

PREDMETNI ZADATAK - INTERAKCIJA ČOVEK RAČUNAR

Scenario korišćenja
2023/2024. školska godina

X. SCENARIO KORIŠĆENJA - BEZ KORIŠĆENJA MIŠA

U ovom scenariju, korisnik upravlja desktop aplikacijom bez korišćenja miša. Dakle, potrebno je kreirati interfejs za klasičnu desktop aplikaciju, koji će sadržati sve potrebne elemente korisničkog interfejsa (menije, dugmad, tabele, padajuće liste itd.) i kojom će moći regularno da se rukuje pomoću tastature i miša. Pored toga, potrebno je omogućiti korisnicima i da ovom aplikacijom rukuju u potpunosti preko tastature (bez korišćenja miša). Dakle, to podrazumeva da treba osmisliti i implementirati jednostavne, praktične i efikasne prečice na tastaturi za navigaciju kroz sekcije aplikacije, kao i za rukovanje svim funkcionalnostima aplikacije. Dimenzije prozora izabrati proizvoljno.

Y. SCENARIO KORIŠĆENJA - IZGLED NALIK NA MOBILNU APLIKACIJU

U ovom scenariju, potrebno je implementirati izgled aplikacije tako da se može prilagoditi dimenzijama mobilnog telefona. To znači da se program mora adaptirati na relativno male dijaloge koji ne treba da prelaze veličinu koja odgovara 430x750 piksela. Interfejs treba dizajnirati isključivo za *portrait mode*. Uzeti u obzir da korisnik, koji koristi ovaj scenario korišćenja, preferira da koristi mobilne aplikacije. Zbog toga, potrebno je da interfejs poseduje elemente interfejsa mobilne aplikacije (*Action bar*).

Napomena: Nije validno implementirati ovaj scenario korišćenja tako što će se navigacija između stranica "simulirati" otvaranjem novog prozora istih dimenzija preko prethodnog, već je ovaj scenario korišćenja potrebno implementirati korišćenjem *Frame* kontrole unutar koje će se navigirati između različitih *Page* objekata (*WPF Page Navigation*) ili korišćenjem navigacije sa *UserControl* objektima (*WPF UserControl Navigation*).

Z. SCENARIO KORIŠĆENJA - DESKTOP APLIKACIJA

U ovom scenariju, interfejs se kreira za klasičnu desktop aplikaciju. Zbog toga, brzina, neposrednost pristupa funkcionalnostima aplikacije i efikasnost prečica su od maksimalne važnosti. Dimenzije prozora izabrati proizvoljno.

Q. SCENARIO KORIŠĆENJA - IZGLED NALIK NA WEB APLIKACIJU

U ovom scenariju interfejs treba da nalikuje na izgled *web* aplikacije. Treba voditi računa o elementima koji se nalaze na standardnim *web* aplikacijama (sa aspekta interfejsa). *Web* aplikacija podrazumeva da se svi prikazi/sve stranice prikazuju unutar jednog prozora (koji simulira pretraživač, tj. *browser*). Kada se kaže „unutar jednog prozora“ misli se na to da nema dodatnih prozora/dijaloga koji se otvaraju preko njega. Takođe, treba smatratiti da je korisnik, koji koristi ovaj scenario korišćenja, navikao na rad sa *web* aplikacijama. Dimenzije prozora izabrati proizvoljno.

Napomena: Nije validno implementirati ovaj scenario korišćenja tako što će se navigacija između stranica "simulirati" otvaranjem novog prozora istih dimenzija preko prethodnog, već je ovaj scenario korišćenja potrebno implementirati korišćenjem *Frame* kontrole unutar koje će se navigirati između različitih *Page* objekata (*WPF Page Navigation*) ili korišćenjem navigacije sa *UserControl* objektima (*WPF UserControl Navigation*).

W. SCENARIO KORIŠĆENJA - IZGLED PRILAGOĐEN TABLETU

U ovom scenariju interfejs aplikacije treba da nalikuje na izgled aplikacije na tablet računaru. To znači da se program mora adaptirati na dijaloge koji ne treba da prelaze veličinu koja odgovara 1024x768 piksela. Interfejs treba dizajnirati isključivo za *landscape mode*.

Napomena: Nije validno implementirati ovaj scenario korišćenja tako što će se navigacija između stranica "simulirati" otvaranjem novog prozora istih dimenzija preko prethodnog, već je ovaj scenario korišćenja potrebno implementirati korišćenjem *Frame* kontrole unutar koje će se navigirati između različitih *Page* objekata (*WPF Page Navigation*) ili korišćenjem navigacije sa *UserControl* objektima (*WPF UserControl Navigation*).