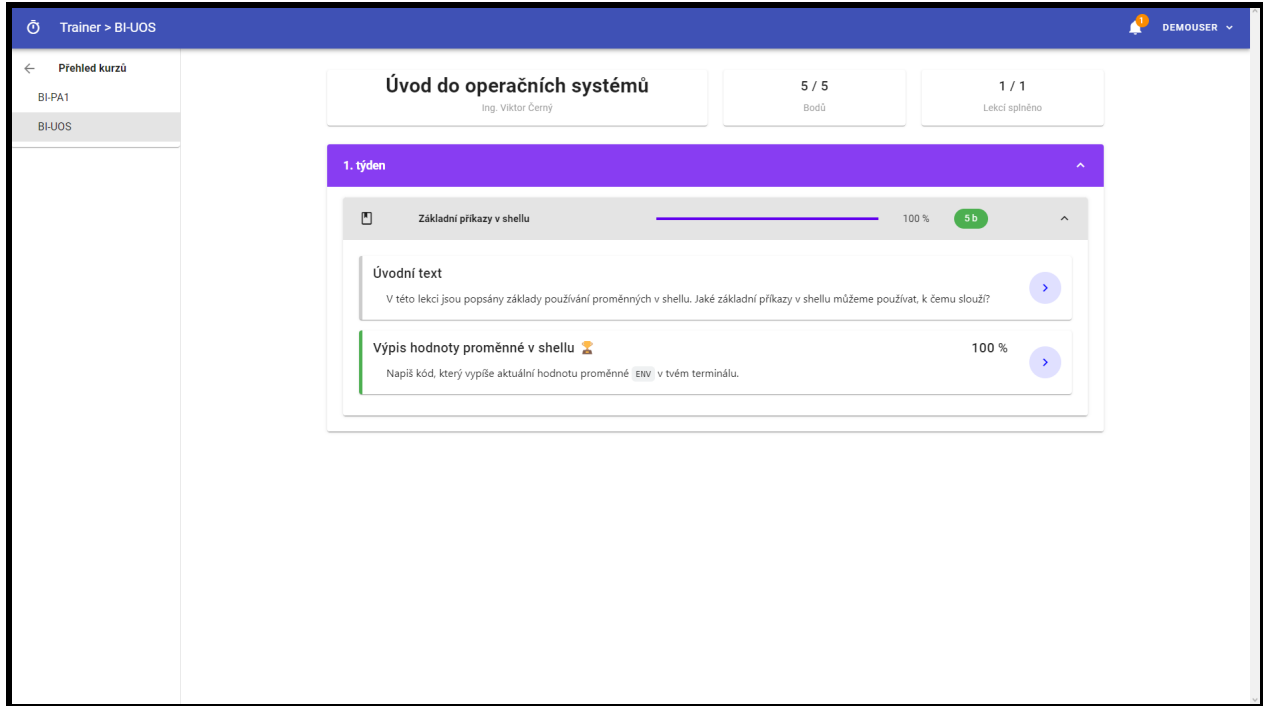
- 6.1. Uživatel pomocí navigace v levém horním rohu rychle vidí kde se nachází.
- 6.2. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy s rozpoznáním prvků.
- 7. **Flexibility and efficiency of use**
 - 7.1. Uživatel je schopný se k přehledu kurzů dostat několika způsoby.
 - 7.2. Zkušený uživatel je schopný se na přehled dostat jedním klikem.
 - 7.3. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy.
- 8. **Aesthetic and minimalist design**
 - 8.1. Seznam kurzů je vizuálně čistý bez zbytečných rozptýlení.
 - 8.2. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy.
- 9. **Help users recognize, diagnose and recover from errors**
 - 9.1. Během uživatelského testování nebylo potřeba rozpoznávat chyby a tak nebyly nalezeny žádné problémy.
- 10. **Help and documentation**
 - 10.1. Během uživatelského testování nebylo potřeba pomoci nebo dokumentace.
Tlačítka jsou dobře popsána a tak nebyly nalezeny žádné problémy.

