

Задание 3	Тестване на Mockup прототип
Дисциплина	Проектиране на човеко-машинен интерфейс 2017-2018

Участници в тестовия екип				
№	Име и фамилия	Факултетен №	Специалност	Курс
1	Иван Младенов	61950	СИ*	III
2	Бранимир Кирилов	61908	СИ*	III

\* СИ = Софтуерно инженерство

Име на тествания проект в myBalsamiq	Test_HCI_2014_group_FN1_FN2_FN3(_FN4) Пример: Test HCI 2014 Z1_00001_00002_00003
---	---

Име на проекта	Sportsemblr2.0
----------------	----------------

1. Цели на тестването за използваемост
Целта на тестването за използваемост (usability testing) на Mockup прототипа е да диагностицира потенциалните проблеми с използването на потребителския интерфейс на приложението за решаване на задачите дефинирани в сценарийите за използване от различните типове потребители/роли.

2. Методология на тестване
Тестването включва два основни етапа: първоначално изучаване ; проиграване на предварително подгответи сценарии.  По време на етапа на първоначалното изучаване, всеки един от членовете на тестващата група се запознава самостоятелно с приложението и се опитва да отговори писмено (в размер на около 1 страница) на следните въпроси: за какво може да служи приложението; какви са потенциалните потребители; какви проблеми може да се решават с приложението; какви възможности предоставя приложението на потребителите; какви основни функции предоставя приложението в зависимост от вида потребители, какво ви харесва най-много от пръв поглед, какво не ви харесва от пръв поглед, какво ви учудва и затруднява най-много от пръв поглед.  По време на проиграване на сценарийите, всеки предварително дефиниран сценарий на използване се проиграва от гледна точка на персоната, за която се отнася в съответната роля спрямо приложението (в случая Регистриран потребител или Гост).  Проиграването на сценарийите включва три основни роли: Модератор, Потребител и Наблюдател. Всеки от участниците в тестващия екип задължително участва в проиграването на поне един сценарий във всяка от трите роли (т.е. в един сценарий е Модератор, в друг Потребител, а в трети Наблюдател). Спецификата на всяка от ролите е обобщена както следва:

- **Модератор**
  - инициира диалога с Потребителя като задава предварителни въпроси свързани с опита на Потребителя при използване на мобилни приложения, брой използвани приложения, любими приложения;
  - инициира тестването на конкретен сценарий на използване на Mockup прототипа като прочита описанието на сценария на Потребителя и го помолва да мисли на глас докато проиграва съответния сценарий;
  - след завършване на сценария благодаря на потребителя и му задава допълнителни въпроси изясняващи наблюдаваното поведение и изживяванията на потребителя по време на тестването, пита го за конкретни елементи от интерфейса, както и за нещата, които е/не е харесал най-много, а също какво би искал да се добави към интерфейса на приложението.
- **Потребител**
  - участва в диалога с Модератора и споделя необходимата информация;
  - проиграва предложения му сценарий на използване на приложението като споделя на глас своите мисли/впечатления;
  - споделя своето мнение и предложения след теста.
- **Наблюдател**
  - проследява и записва всички въпроси на Модератора и отговори на Потребителя;
  - подробно записва точно какво Потребителят казва че въвежда и кои контроли активира, проблемите, въпросите и нуждата от допълнителна информация на всяка стъпка, емоционалната му реакция по време на теста;
  - дискутира и доизяснява спорните моменти с Модератора след теста.

Резултатите от тестването са документирани в тестовия отчет и включват следната информация:

1. Описанията на впечатленията и отговорите на въпросите от първоначалното изучаване на всеки един от членовете на тестовия екип.
2. Информация за всеки тестван сценарий, която да включва:
  - редактирани отговори на Потребителя;
  - подробно описание на взаимодействието на потребител с интерфейса на приложението (проблеми, въпроси и нужда от допълнителна информация, емоционална реакция);
  - за всеки екран (Mockup) използван в сценария - анотиращи бележки в три цвята: зелен - **OK**, червен - **проблем** и син - нужда от добавяне на допълнителен елемент на интерфейса.

