

## Etapa 6 - Raport de evaluare prin simulare

1. Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
2. Va observa utilizatorul controlul corect?
3. Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
4. Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
5. Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?

### Programarea unei ședințe cu un tutore:

1. Utilizatorul se autentifică cu succes.

Q1	Da, pagina de login fiind prima care apare, este necesară pentru a folosi aplicația
Q2	Da, pentru ca informațiile care trebuie completate sunt specificate printr-un label
Q3	Da, pentru că dacă se efectuează cu succes, acesta va intra în aplicație
Q4	Nu, pentru ca butoanele sunt etichetate sugestiv
Q5	Da, pentru ca în cazul unei erori i se va afișa un mesaj corespunzător pe ecran

2. Utilizatorul alege din meniu itemul “Categories”, alege categoria “Teaching Services” și selectează serviciul dorit.

Q1	Da, pentru că va încerca sa caute serviciul pentru a-și atinge scopul
Q2	Da, pentru că serviciile din meniu sunt etichetate sugestiv
Q3	Da, pentru că i se vor afișa serviciile din categoria “Teaching Services”
Q4	Nu, fiindcă acesta are numele scris pe el
Q5	Da, pentru că i se vor afișa servicii din categoria “Teaching Services”

3. Utilizatorul completează informațiile necesare pentru plasarea comenzii

Q1	Da, pentru că altfel nu va putea programa o ședință cu un tutor
Q2	Da, pentru că fiecare câmp are deasupra un label care specifica informația dorită
Q3	Da, fiindcă screen-ul se va schimba către confirmarea datelor
Q4	Nu, fiindcă alte elemente decât cele corecte nu există
Q5	Da, pentru că pagina de confirmare va apărea pe ecran

#### 4. Utilizatorul confirmă datele completate și plasează comanda

Q1	Da, pentru a-și programa o ședință cu un tutor
Q2	Da, pentru că fiecare câmp completat are deasupra un label care specifica informația dorită
Q3	Da, astfel ședință va fi programată
Q4	Nu, fiindcă altceva nu va fi disponibil în acel ecran
Q5	Da, comanda va fi plasată iar o pagina de succes va apărea

### Găsirea unei bone:

#### 1. Utilizatorul se autentifică cu succes.

Q1	Da, pagina de login fiind prima care apare, este necesară pentru a folosi aplicația
Q2	Da, pentru ca informațiile care trebuie completate sunt specificate printr-un label
Q3	Da, pentru că dacă se efectuează cu succes, acesta va intra în aplicație
Q4	Nu, pentru ca butoanele sunt etichetate sugestiv
Q5	Da, pentru ca în cazul unei erori i se va afișa un mesaj corespunzător pe ecran

2. Utilizatorul alege din meniu itemul “Categories”, apoi alege categoria “Babysitting Services” și selectează serviciul dorit.

Q1	Da, pentru că va încerca sa caute serviciul pentru a-și atinge scopul
Q2	Da, pentru că serviciile din meniu sunt etichetate sugestiv
Q3	Da, pentru că i se vor afișa serviciile din categoria “Babysitting Services”
Q4	Nu, fiindcă acesta are numele scris pe el
Q5	Da, pentru că i se vor afișa servicii din categoria “Babysitting Services”

3. Utilizatorul completează informațiile necesare pentru plasarea comenzii

Q1	Da, pentru că altfel nu va putea găsi o bonă
Q2	Da, pentru că fiecare câmp are deasupra un label care specifică informația dorită
Q3	Da, fiindcă screen-ul se va schimba către confirmarea datelor
Q4	Nu, fiindcă alte elemente decât cele corecte nu există
Q5	Da, pentru că pagina de confirmare va apărea pe ecran

4. Utilizatorul confirmă datele completate și plasează comanda

Q1	Da, pentru a-și găsi bona dorită
Q2	Da, pentru că fiecare câmp completat are deasupra un label care specifică informația dorită
Q3	Da, astfel bona va fi rezervată
Q4	Nu, fiindcă altceva nu va fi disponibil în acel ecran
Q5	Da, comanda va fi plasată iar o pagina de succes va apărea