Úkol 7 (zunigjor)

Zadání: Zjisti, kolik bodů jsi získal v předmětu UOS minulý semestr a kdo tě učil (*kurz je archivovaný*)

The screenshot shows the 'Trainer' application interface. The top navigation bar is blue with a clock icon, the text 'Trainer', and a user profile icon labeled 'DEMOUSER'. The main content area is white. Under the heading 'Probíhající kurzy', there is a card for the course 'Programování a algoritmy 1'. The card displays the day 'Pondělí', the time '12:45 - 14:15', the progress '0 / 3 lekcí', the status 'online', and a 'VSTOUPIT' button. Below this, the 'Seznam kurzů' section shows radio buttons for 'Všechny' (selected), 'Po', 'Út', 'St', 'Čt', and 'Pá'. A toggle switch for 'Zobrazit archivované' is currently off. The same course card is repeated below the filter section.

The screenshot shows the 'Trainer' application interface. The top navigation bar is blue with a clock icon, the text 'Trainer', and a user profile icon labeled 'DEMOUSER'. The main content area is white. Under the heading 'Probíhající kurzy', there is a card for the course 'Programování a algoritmy 1'. The card displays the day 'Pondělí', the time '12:45 - 14:15', the progress '1 / 3 lekcí', the status 'online', and a 'VSTOUPIT' button. Below this, the 'Seznam kurzů' section shows radio buttons for 'Všechny' (selected), 'Po', 'Út', 'St', 'Čt', and 'Pá'. A toggle switch for 'Zobrazit archivované' is now turned on. This reveals an additional course card below: 'Úvod do operačních systémů', which is on 'Středa' (Wednesday) from '12:45 - 14:15', with '1 / 1 lekcí' and a 'VSTOUPIT' button.



1. Visibility of system status

1.1. Uživatelé v této úloze o stavu informuje přepínací tlačítko "Zobrazit archivované".

1.2. Během uživatelského testování měli někteří uživatelé problém najít šedé přepínátko "Zobrazit archivované". Řešením by mohlo být přesunout ho jinam nebo zvýraznit ho jinak.

1.3. Nalezení učitele a bodů nedělalo problém.

2. Match between system and the real world

2.1. Systém v přehledu kurzů napodobuje již používaný systém courses.fit.cvut.cz.

3. User control and freedom

3.1. Během uživatelského testování byl nalezen problém s viditelností přepínacího tlačítka "Zobrazit archivované"

3.2. Během uživatelského testování nebyl nalezen problém s navigací na stránce předmětu.

4. Consistency and standards

4.1. Prvky uživatelského rozhraní jsou konzistentní napříč celým systémem.

4.2. Během uživatelského testování nebyl nalezen problém s konzistencí uživatelského rozhraní.

5. Error prevention

5.1. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy s chybným používáním a errory.

6. Recognition rather than recall

6.1. Uživatel pomocí navigace v levém horním rohu rychle vidí kde se nachází.

6.2. Uživatel v přehledu předmětu navrhuje vidí body a učitele. Některým uživatelům chybělo důraznější rozpoznání učitele.

6.3. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy s rozpoznáním prvků.

7. Flexibility and efficiency of use

- 7.1. Zkušený uživatel je schopný se na přehled dostat jedním klikem.
- 7.2. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy.
- 7.3. Přehled předmětů by mohl obsahovat i získané body ze semestru.

8. Aesthetic and minimalist design

- 8.1. Seznam kurzů je vizuálně čistý bez zbytečných rozptýlení.
- 8.2. Stránka předmětu je vizuálně přehledná bez zbytečných rozptýlení.
- 8.3. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy.

