

3. Naloga

Aplikacija za sprejem telefonskih naročil v piceriji

Picko

1 Navodila

Pri nalogi morate realizirati aplikacijo in napisati poročilo. Projektu priložite .pdf datoteko, v katero napišete, kako ste zadostili vsakemu od principov ter razložite in utemeljite: izbor posameznih gradnikov, aranžiranje gradnikov, izbor teksta, barv in slik, načrtovanje povratne informacije ter analizo uporabnikov in njihovih nalog. Na zagovor prinesite s seboj tudi papirnati prototip.

Ko nalogo opravite, oddajte eno .zip datoteko, ki naj vsebuje:

- implementacijo uporabniškega vmesnika (celoten projekt)
- poročilo v datoteki **.pdf**, v katerem napišete, kako ste **zadostili** vsakemu od **10 Nielsenovih principov** ter **razložite** in **utemeljite**: izbor posameznih gradnikov, aranžiranje gradnikov, izbor teksta, barv in slik, načrtovanje povratne informacije ter analizo uporabnikov in njihovih nalog.

2 Opis seminarske naloge

Naloga zahteva analizo uporabnikov in njihovih nalog, načrtovanje, implementacijo in hevristično vrednotenje uporabniškega vmesnika aplikacije namenjene sprejemu telefonskih naročil v piceriji. Glede na spodnji dialog v grafičnem okolju JavaFX z integriranim razvojnim okoljem IntelliJ IDEA realizirajte grafični vmesnik, ki bo zadoščal potrebam picerije. Uporabniški vmesnik naj prikaže tudi povzetek posameznega naročila, iz katerega so jasno razvidne podrobnosti tega naročila. Zaradi “varovanja” podatkov številko kreditne kartice prikažite v obliki ”xxxx-xxxx-xxxx-0000”, kjer so namesto ničel prave številke kreditne kartice, ostale številke pa so nadomeščene z x-i. Omogočite tudi možnost spreminjanja velikosti vmesnika, pri čemer naj se podobe ustrezno razporedijo po oknu (sprememba velikost, dodatni beli presledki).

Pri načrtovanju uporabniškega vmesnika upoštevajte principe (Nielsen-ovi principi) in navodila načrtovanja:

- izbor gradnikov za interakcijo;
- aranžiranje gradnikov

- izbor teksta in barv ter slik;
- povratna informacija (obvestila, dialogi).

Spodnji dialog naj vam služi tudi za analizo uporabnikov (osebe, ki opravlja sprejem naročila za uporabnika) in analizo njihovih nalog (osnovni cilj vmesnika, individualne naloge vmesnika). Napotek: izdelajte najprej papirnati prototip.

Dialog med naročnikom in osebo, zaposleno v piceriji (uporabnik aplikacije):

Dober dan. Picerija Picko tukaj. Želite?

Dober dan, naročil bi tri pice.

Kakšne pice pa bi imeli? Na voljo so margarita, klasična, zelenjavna, kmečka, kraška ali morska.

Prva naj bo klasična, vendar brez gob.

Še kakšen dodatek? Npr, koruza, jajce, artičoke, bučke, kisla smetana, čebula, pršut, paprika ali kaj drugega?

Jajce prosim.

Malo, srednjo ali veliko?

Srednjo.

In kakšna naj bo druga pica?

Zelenjavna.

Še kakšen dodatek? Zopet so na voljo isti kot prej.

Koruzo in kislo smetano, prosim.

Malo, srednjo ali veliko?

Ta naj bo mala.

Pa še tretja pica?

Tretja pa naj bo morska.

Še kakšen dodatek, zopet isti kot prej? Artičoke, bučke in hren.

Malo, srednjo ali veliko?

Srednjo.

Zdaj pa nam prosim zaupajte še, komu in kam naj to dostavimo.

Janez Novak, Stari trg 5, Ljubljana.

Je to na študentski bon?

Da.

Kako boste poravnali preostanek, z gotovino ali s kartico?

Z gotovino.

**Dostavljeno bo najkasneje v 45 min. Hvala za naročilo. Lep dan
vam želim!**