<b>3. Тествани сценарии</b>														
3.1. Сценарий 1: Регистрация в системата														
3.1.1. Отговори на предварителните въпроси														
Потребител 1														
Потребителят има над 5 годишен опит с използването на уеб приложения, а от 6 месеца работи като програмист на такива.														
Потребител 2														
Потребителят има компютърна грамотност, използва уеб приложения от над 2 години, главно за лична употреба														
3.1.2. Първи впечатления от приложението														
Потребител 1														
Потребителят не разбира отначало какво е предназначението на приложението, но след кратка разходка се ориентира за какво служи.														
Потребител 2														
Потребителят се нуждае от допълнителни разяснения за предназначението на приложението														
3.1.3. Тестване на сценария														
Потребител 1														
<table border="1" data-bbox="198 1405 1423 1877"> <thead> <tr> <th>№</th> <th>Действие</th> <th>Анотация</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Натиска бутона за вход "Register"</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>След като попълва полетата с нужните данни, натиска бутона за регистрация</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Потребителят вижда съобщение за успешна регистрация</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			№	Действие	Анотация	1	Натиска бутона за вход "Register"		2	След като попълва полетата с нужните данни, натиска бутона за регистрация		3	Потребителят вижда съобщение за успешна регистрация	
№	Действие	Анотация												
1	Натиска бутона за вход "Register"													
2	След като попълва полетата с нужните данни, натиска бутона за регистрация													
3	Потребителят вижда съобщение за успешна регистрация													

Легенда:



- наблюдение



- проблем с използваемостта



- въпрос на потребителя



- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Натиска бутона за вход "Register"	
2	След като попълва полетата с нужните данни, натиска бутона за регистрация	
3	Излиза съобщение за неуспешна регистрация и потребителят не знае какво е събъркал	
4	След няколко опита, потребителят установява, че паролата има минимална дължина	
5	Потребителят си избира парола, съответстваща на критериите и успешно се регистрира	

Легенда:



- наблюдение



- проблем с използваемостта



- въпрос на потребителя



- емоционална реакция

3.1.4. Анотирани екрани (бележка на автора: за краткост първите два екрана са пропуснати и показан пример за анотация само на третия екран за добавяне на коментар, бележките може да се повече от една от вид :)

3.1.4.1. Екран "Home"

Title	When	Organizer	People	Status
best match	13.04.2018 г.		6 / 12	Active
Game	10.04.2018 г.	Ivan Ivanov	9 / 11	Finished
Mocked event 2	10.04.2018 г.	Ivan Ivanov	9 / 11	Active

### 3.1.4.2. Екран "Register"

**Register**

Create your account

Enter your Name

@ Email

Enter your age

Password

Repeat password

## 3.2. Сценарий 2: Разглеждане на детайли за събитие

### 3.2.1. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят се ориентира, че линка "Events" от менюто може да съдържа събития, затова се насочва натам.	
2	Потребителят вижда на заредената страница списък със събития и отбелязва, че би било	

	по-удобно да има опция за филтриране, за по-лесно откриване на търсеното.	
3	След кликване върху избраното събитие, потребителят очаква да се отвори страница с детайлна информация за него.	
4	Потребителят споделя, че лесно е успял да стигне до посочената страница и че тя отговаря на очакванията му.	

Легенда:



- наблюдение



- проблем с използваемостта



- въпрос на потребителя



- емоционална реакция

## Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят предполага, че ако има списък със всички събития, ще може да си избере желаното, затова се насочва към линка "Events"	
2	След разглеждане на списъка, отбелязва че му е трудно да намери събитието, което търси	
3	Излиза съобщение за неуспешна регистрация и потребителят не знае какво е събркал	
4	След като открива събитието и натиска върху него се появява страницата с детайлите му	

Легенда:



- наблюдение



- проблем с използваемостта



- въпрос на потребителя



- емоционална реакция

3.2.2. Анотирани екрани (бележка на автора: за краткост първите два екрани са пропуснати и показан пример за анотация само на третия еcran за добавяне на коментар, бележките може да се повече от една от вид :)