9. Help users recognize, diagnose and recover from errors

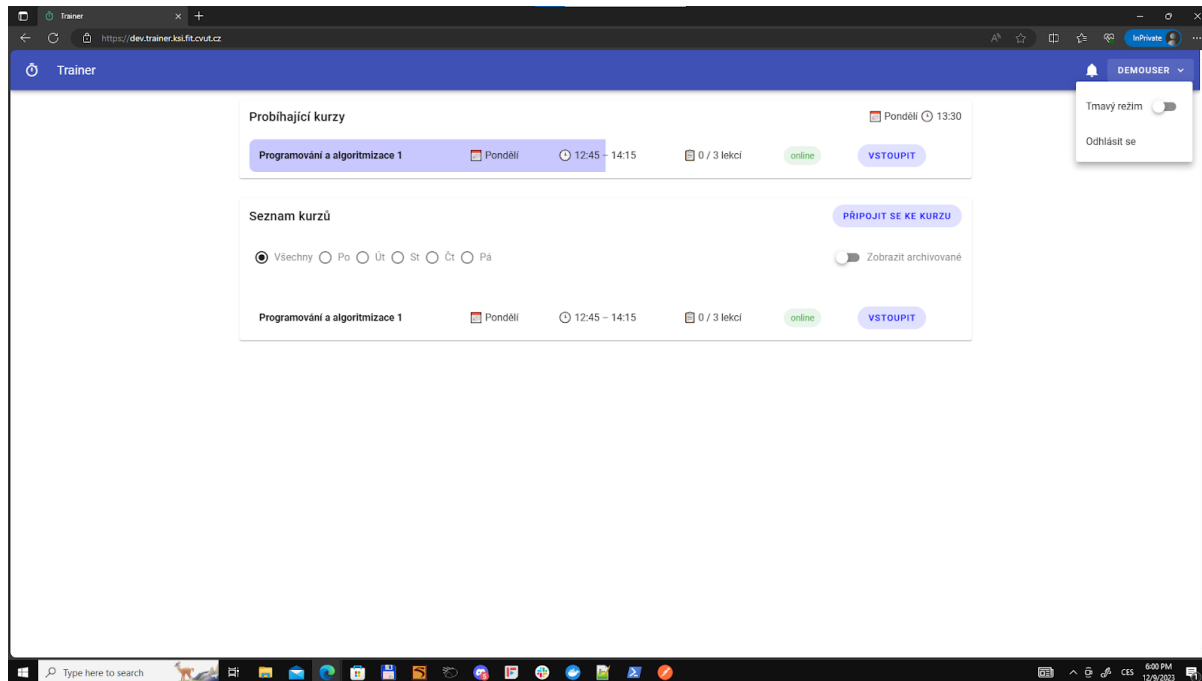
- 9.1. Během uživatelského testování nebylo potřeba rozpoznávat chyby a tak nebyly nalezeny žádné problémy.

10. Help and documentation

- 10.1. Během uživatelského testování nebylo potřeba pomoci nebo dokumentace. Tlačítka jsou dobře popsána a tak nebyly nalezeny žádné problémy.

Úkol 8 (koubaalo)

Zadání: Chceš přepnout aplikaci do tmavého režimu.