## Conectarea unui utilizator cu deficiențe de vedere cu un alt utilizator

1. Utilizatorul activează funcționalitatea de interacțiune vocală prin comanda vocală “Activate voice interaction”

Q1	Da, pentru că acesta va trebui să dea comanda vocală corectă pentru a porni interacțiunea.
Q2	Da, pentru că nu este nevoie de un element vizual anume pentru a porni interacțiunea vocală.
Q3	Da, pentru că sistemul va răspunde cu un mesaj audio standard care va confirma trecerea pe modul de interacționare vocal.
Q4	Nu, deoarece aceasta este o comandă vocală realizată indiferent de elementele care aparțin ecranului.
Q5	Da, pentru că această confirmare se va face vocal, în limba selectată.

2. Utilizatorul cere conectarea cu un alt utilizator prin comanda vocală “Pair with user”

Q1	Da, pentru că acesta va trebui să dea comanda vocală corectă pentru a se conecta cu utilizatorul.
Q2	Da, pentru că nu este nevoie de un element vizual anume pentru a porni interacțiunea vocală.
Q3	Da, pentru că sistemul va răspunde cu un mesaj audio standard care va începe demersul de a căuta un utilizator.
Q4	Nu, deoarece aceasta este o comandă vocală, iar pe ecranul curent nu se află alte elemente de interacționare.

Q5	Da, pentru că această confirmare se va face vocal, în limba selectată.
----	--

### 3. Utilizatorul va fi conectat cu un alt utilizator într-un apel audio-video

Q1	Nu, acesta este efectul acțiunii de la pasul anterior.
Q2	Da, pentru că va fi înștiințat de sistem printr-un mesaj vocal că apelul va începe.
Q3	Da, pentru că va fi înștiințat de sistem printr-un mesaj vocal că apelul va începe.
Q4	Nu, pentru că în acest moment nu se află alte elemente interactive pe ecran.
Q5	Da, pentru că va fi înștiințat de sistem printr-un mesaj vocal că apelul va începe.

### 4. Utilizatorul va încheia apelul prin comanda vocală

Q1	Da, pentru că acesta va trebui să dea comanda vocală corectă pentru a închide apelul.
Q2	Da, pentru că nu este neapărat necesară interacțiunea cu elementele de pe ecran pentru a încheia apelul.
Q3	Da, pentru că va fi înștiințat de sistem printr-un mesaj vocal că apelul a fost încheiat.

Q4	Da, butonul de activare sau dezactivare a microfonului, care se află în capătul opus al ecranului.
Q5	Da, pentru că va fi înștiințat de sistem printr-un mesaj vocal că apelul a fost încheiat.

## Accesarea unei ședințe de tutoring virtual

1. Utilizatorul completează în cele doua textbox-uri afișate username-ul și parola după care apasă butonul „Sign in”.

Q1	Da, pentru că autentificarea este necesară pentru a putea folosi aplicația.
Q2	Da, pentru că în ecranul pentru autentificare există doar două text-box-uri și un buton care va declanșa procesul de autentificare.
Q3	Da, pentru ca va fi redirectionat către ecranul ce conține profilul respectivului utilizator.
Q4	Nu, pe ecran existând doar text-box-urile care trebuie completate și butonul care trebuie atins.
Q5	Da, pentru că în cazul în care autentificarea nu se poate realiza cu succes se va afișa un mesaj de eroare.

2. Utilizatorul selectează categoria “My orders” pentru a găsi ședința de tutoring programată

Q1	Da, pentru că este singurul mod în care poate ajunge la secțiune de comenzi plasate și confirmate.
----	--

Q2	Da, pentru că fiecare categorie are numele și iconița diferite.
Q3	Da, pentru că va fi redirecționat către ecranul ce conține comenzile plasate și confirmate.
Q4	Da, ar putea selecta o altă categorie.
Q5	Da, pentru că va fi redirecționat automat către ecranul ce conține comenzile plasate și confirmate.