### 3.2.2.1. Екран "Home"

Title	When	Organizer	People	Status
best match	13.04.2018 г.		6 / 12	Active
Game	10.04.2018 г.	Ivan Ivanov	9 / 11	Finished
Mocked event 2	10.04.2018 г.	Ivan Ivanov	9 / 11	Active

### 3.2.2.2. Екран "Events"

All Events

Title	When	Organizer	People	Status
best match	13.04.2018 г.		6 / 12	Active
Game	10.04.2018 г.	Ivan Ivanov	9 / 11	Finished
Mocked event 2	10.04.2018 г.	Ivan Ivanov	9 / 11	Active

Prev 1 2 3 4 Next

### 3.2.2.3. Екран "Details"

Active 9/12

€ 5

April - 2018

Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	
Sa	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18
	19	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29	30
	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12

Event notes Best event ever

Difficulty  Advanced

### 3.3. Сценарий 3: Изпращане на заявка за включване към събитие

#### 3.3.1. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят предполага, че някъде в страницата с детайлите на събитието ще открие как да изпрати заявка да се включи към събитието	
2	Потребителят вижда на заредената страница информацията относно събитието, но не може да открие начин, по който да се включи към събитието	

3	След лутане из страницата, потребителят открива бутона "Join" на дъното и доволен от себе си, го натиска	
---	--	--

Легенда:

	- наблюдение		- проблем с използваемостта
	- въпрос на потребителя		- емоционална реакция

### Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	След като потребителят е достигнал до детайлите за събитието внимателно разглежда страницата и решава че иска да участва.	
2	Потребителят търси с поглед бутон или препратка към записване за събитие, но не намира такъв в това което вижда на монитора си.	
3	След няколко секунди използва scroll-а на мишката и вижда бутона поставен най - отдолу.	

3.3.2. Анотирани екрани (бележка на автора: за краткост първите два екрани са пропуснати и показан пример за анотация само на третия екран за добавяне на коментар, бележките може да се повече от една от вид :)

#### 3.3.2.1. Екран "Home"

Title	When	Organizer	People	Status
best match	13.04.2018 г.		6 / 12	<span>Active</span>
Game	10.04.2018 г.	Ivan Ivanov	9 / 11	<span>Finished</span>
Mocked event 2	10.04.2018 г.	Ivan Ivanov	9 / 11	<span>Active</span>

### 3.3.2.2. Екран "Events"

All Events				
Title	When	Organizer	People	Status
best match	13.04.2018 г.		6 / 12	Active
Game	10.04.2018 г.	Ivan Ivanov	9 / 11	Finished
Mocked event 2	10.04.2018 г.	Ivan Ivanov	9 / 11	Active

Prev [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) Next

### 3.3.2.3. Екран "Details"

Active 9/12

€ 5

◀ April - 2018 ▶

Su	Mo	Tu	We	Th	Fr
Sa					
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

Event notes Best event ever

Difficulty Advanced

### 3.3.2.4. Екран "Details"

 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur  
You cannot write here, because you are not in this event

 Join

### 3.4. Сценарий 4: Промяна на данните в профила

#### 3.4.1. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят избира от менюто линка "Profile", който го отвежда към профила му	
2	След като редактира данните, остава объркан от бутона "Create" поставен отдолу. След кратко чудене, го натиска и данните му се обновяват	

Легенда:



- наблюдение



- проблем с използваемостта



- въпрос на потребителя



- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят вижда бутон с неговият аватар и предполага, че настройката на профила му се намира там.	

2	В отворената страница вижда всички полета, които може да редактира.	
3	След като редактира данните, вижда бутона "Create", и след кратък размисъл решава да не го натисне, за да не направи нещо различно от това да обнови профила си.	