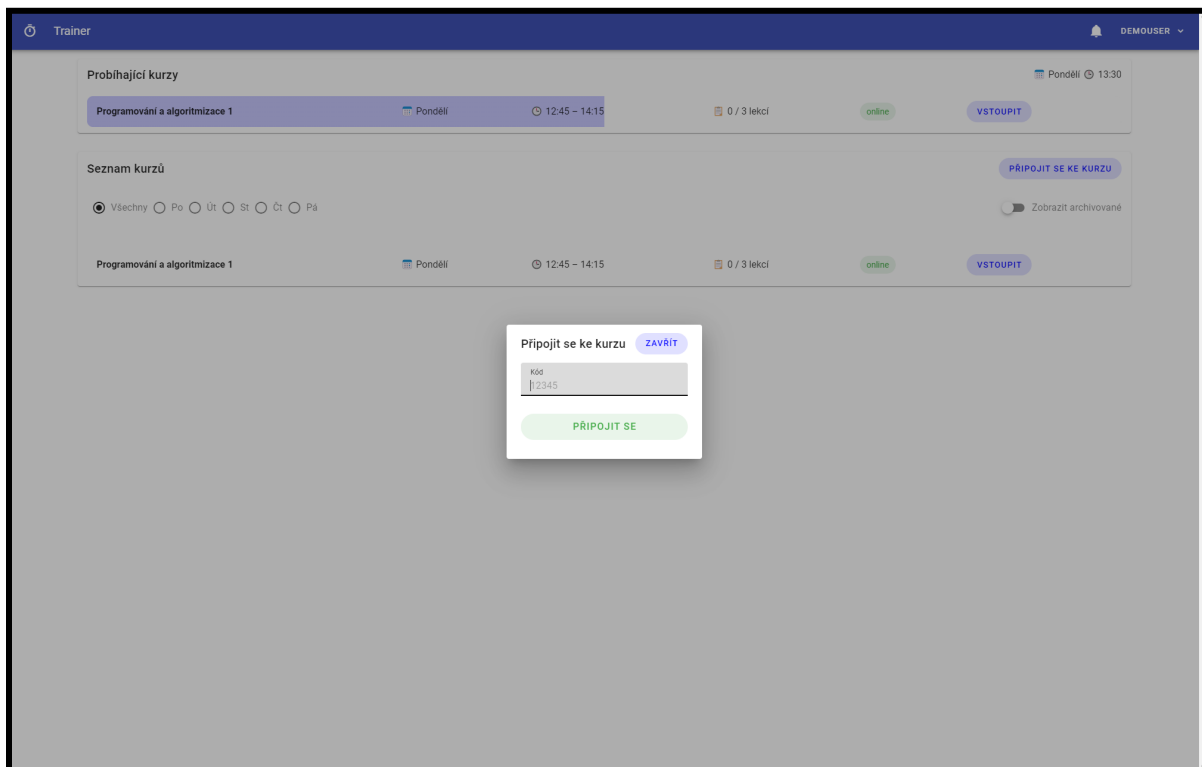
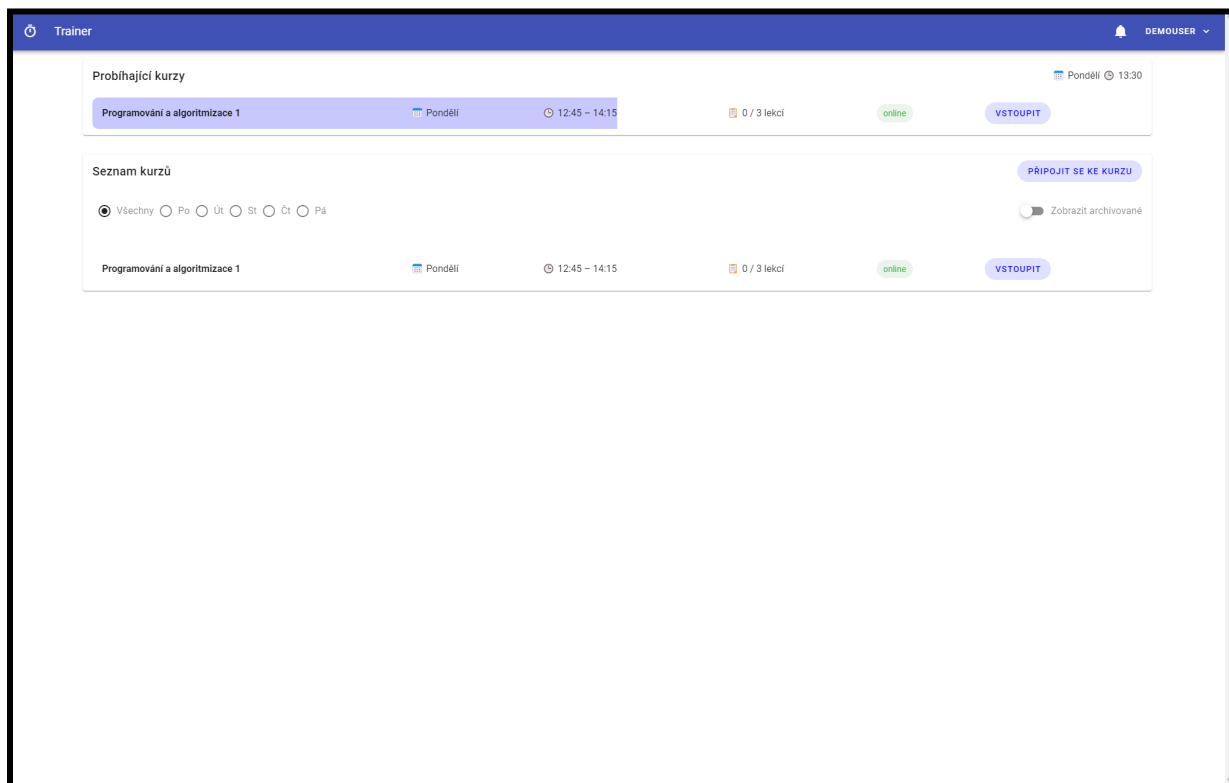