3. Utilizatorul va selecta ședința virtuală programată la care vrea să participe

Q1	Da, pentru că este singurul mod în care poate accesa această programare.
Q2	Da, pentru că fiecare element din acest ecran are specificate detaliile în mod clar.
Q3	Da, pentru că va fi redirecționat către ecranul ce conține detaliile despre ședința virtuală.
Q4	Da, ar putea selecta o altă comandă plasată.
Q5	Da, pentru că va fi redirecționat automat către ecranul ce conține detaliile despre ședința virtuală.

4. Utilizatorul va accesa ședința prin apăsarea link-ului “Access virtual lesson”

Q1	Da, pentru că este singurul mod de a accesa ședința propriu-zisă.
Q2	Da, pentru că va fi singurul element interactiv de pe ecran, indicat și printr-o altă culoare față de celelalte elemente text.
Q3	Da, pentru că va fi redirecționat către lecția virtuală.
Q4	Nu, pentru că pe ecran nu există alte elemente interactive.
Q5	Da, pentru că va fi redirecționat automat către ecranul care conține lecția virtuală.

### **Oferirea serviciului de terapie**

1. Utilizatorul completează în cele doua textbox-uri afișate username-ul și parola după care apasă butonul „Sign in”.

Q1	Da, pentru că autentificarea este necesară pentru a putea folosi aplicația.
Q2	Da, pentru că în ecranul pentru autentificare există doar două text-box-uri și un buton care va declanșa procesul de autentificare.
Q3	Da, pentru ca va fi redirectat către ecranul ce conține profilul respectivului utilizator.
Q4	Nu, pe ecran existând doar text-box-urile care trebuie completate și butonul care trebuie atins.



Q5	Da, pentru că în cazul în care autentificarea nu se poate realiza cu succes se va afișa un mesaj de eroare.
----	---

2. Utilizatorul atinge butonul din colțul dreapta jos, buton utilizat pentru a adăuga un nou serviciu

Q1	Da, pentru că este singurul mod în care poate realiza acțiunea de adăugare a unui nou serviciu.
Q2	Da, pentru că există un singur buton (ce va avea o iconiță sugestivă) care poate fi atins pentru a adăuga un nou serviciu.
Q3	Da, pentru că va fi redirectat către ecranul ce conține categoriile posibilelor servicii.
Q4	Nu, pe ecran existând doar un element interactiv, butonul pentru adăugarea unui nou serviciu.
Q5	Da, pentru că va fi redirectionat automat către ecranul ce conține categoriile posibilelor servicii.

3. Utilizatorul va fi redirecționat spre o pagină de unde poate alege categoria serviciului, în acest caz fiind vorba de terapie.

Q1	Da, pentru că este singurul mod în care poate continua spre celelalte ecrane pentru ca în final să realizeze acțiunea de adăugare a unui nou serviciu.
Q2	Da, pentru că există un singur drop-down menu din care poate alege categoria serviciului, terapie.

Q2	Da, pentru că va fi redirectat către ecranul ce conține text-box-urile care vor fi completate pentru adăugarea unui nou serviciu.
Q3	Nu, pe ecran existând doar drop-down menu-ul.
Q4	Da, pentru că va fi redirecționat automat către ecranul ce conține text-box-urile care vor fi completate pentru adăugare a unui nou serviciu.

4. Utilizatorul va completa titlul și descrierea serviciului, prețul, orașul și informațiile de contact după care va alege dacă va dori ca serviciul de terapie să fie prestat face to face sau virtual.