3.4.2. Анотирани екрани (бележка на автора: за краткост първите два екрани са пропуснати и показан пример за анотация само на третия еcran за добавяне на коментар, бележките може да се повече от една от вид :)

3.4.2.1. Екран "Profile"

**Edit profile**

Name	<input type="text" value="Enter name"/> Your name
Email	<input type="text" value="Enter name"/> Enter valid email
Notes about you	<input type="text" value="Describe the event"/>
How sporty are you?	<input type="radio"/> Beginner <input type="radio"/> Advanced <input type="radio"/> Feel like a PRO
Sports you are interested in	<input type="checkbox"/> Football <input type="checkbox"/> Basketball <input type="checkbox"/> Tennis <input type="checkbox"/> Volleyball
Avatar	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen

**Create**

### 3.5. Сценарий 5: Създаване на събитие

#### 3.5.1. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят избира от менюто линка "Create event" като отбелязва, че според него ще е по-удобно, ако този линк е поставен при списъка със събития.	

2	След като попълва формата с информацията за събитието остава объркан относно предназначението на снимката, която трябва да прикачи за събитието	
3	Потребителят избира да не качва снимка и натиска бутона <i>Create</i> , след което вижда съобщение за успешно създаване	

Легенда:



- наблюдение



- проблем с използваемостта



- въпрос на потребителя



- емоционална реакция

## Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят избира от менюто линка "Create event".	
2	Потребителят добавя всички данни за събитието. Решава да не добави такива, които не са задължителни, защото не иска да губи излишно време.	
3	Потребителят натиска бутона "Create" и създава събитие.	

3.5.2. Анотирани екрани (бележка на автора: за краткост първите два екрана са пропуснати и показан пример за анотация само на третия екран за добавяне на коментар, бележките може да се повече от една от вид :)

3.5.2.1. Екран "Create event"

Event Name	<input type="text" value="Enter name"/>																																																						
Select date																																																							
<span style="font-size: 2em;">◀</span> March - 2018 <span style="font-size: 2em;">▶</span> <table border="0" style="width: 100%; text-align: center; margin-top: 5px;"> <tr> <td>Su</td><td>Mo</td><td>Tu</td><td>We</td><td>Th</td><td>Fr</td></tr> <tr> <td>Sa</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>1</td><td>2</td></tr> <tr> <td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr> <tr> <td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr> <td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr> <tr> <td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td></tr> <tr> <td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td>1</td></tr> <tr> <td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> </table>		Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa						25	26	27	28	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7
Su	Mo	Tu	We	Th	Fr																																																		
Sa																																																							
25	26	27	28	1	2																																																		
3	4	5	6	7	8																																																		
9	10	11	12	13	14																																																		
15	16	17	18	19	20																																																		
21	22	23	24	25	26																																																		
27	28	29	30	31	1																																																		
2	3	4	5	6	7																																																		
Event notes	<input type="text" value="Describe the event"/>																																																						
People needed	<input type="text" value="Please select"/>																																																						
Price per person	<input type="text" value="€"/> ..																																																						
Difficulty	<input type="radio"/> Beginner <input type="radio"/> Advanced <input type="radio"/> Feel like a PRO																																																						
Add photo	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen																																																						
<input type="button" value="Create"/>																																																							

**3.6. Сценарий 6: Промяна на информацията за събитие**

**3.6.1. Тестване на сценария**

## Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят предполага, че някъде в страницата с детайлите на събитието ще открие как да го редактира	
2	Потребителят открива бутона "Edit", който му се показва, само ако е създал събитието или е администратор	
3	Потребителят променя информацията за събитието и търси как да запише новата информация.	
4	Потребителят използва скрол-а на мишката, за да отиде по-надолу в страницата и открива бутона за запазване на посочените промени	

Легенда:



-

наблюдение



-

проблем с използваемостта



-

въпрос на потребителя



-

емоционална реакция

## Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят, създал събите вижда че е допуснал грешка в детайлите му. Навигира на страницата на събитието.	
2	След кратко оглеждане на страницата, потребителят вижда бутона "Edit" и го натиска.	
3	Потребителят променя данните за събитието и натиска бутона за запазване, доволен че е реагирал бързо.	