1. **Visibility of system status**
 - 1.1. Uživatel vidí vlevo v navigaci, kde v aplikaci se nachází. Zároveň vidí titulek stránky v prohlížeči.
 - 1.2. Výsledek je tedy bez problémů.
2. **Match between system and the real world**
 - 2.1. Teoreticky by mohl být dropdown vpravo nahoře označen pomocí nějakého vhodného emotikonu, jako třeba osoby.
 - 2.2. Dropdown je nicméně označen zobáčkem, který ho evokuje.
 - 2.3. Výsledek je tedy bez problémů.
3. **User control and freedom**
 - 3.1. Přepnout tmavý režim tam a zpět je otázkou jednoho kliknutí.
 - 3.2. Výsledek je tedy bez problémů.
4. **Consistency and standards**
 - 4.1. Podobné nastavení může uživatel čekat buď na levé straně v nějakém rozbalovacím menu, nebo vpravo nahoře. Zde je to vpravo nahoře.
 - 4.2. Zároveň je tato lišta viditelná na každé stránce v systému.
 - 4.3. Výsledek je tedy bez problémů.
5. **Error prevention**
 - 5.1. Přímo vedle tlačítka pro změnu na tmavý mód je tlačítko odhlášení. V případě, že by se uživatel překlikl, by bylo vhodné potvrdit akci odhlášení.
6. **Recognition rather than recall**
 - 6.1. Uživatel má tuto lištu k dispozici na libovolné stránce.
 - 6.2. Výsledek je tedy bez problémů.
7. **Flexibility and efficiency of use**

- 7.1. Přepnutí do tmavého módu je vždy vzdálené 2 kliknutí.
 - 7.2. Výsledek je tedy bez problémů.
- 8. **Aesthetic and minimalist design**
 - 8.1. Přepnutí do tmavého módu je dostupné na všech stránkách.
 - 8.2. Výsledek je tedy bez problémů.
- 9. **Help users recognize, diagnose and recover from errors**
 - 9.1. Při přepnutí do tmavého módu nenastane error.
 - 9.2. Výsledek je tedy bez problémů.
- 10. **Help and documentation**
 - 10.1. Systém by mohl při hoveru na dropdownu napsat, co tento dropdown dělá.

Úkol 9 (zunigjor)

Zadání: Chceš se připojit do kurzu PA2. Učitel ti dal kód pro připojení k tomuto kurzu - DEMO.



1. **Visibility of system status**
 - 1.1. Uživatelé v této úloze o stavu aplikace informuje dialog.
2. **Match between system and the real world**
 - 2.1. Systém v přehledu kurzů napodobuje již používaný systém courses.fit.cvut.cz.
3. **User control and freedom**
 - 3.1. Během uživatelského testování **nebyl nalezen problém** s navigací na stránce předmětu, všichni jednoduše úkol splnili.
4. **Consistency and standards**
 - 4.1. Prvky uživatelského rozhraní jsou konzistentní napříč celým systémem.
 - 4.2. Během uživatelského testování nebyl nalezen problém s konzistencí uživatelského rozhraní.
5. **Error prevention**
 - 5.1. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy s chybným používáním a errory.
6. **Recognition rather than recall**
 - 6.1. Uživatel pomocí navigace v levém horním rohu rychle vidí kde se nachází.
 - 6.2. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy s rozpoznáním prvků.
7. **Flexibility and efficiency of use**
 - 7.1. Na zadání kódu je možné se odkudkoliv dostat na dvě kliknutí (1: přehled předmětů, 2: připojit se ke kurzu)
 - 7.2. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy.
8. **Aesthetic and minimalist design**
 - 8.1. Seznam kurzů je vizuálně čistý bez zbytečných rozptýlení.
 - 8.2. Dialog zadání kódu je čistý bez zbytečných rozptýlení.
 - 8.3. Během uživatelského testování nebyly nalezeny problémy.
9. **Help users recognize, diagnose and recover from errors**
 - 9.1. Během uživatelského testování nebylo potřeba rozpoznávat chyby a tak nebyly nalezeny žádné problémy.
10. **Help and documentation**
 - 10.1. Během uživatelského testování nebylo potřeba pomoci nebo dokumentace. Tlačítka jsou dobře popsána a tak nebyly nalezeny žádné problémy.

Úkol 10 (tranhua1)

Chceš si projít upozornění (notifikace), která jsi dostal za uplynulý semestr.

