# User experience testing Student page Refactoring Flow

Om erachter te komen of de student-applicatie van de Refactoring Flow-proftaak user-friendly is, hebben we UX-testen uitgevoerd. Onze doelgroep bestaat uit studenten die nog aan het leren zijn wat refactoring is, en met Java werken. Aangezien onze medestudenten ook binnen de doelgroep vallen, heb ik er een aantal gevraagd om feedback te geven over de user experience. In dit document is beschreven welke feedback ik van hen heb ontvangen, en hoe we hiermee om willen gaan.

## Welke feedback hebben we ontvangen wat gaan we ermee doen?

Aangezien dit onze eerste echte ervaring is met het ontwerpen van een Graphic User Interface(GUI), is er voldoende ruimte voor verbetering. Hieronder is weergegeven welke feedback we precies ontvangen hebben, en hoe we hiermee om willen gaan.

* Homepage stretchen en width consistency. De homepage ziet er goed uit, zolang deze weergegeven wordt op een standaard formaat laptop. Wanneer het venster groter of kleiner gemaakt wordt, blijft het formaat van de homepage hetzelfde. Wanneer de homepage dus op een grotere monitor weergegeven wordt, ontstaat er aardig wat whitespace aan de zijkanten. Dit is relatief eenvoudig op te lossen door het formaat van de elementen variabel te maken. Het is belangrijk dat de layout van de pagina wel overzichtelijk blijft wanneer het formaat van de pagina verandert. Hiervoor moeten we de positie van de elementen in percentages van de gehele pagina definiëren, in plaats van in pixels. Op deze manier schalen elementen mee met de pagina, waardoor de layout overzichtelijk blijft, en er geen whitespace ontstaat langs de zijkant. Op deze manier moeten we alle elementen van alle pagina’s opzetten, zodat niet alleen de homepage meeschaalt, maar de rest van de applicatie ook.
* Elementen centreren. Op de Assignments pagina zijn een aantal kaarten te vinden, met daarin opdrachten die een student uit kan voeren. Deze kaarten worden echter niet goed gecentreerd. Een oneven pagina is natuurlijk niet fijn om naar te kijken. Dit is vrij eenvoudig op te lossen, door de elementen natuurlijk te centreren.
* In de header staat een knop om in/uit te loggen. Deze knop staat op het moment tegen de andere header-elementen aan. Dit maakt het lastiger om deze te vinden, en aangezien het inloggen vrij belangrijk is om gepersonaliseerde content aan te kunnen bieden, is het verstandig om deze knoppen op een plek te zetten waar ze opvallen. Als we de knop helemaal rechts in de header zetten, staat deze afgezonderd van de rest, en is deze eenvoudig te vinden.
* Op de Assignments pagina staat een aantal kaarten, met daarin een knop waarmee je de kaart uit kunt klappen en meer informatie te zien krijgt. Op de knop staat nu “Show more info”, of “Show less info”. Onze testers hebben aangegeven dat deze tekst verwarrend kan zijn, en het duidelijker is om “Show more”, of “Show less” in de knop te zetten. Ook vonden de testers dat het niet netjes is om meer informatie te geven door de kaarten uit te klappen. Zij vonden dat we beter een pop-up kunnen gebruiken hiervoor. Wanneer je dan op “Show more” klikt, krijg je een pop-up met extra informatie over de assignment, waardoor de layout van de pagina niet veranderd, wat duidelijker is voor gebruikers.
* Binnen onze applicatie gebruiker we verschillende lettertypes, wat natuurlijk niet fijn leest. Om dit op te lossen, gaan we één standaard lettertype kiezen, en dat overal gebruiken. Door duidelijke afspraken te maken hierover, is er geen mogelijkheid tot discussie.
* Als een gebruiker probeert in te loggen, word om een E-mail en wachtwoord gevraagd. Het liefst zou je op enter willen klikken om in te loggen, in plaats van op een knop te moeten drukken.