Q1	Da, pentru că text box-urile reprezintă elemente sugestive.
Q2	Da, pentru că pe ecran vor fi afișate, deasupra text box-urilor, etichete care indică informația ce trebuie introdusă.
Q3	Da, pentru că va fi redirectat către ecranul ce va conține mesajul de succes în cazul în care datele sunt corecte sau spre ecranul ce va conține mesajul de eroare.
Q4	Nu, pe ecran existând doar text box-urile, respectiv check box-urile ce trebuie completate.
Q5	Da, pentru că va fi redirecționat automat către ecranul ce va conține mesajul de succes în cazul în care datele sunt corecte sau spre ecranul ce va conține mesajul de eroare, în cazul în care nu introduce toate datele necesare.

## Oferirea serviciului de babysitting

1. Utilizatorul completează în cele doua textbox-uri afișate username-ul și parola după care apasă butonul „Sign in”.

Q1	Da, pentru că autentificarea este necesară pentru a putea folosi aplicația.
Q2	Da, pentru că în ecranul pentru autentificare există doar două text-box-uri și un buton care va declanșa procesul de autentificare.
Q3	Da, pentru ca va fi redirectat către ecranul ce conține profilul respectivului utilizator.
Q4	Nu, pe ecran existând doar text-box-urile care trebuie completate și butonul care trebuie atins.
Q5	Da, pentru că în cazul în care autentificarea nu se poate realiza cu succes se va afișa un mesaj de eroare.

2. Utilizatorul atinge butonul din colțul dreapta jos, buton utilizat pentru a adăuga un nou serviciu.

Q1	Da, pentru că este singurul mod în care poate realiza acțiunea de adăugare a unui nou serviciu.
Q2	Da, pentru că există un singur buton (ce va avea o iconiță sugestivă) care poate fi atins pentru a adăuga un nou serviciu.
Q3	Da, pentru că va fi redirectat către ecranul ce conține categoriile posibilelor servicii.

Q4	Nu, pe ecran existând doar un element interactiv, butonul pentru adăugarea unui nou serviciu.
Q5	Da, pentru că va fi redirectionat automat către ecranul ce conține categoriile posibilelor servicii.

3. Utilizatorul va fi redirectionat spre o pagină de unde poate alege categoria serviciului, în acest caz fiind vorba de babysitting.

Q1	Da, pentru că este singurul mod în care poate continua spre celelalte ecrane pentru ca în final să realizeze acțiunea de adăugare a unui nou serviciu.
Q2	Da, pentru că există un singur drop-down menu din care poate alege categoria serviciului, terapie.
Q3	Da, pentru că va fi redirectat către ecranul ce conține text-box-urile care vor fi completate pentru adăugarea unui nou serviciu.
Q4	Nu, pe ecran existând doar drop-down menu-ul.
Q5	Da, pentru că va fi redirectionat automat către ecranul ce conține text-box-urile care vor fi completate pentru adăugare a unui nou serviciu.

4. Utilizatorul va completa titlul, orașul, categoria de vârstă și prețul, după care va fi nevoie sa încarce un fișier .doc/.pdf ce conține CV-ul.

Q1	Da, pentru că text box-urile și butonul de upload reprezintă elemente sugestive de UI.
----	--

Q2	Da, pentru că pe ecran vor fi afișate, deasupra elementelor, etichete care indică informația ce trebuie introdusă.
Q3	Da, pentru că va fi redirectat către ecranul ce va conține mesajul de succes în cazul în care datele sunt corecte sau spre ecranul ce va conține mesajul de eroare.
Q4	Nu, pe ecran existând doar text box-urile, respectiv check box-urile, ce trebuie completate, dar și butonul de upload, care va avea o iconiță sugestivă.
Q5	Da, pentru că va fi redirecționat automat către ecranul ce va conține mesajul de succes în cazul în care datele sunt corecte sau spre ecranul ce va conține mesajul de eroare, în cazul în care nu introduce toate datele necesare.