1

DEMOUSER

y I 🏆

onsectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis
aboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu
r sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Kompilace1 / 1

Základní testy3 / 3

Nesprávné vstupy1 / 1

Tajné testy3 / 3

1

DEMOUSER

Bc. Ondřej Wrzecionko odpověděl na tvou žádost o pomoc u úlohy Kapacita posluchárny I

X

adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis
ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu
ecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

```
g++ -Wall -pedantic tested.cpp -  
o tested  
X Chyba při kompilaci. Smaž z  
kódu slovo error.
```

Základní testy

1

DEMOUSER

y I 🏆

onsectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis
laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu
ir sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

11/13/2023, 12:34:24 PM
Ing. Jan Matoušek ohodnotil tvé řešení úlohy Kapacita posluchárny I

OZNAČIT VŠE JAKO PŘEČTENÉ

VŠECHNY NOTIFIKACE

Tajné testy3 / 3

Vlastní testy1 / 1

Trainer | Všechny notifikace

dev.trainer.ksi.ft.cvut.cz/notifications

Trainer > Všechny notifikace

DEMOUSER

Notifikace

Ukázat nepřečtené notifikace

4/13/2023, 2:12:11 PM
Ing. Viktor Černý ohodnotil tvé řešení úlohy Výpis hodnoty proměnné v shellu

4/12/2023, 11:12:11 AM
Ing. Viktor Černý odpověděl na tvou žádost o pomoc u úlohy Výpis hodnoty proměnné v shellu

11/13/2023, 12:34:24 PM
Ing. Jan Matoušek ohodnotil tvé řešení úlohy Kapacita posluchárny I

1. Visibility of system status

- 1.1. Stav (počet nových) upozornění je viditelný formou žlutě zvýrazněné číselné hodnoty u ikonky zvonečku v pravém horním rohu
- 1.2. Jakmile uživateli přijde nová notifikace, je okamžitě informován prostřednictvím zobrazení modrého informativního modálu pod zvonečkem
- 1.3. Po otevření stránky se všemi notifikacemi je kromě seznamu notifikací viditelné také přepínátko, zda chce uživatel zobrazit všechny notifikace
- 1.4. Po přepnutí do režimu zobrazit všechny notifikace, se přepínátko změní na přepnutí se do režimu "Ukázat pouze nepřečtené notifikace"
- 1.5. Uživatelé se tedy mohou orientovat v tom, zda se jim zobrazují pouze nepřečtené notifikace nebo všechny
- 1.6. Ve výchozím stavu je stránka v režimu Zobrazení jen nepřečtených notifikací
- 1.7. Výsledek je bez problému

2. Match between system and the real world

- 2.1. Ikonka zvonečku se pro reprezentaci notifikací používá běžně, evokuje upozornění, pokud svítí
- 2.2. Výsledek je bez problémů

3. User control and freedom

- 3.1. Na stránce se v seznamu notifikací vyskytuje jen jeden prvek kontroly - přepínátko režimu
- 3.2. Kromě toho se může uživatel volně navigovat navigací v horní liště
- 3.3. Výsledek je bez problému

4. Consistency and standards

- 4.1. Ikonka i způsob zobrazení nových notifikací odpovídá formě, kterou uživatelé dobře znají z různých aplikací
- 4.2. Datum a čas notifikace je ve formátu MM/DD/YYYY hh:ii:ss PM/AM, tedy například "4/13/2023, 2:12:11 PM", což neodpovídá standardnímu časového formátu, na který jsou uživatelé v ČR zvyklí
- 4.3. Výsledek je bez problému

5. Error prevention

- 5.1. Výsledek je bez problému

6. Recognition rather than recall

- 6.1. Že se uživatelé nacházejí v seznamu notifikací je vidět z navigace v horní liště či podle nadpisu
- 6.2. Během uživatelského testování byla jedním testerem poskytnuta zpětná vazba, že přepínátko by mělo být obráceně - ve výchozím stavu by měla zobrazovat všechny notifikace
- 6.3. Další tester byl přepínátkem zmaten, a nebylo mu jasné, že se v seznamu nezobrazí všechny notifikace defaultně
- 6.4. Třetí tester byl mírně zmaten termínem "za uplynulý semestr" v úkolu, a hledal filtry podle semestrů
- 6.5. Vzhledem k tomu, že se do stránky se seznamem notifikací uživatel dostane kliknutím na tlačítko "Všechny notifikace", dává zpětná vazba od obou testerů smysl, aby byly ve výchozím stavu zobrazeny všechny notifikace

7. Flexibility and efficiency of use

- 7.1. Do seznamu notifikací se lze dostat přes zvoneček na 2 kliknutí
- 7.2. Výsledek je bez problému