**3.6.2. Анотирани екрани (бележка на автора: за краткост първите два екрани са пропуснати и показан пример за анотация само на третия еcran за добавяне на коментар, бележките може да се повече от една от вид :)**

**3.6.2.1. Еcran "Event details"**

The screenshot shows a digital calendar interface. At the top, there's a header with 'Active' (green button), '9/12' (count of events), a currency icon (€) with the value '5', and an 'Edit' button. Below the header is a navigation bar with arrows for 'April - 2018'. The calendar grid shows days from Sunday to Saturday. The 14th of April is highlighted with a red box. A large gray box labeled 'Event notes' contains the text 'Best event ever'. At the bottom, there are buttons for 'Difficulty' and 'Advanced'.

Event notes

Best event ever

Difficulty Advanced

**3.6.2.2. Еcran "Edit event"**

Event Name	name																																																														
Select date	<div style="text-align: center;"><span>◀</span> March - 2018 <span>▶</span></div> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"><tr><td>Su</td><td>Mo</td><td>Tu</td><td>We</td><td>Th</td><td>Fr</td><td>Sa</td></tr><tr><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>1</td><td>2</td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td></td></tr><tr><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td></td></tr><tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td></td></tr><tr><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td></td></tr><tr><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td>1</td><td></td></tr><tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td></td></tr></table>							Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	25	26	27	28	1	2		3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13	14		15	16	17	18	19	20		21	22	23	24	25	26		27	28	29	30	31	1		2	3	4	5	6	7	
Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa																																																									
25	26	27	28	1	2																																																										
3	4	5	6	7	8																																																										
9	10	11	12	13	14																																																										
15	16	17	18	19	20																																																										
21	22	23	24	25	26																																																										
27	28	29	30	31	1																																																										
2	3	4	5	6	7																																																										
Event notes	lorem ipsum dolor sit amet...																																																														
People needed	Please select																																																														
Price per person	€	..																																																													
Difficulty	<input type="radio"/> Beginner <input type="radio"/> Advanced <input type="radio"/> Feel like a PRO																																																														
3.6.2.3. Екран "Event details"																																																															

Active 9/12 € 5

◀ April - 2018 ▶

Su	Mo	Tu	We	Th	Fr
Sa					
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

Event notes Best event ever

Difficulty  Advanced

### 3.7. Сценарий 7: Приемане/Отхвърляне на заявка за включване

#### 3.7.1. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят предполага, че списъкът със заявки за участие за дадено събитие се намира на страницата с детайлите за събитието.	
2	След като навигира към страницата с детайлите, потребителят вижда бутон "Requests", тъй като той е организатор на събитието и го натиска.	

3	Отваря се прозорец, в който има списък със заявки, всяка една от които потребителят трябва да приеме или отхвърли	
4	Потребителят добавя, че функционалност за затваряне на заявките, когато се напълни събитието, би му спестила достатъчно време да отхвърля заявки, след като вече няма места	

Легенда:



- наблюдение



- проблем с използваемостта



- въпрос на потребителя



- емоционална реакция

## Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят вижда че има нова заявка в списъка със заявки.	
2	Потребителят натиска върху известието и се отваря прозорец, в който се съдържа списък с всички заявки.	
3	Потребителят избира дали да приеме или отхвърли заявката. Добавя, че може би е добре да вижда кратко описание на человека поискал да се включи, вместо да има препратка към профила му. Така няма да се налага да отваря друга страница и да се връща.	

3.7.2. Анотирани екрани (бележка на автора: за краткост първите два екрани са пропуснати и показан пример за анотация само на третия еcran за добавяне на коментар, бележките може да се повече от една от вид :)

3.7.2.1. Екран "Home"

### 3.8. Сценарий 8: Оставяне на мнение за събитието

#### 3.8.1. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят предполага, че някъде в страницата с детайлите на събитието ще открие как да напише мнението си, когато самото събитие свърши	?
2	След влизането на страницата, излиза допълнителна форма, в която потребителят може да напише мнението си.	👁️
3	Потребителят добавя мнението си за всички останали участници	😊
4	След като е попълнил всички полета, потребителят натиска бутона за изпращане на мнение	😊

Легенда:



-

наблюдение



-

проблем с използваемостта



-

въпрос на потребителя



-

емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят, афектиран от играч от изминалото събитие, решава да напише мнение за него. Започва търсенето си от страницата на събитието.	👁️
2	Потребителят вижда че излиза форма за мнение, тъй като събитието вече е свършило, а той е участвал в него.	😊

3	Потребителят добавя мнението си за всички останали участници и натиска бутона за изпращане	
---	--	--

3.8.2. Анотирани екрани (бележка на автора: за краткост първите два екрана са пропуснати и показан пример за анотация само на третия еcran за добавяне на коментар, бележките може да се повече от една от вид :)

#### 3.8.2.1. Екран "Home"

### 3.9. Сценарий 9: Писане в чата на събитието

#### 3.9.1. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят открива чата на събитието в страницата с детайлите	
2	Потребителят вижда изпратените съобщения и обелязва, че маркирането на съобщение като "изпратено преди x минути" го обърква, понеже постоянно трябва да поглежда за часа.	
3	След въвеждане на текста на съобщението, което иска да изпрати, потребителят натиска бутона за изпращане и вижда съобщението си	

Легенда:

- наблюдение

- проблем с използваемостта

- въпрос на потребителя

- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят случайно открива чата на събитието в страницата с детайлите	
2	Потребителят вижда изпратените съобщения до момента	
3	Потребителят добавя своето съобщение и го изпраща	

3.9.2. Анотирани екрани (бележка на автора: за краткост първите два екрана са пропуснати и показан пример за анотация само на третия екран за добавяне на коментар, бележките може да се повече от една от вид :)

#### 3.9.2.1. Екран "Home"

### 3.10. Сценарий 10: Създаване на терен

#### 3.10.1. Тестване на сценария

Потребител 1

№	Действие	Анотация
1	Потребителят отваря страницата с терените си и очаква там да има бутона за създаване на нов, но остава разочарован, когато разбира че няма. Избира от менюто бутона за създаване на терен	
2	След попълване на необходимата информация, потребителят се чуди дали може да прикачи множество снимки	
3	Натиска бутона за създаване	

Легенда:



- наблюдение



- проблем с използваемостта



- въпрос на потребителя



- емоционална реакция

Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят отваря страницата с терените си и очаква там да има бутон за създаване на нов, но остава разочарован, когато разбира че няма. Избира от менюто бутона за създаване на терен	
2	Потребителят опитва да добави албум от снимки, въпреки че на бутона пише добави снимка.	
3	Снимките се добавят и потребителят натиска бутона за създаване.	

3.10.2. Анонтиранни екрани (бележка на автора: за краткост първите два екрани са пропуснати и показан пример за анотация само на третия еcran за добавяне на коментар, бележките може да се повече от една от вид :)

3.10.2.1. Екран "Create place"

Name	<input type="text" value="Enter name"/>												
Description	<input type="text" value="Wonderful place, come to us"/>												
Sports you are interested in	<input type="text" value="Press ctrl or drag"/> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 5px;">           Football            Basketball            Tennis            Volleyball         </div>												
Social link	<input type="text" value="Facebook page"/>												
Add photo	<input type="button" value="Choose File"/> <input type="text" value="No file chosen"/>												
<a href="#" style="color: white; background-color: #007bff; padding: 5px 10px;">Create</a>													
<b>3.11. Сценарий 11: Управление на различните видове спортове</b>													
<b>3.11.1. Тестване на сценария</b>													
<b>Потребител 1</b>													
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">№</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Действие</th> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Анотация</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">1</td> <td style="padding: 5px;">Потребителят разбира, че само администратора на системата може да променя видовете спортове, затова се насочва към администраторския панел, където след това вижда списък със спортовете</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">?</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">2</td> <td style="padding: 5px;">След известно чудене, потребителят разбира, че при натискането на бутона "Edit" полето за името на спорта може да бъде променяно</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">⚡</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">3</td> <td style="padding: 5px;">След промяна на името към това, което желае, потребителят натиска бутона за запис ("Save")</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">😊</td> </tr> </tbody> </table>		№	Действие	Анотация	1	Потребителят разбира, че само администратора на системата може да променя видовете спортове, затова се насочва към администраторския панел, където след това вижда списък със спортовете	?	2	След известно чудене, потребителят разбира, че при натискането на бутона "Edit" полето за името на спорта може да бъде променяно	⚡	3	След промяна на името към това, което желае, потребителят натиска бутона за запис ("Save")	😊
№	Действие	Анотация											
1	Потребителят разбира, че само администратора на системата може да променя видовете спортове, затова се насочва към администраторския панел, където след това вижда списък със спортовете	?											
2	След известно чудене, потребителят разбира, че при натискането на бутона "Edit" полето за името на спорта може да бъде променяно	⚡											
3	След промяна на името към това, което желае, потребителят натиска бутона за запис ("Save")	😊											