## Taiatul lemnelor(Wood cutting):

### 1. Autentificarea utilizatorului.

Q1	Da, deoarece această acțiune este strict necesară pentru intrarea în aplicație
Q2	Da, pentru ca informațiile care trebuie completate sunt specificate printr-un label
Q3	Da, pentru că în caz de succes se va deschide aplicația, altfel va apărea un mesaj de eroare
Q4	Nu, pentru ca butoanele sunt etichetate sugestiv
Q5	Da, pentru ca în cazul unei erori i se va afișa un mesaj corespunzător pe ecran

2. Utilizatorul alege din meniu “Categories”, apoi alege categoria “Household” și selectează serviciul “Wood cutting”.

Q1	Da, pentru că va încerca sa caute serviciul pentru a-și atinge scopul
Q2	Da, pentru că serviciile din meniu sunt etichetate sugestiv
Q3	Da, pentru că i se vor afișa serviciile din categoria “Household”, iar apoi “Wood cutting”
Q4	Nu, fiindcă serviciile sunt denumite sugestiv
Q5	Da, pentru că i se vor afișa servicii din categoria “Household”

3. Utilizatorul completează informațiile necesare pentru plasarea comenzii

Q1	Da, pentru că altfel nu va putea solicita o programare pentru tăiatul lemnului
Q2	Da, pentru că fiecare câmp are deasupra un label care specifică informația dorită
Q3	Da, fiindcă screen-ul se va schimba către pagina de plată
Q4	Nu, fiindcă alte elemente decât cele corecte nu există
Q5	Da, pentru că pagina de plată va apărea pe ecran

4. Utilizatorul va efectua plata și plasează comanda

Q1	Da, pentru a-și putea solicita o programare pentru tăiatul lemnului
Q2	Da, pentru că fiecare câmp completat are deasupra un label care specifică informația dorită
Q3	Da, deoarece va apărea un mesaj de confirmare sau de eroare
Q4	Nu, fiindcă altceva nu va fi disponibil în acel ecran
Q5	Da, comanda va fi plasată iar o pagină de succes va apărea sau în caz contrar una de eroare

## Recolta porumbului(Corn harvest):

### 1. Autentificarea utilizatorului.

Q1	Da, deoarece această acțiune este strict necesară pentru intrarea în aplicație
Q2	Da, pentru ca informațiile care trebuie completate sunt specificate printr-un label
Q3	Da, pentru că în caz de succes se va deschide aplicația, altfel va apărea un mesaj de eroare
Q4	Nu, pentru ca butoanele sunt etichetate sugestiv
Q5	Da, pentru ca în cazul unei erori i se va afișa un mesaj corespunzător pe ecran

### 2. Utilizatorul alege din meniu “Categories”, apoi alege categoria “Household” și selectează serviciul “Corn harvest”.

Q1	Da, pentru că va încerca să caute serviciul pentru a-și atinge scopul
Q2	Da, pentru că serviciile din meniu sunt etichetate sugestiv
Q3	Da, pentru că i se vor afișa serviciile din categoria “Household”, iar apoi “Corn harvest”
Q4	Nu, fiindcă serviciile sunt denumite sugestiv
Q5	Da, pentru că i se vor afișa servicii din categoria “Household”

### 3. Utilizatorul completează informațiile necesare pentru plasarea comenzii

Q1	Da, pentru că altfel nu va putea solicita o programare pentru recolta porumbului
Q2	Da, pentru că fiecare câmp are deasupra un label care specifică informația dorită
Q3	Da, fiindcă screen-ul se va schimba către pagina de plată
Q4	Nu, fiindcă alte elemente decât cele corecte nu există

Q5	Da, pentru că pagina de plată va apărea pe ecran
----	--

#### 4. Utilizatorul va efectua plata și plasează comanda

Q1	Da, pentru a-și putea solicita o programare pentru recolta porumbului
Q2	Da, pentru că fiecare câmp completat are deasupra un label care specifică informația dorită
Q3	Da, deoarece va apărea un mesaj de confirmare sau de eroare
Q4	Nu, fiindcă altceva nu va fi disponibil în acel ecran
Q5	Da, comanda va fi plasată iar o pagină de succes va apărea sau în caz contrar una de eroare