8. Aesthetic and minimalist design

- 8.1. Informace o nové notifikaci je realizována dvěma prvky - změnou žlutě zvýrazněného čísla u zvonečku, a zobrazením malého modálu o této informaci pod zvonečkem
- 8.2. Notifikace pak obsahují údaj o datumu a čase, ikonku, která kategorizuje typ notifikace a následně zprávu notifikace pod horizontální čarou, zde by to možná chtělo nějakou minimalizaci, ačkoliv během testování zde nebyl žádný problém
- 8.3. Výsledek je bez problému

9. Help users recognize, diagnose and recover from errors

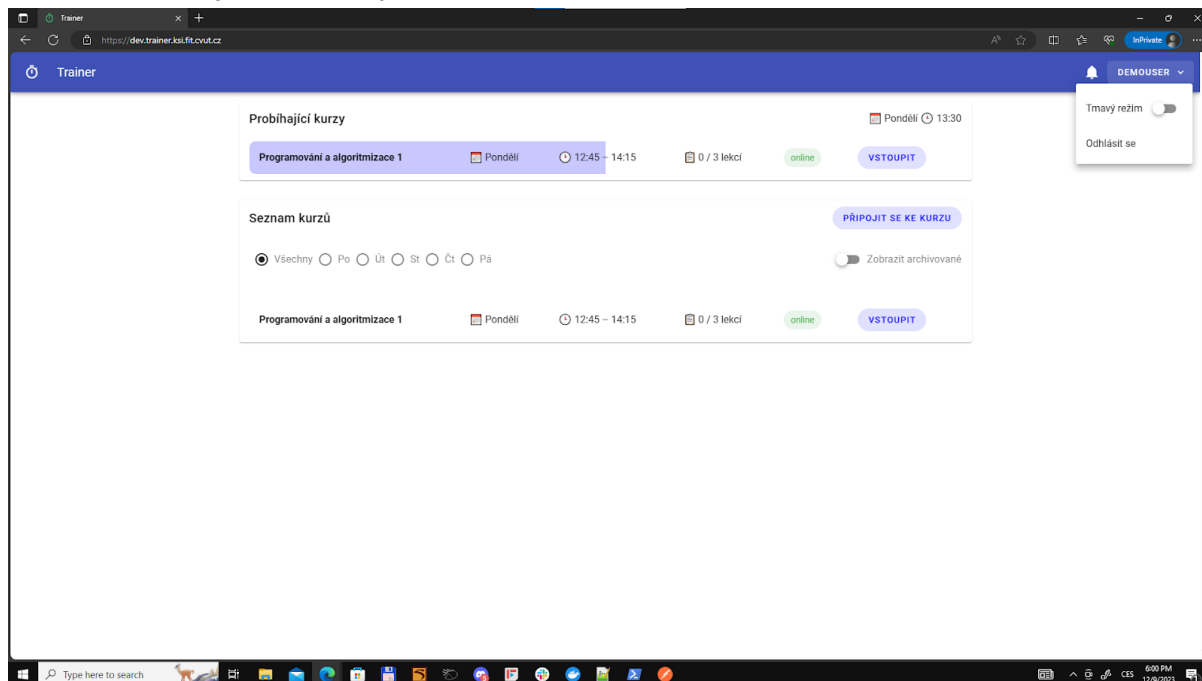
- 9.1. Výsledek je bez problému

10. Help and documentation

- 10.1. Na základě zpětné vazby od testerů by bylo nejspíš potřeba lépe informovat o tom, v jakém režimu seznam notifikací je (a nejen do kterého se můžou přepnout)

Úkol 11 (koubaalo)

Zadání: Skončil jsi práci se systémem. Odhlaš se.



1. Visibility of system status

- 1.1. Uživatelé v této úloze není o čem informovat.
- 1.2. Výsledek je tedy bez problémů.

2. Match between system and the real world

- 2.1. Teoreticky by mohl být dropdown vpravo nahoře označen pomocí nějakého vhodného emotikonu, jako třeba osoby.
- 2.2. Dropdown je nicméně označen zobáčkem, který ho evokuje.
- 2.3. Výsledek je tedy bez problémů.

3. User control and freedom

- 3.1. Odhlášení je akce, která jde vrátit pouze opětovným přihlášením.
- 3.2. Bylo by vhodné tedy přidat dialog, který potvrzuje odhlášení.

4. Consistency and standards

- 4.1. Odhlášení se většinou nachází vpravo nahoře.
- 4.2. Zároveň je tato lišta viditelná na každé stránce v systému.
- 4.3. Výsledek je tedy bez problémů.