### Легенда:

 - наблюдение

 - проблем с използваемостта

 - въпрос на потребителя

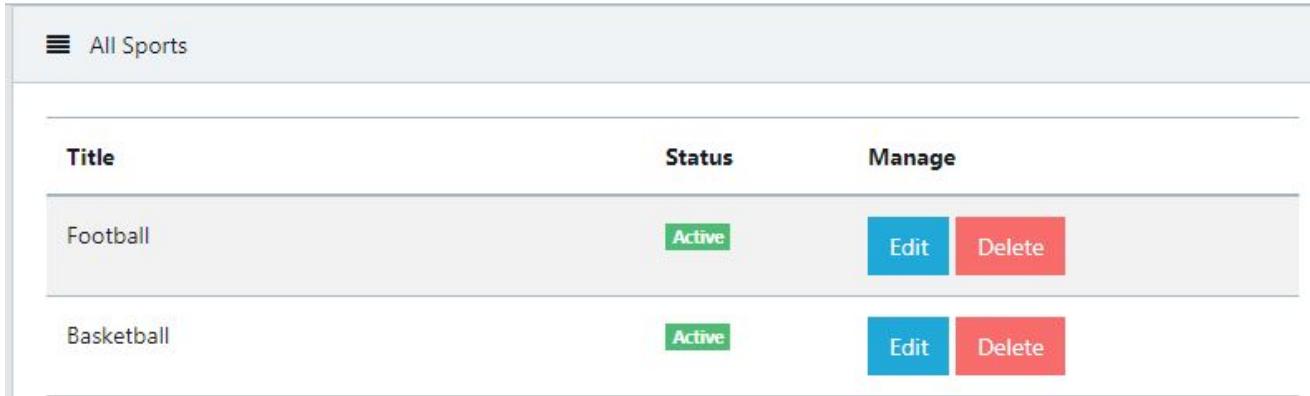
 - емоционална реакция

### Потребител 2

№	Действие	Анотация
1	Потребителят е шампион по кърлинг. Той иска да го добави в системата, но никъде не вижда функционалност за смяна/добавяне на спорт.	 
2	Потребителят излиза от системата и не се връща в нея, защото не може да добави събитие за спорта, който практикува.	

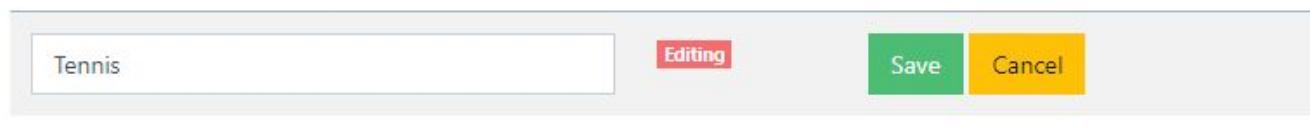
3.11.2. Анотирани екрани (бележка на автора: за краткост първите два екрана са пропуснати и показан пример за анотация само на третия еcran за добавяне на коментар, бележките може да се повече от една от вид :)

#### 3.11.2.1. Екран "Sports"



Title	Status	Manage
Football	Active	Edit Delete
Basketball	Active	Edit Delete

#### 3.11.2.2. Екран "Sports"



Editing
Save
Cancel