5. Error prevention

- 5.1. Přímo vedle tlačítka pro odhlášení je tlačítko změny na tmavý mód. V případě, že by se uživatel překlíkl, by bylo vhodné potvrdit akci odhlášení.

6. Recognition rather than recall

- 6.1. Uživatel má tuto lištu k dispozici na libovolné stránce.
- 6.2. Výsledek je tedy bez problémů.

7. Flexibility and efficiency of use

- 7.1. Odhlášení je vždy vzdálené 2 kliknutí.
- 7.2. Výsledek je tedy bez problémů.

8. Aesthetic and minimalist design

8.1. Odhlášení je dostupné na všech stránkách.

8.2. Výsledek je tedy bez problémů.

9. Help users recognize, diagnose and recover from errors

9.1. Při odhlášení nenastane error, kromě chyby uživatele.

9.2. Výsledek je tedy bez problémů.

10. Help and documentation

10.1. Systém by mohl při hoveru na dropdownu napsat, co tento dropdown dělá.

Závěr

Vytvořili jsme scénář s 11 úkoly a hi-fi prototyp, který by měl umožnit realizaci těchto úkolů.

Nejprve jsme provedli nultý test, abychom zjistili, jestli jsou zadání pochopitelná. Na základě tohoto testu jsme zjistili, že bude pro studenty FITu matoucí zadání v podobě programování, proto jsme nahradili programovací text Lorem ipsum a do editoru jsme místo kódu dali náhodná slova. Taky jsme zjistili, že pár sekund jako doba, po které proběhne vyhodnocení žádosti o ohodnocení není dostatečná, proto jsme ji prodloužili na 4 minuty.

Následně jsme provedli dalších 5 testů, během kterých jsme nenarazili na žádné další zásadní problémy. Chtěli jsme si akorát ověřit jiný způsob navigace (místo tříúrovňové dvouúrovňová), a tak jsme tento způsob zkoušeli na závěrečných 2 testech.

Na základě testů jsme provedli analýzu a opravili zásadní nedostatky.

Bod(y)	Scénář	Problém	Závažnost	Řešení	?
Visibility of system status, Help and documentation	1 – splň a odevzdej úlohu	Zmatení z čísel u jména testu	minimální	Přidat tooltip s vysvětlením	N
Consistency and standards	2 – otevřít druhou úlohu, 5 – otevřít druhý týden	Uživateli není zřejmé, co je úloha a co probírané téma, co je téma a co je týden	střední	Označit typ úlohy / týdne ikonou, Méně úrovní navigace	P
Visibility of system status	3 – žádost o pomoc	Uživateli není jasné, jestli byla žádost o pomoc podána	střední	Informovat postranním pruhem a barvou nadpisu	A
Flexibility and efficiency of use	3 – žádost o pomoc	Uživatel může požádat o pomoc předtím, než selžou testy	střední	Zpřístupnit žádost o pomoc až po selhání testů	A
Visibility of system status	4 – ohodnocení úlohy	Uživateli není jasné, že učitel ohodnotil úlohu	střední	Ukázat notifikaci jako vyskakovací prvek, ne jen v ikonce	A
Match between	6 – seznam kurzů	Uživatel si myslí, že logo Traineru je časovačem	nízká	Ukázat vedle loga nápis	N

system and real world				Trainer	
Visibility of system status	7 – archivované kurzy	Uživatel má problém najít switch pro přehled “Archivovaných kurzů”	vysoká	Mít místo switche dropdown na semestry	N
Consistency and standards	9 – notifikace za minulý semestr	Datum a čas notifikace je ve formátu MM/DD/YYYY, což neodpovídá standardnímu ČR formátu	nízká	Používat ČR datový formát	N
Recognition rather than recall	9 – notifikace za minulý semestr	Uživateli nebylo jasné, proč je nutné použít switch pro přehled “Všech” notifikací	vysoká	Zobrazovat ve výchozím stavu všechny notifikace, odstranit switch	A
Error prevention	11 – odhlášení	Uživatel se při chybném kliknutí na odhlášení musí znova přihlásit	nízká	Dialog pro potvrzení odhlášení	N

Testeři (NUR): repasale, domanthu, krupito5

Další testeři: Rufino, benesvo7, Chipex, zuzana, arara (*nický z discordu, bakalářští studenti FIT*)