

Asistent personal de
călătorie

Echipa 15

Irina Denisa Idu

Balazs Miklos

Iulia Cristiana Moldovan

Simon Istvan Balazs Nyamcz

Cuprins

Asistent personal de călătorie	1
1. Specificarea proiectului.....	5
1.1. Propunere	5
1.2. Tipuri de utilizatori	5
1.3. Probleme întâmpinate	5
1.4. Contextul aplicației	5
1.5. Aplicații utilizate frecvent în prezent pentru rezolvarea problemelor	5
1.6. Alte unelte legate de aplicație	6
2. Exemple de analiză a sarcinilor utilizator	7
2.1. Agendă plan de călătorie	7
2.2. Sugestii pentru bagaj	8
2.3. Generare statistici pentru furnizor	9
2.4. Achiziționare suvenir pentru prieteni	10
2.5. Rezervare restaurant	11
2.6. Vizitarea obiectivelor turistice	12
2.7. Căutare night club.....	13
2.8. Marcare pe hartă	14
2.9. Modalități de plată.....	15
2.10. Feedback	16
2.11. Location sharing.....	17
2.12. Mijloc de transport	18
3. Scenarii pentru sarcinile utilizator	18
3.1. Plan călătorie.....	18
3.2. Sugestii pentru bagaj	20
3.3. Istoric călătoriei.....	20
3.4. Rezervare restaurant	21
3.5. Modalitati de plata.....	23
3.6. Obiective turistice	23
3.7. Share locatie.....	24
3.8. Feedback	24

3.9.	Mijloc de transport	25
3.10.	Suvenir	25
3.11.	Căutare Night-Club.....	26
3.12.	Rezervare pe Hartă	27
4.	Evaluarea prin simulare	28
4.1.	Plan călătorie.....	28
4.2.	Sugestii pentru bagaj	32
4.3.	Rezervare pe Hartă	34
4.4.	Share locatie.....	37
4.5.	Modalități de plată.....	39
4.6.	Vizitarea obiectivelor turistice	41
4.7.	Feedback	44
4.8.	Suvenir	45
5.	Raport de evaluare euristică	51
5.1.	Plan călătorie.....	51
5.2.	Sugestii pentru bagaj	52

1. Specificarea proiectului

1.1. Propunere

Proiectul constă dintr-o aplicație web pentru persoane care doresc să călătorească în diferite locuri. Această platformă îi va aduce în același loc atât pe clienți, cât și pe furnizori.

Platforma o să fie dezvoltată în HTML, CSS și JavaScript.

1.2. Tipuri de utilizatori

Utilizatorii care o să folosească această platformă sunt atât persoanele dornice să călătorească și sunt în căutare de destinații, transport, obiective turistice în zonă, cât și persoane care au de oferit anumite servicii: transport, cazare, mâncare, divertisment.

Utilizatorul trebuie să fie o persoană majoră și să aibă cunoștințe de bază pentru utilizarea dispozitivelor și a unui browser web. Comenzile vor fi executate atât cu ajutorul unei tastaturi și a unui mouse (calculator personal), cât și cu ajutorul unui touch screen (telefon, tabletă).

Pentru utilizarea acestui site este necesară conexiunea la internet.

Interacțiunea se face într-un mod vizual, deci persoanele cu deficiențe de vedere nu o să poată interacționa cu acest soft. Aplicația nu reprezintă o problemă pentru alte persoane.

1.3. Probleme întâmpinate

Pentru persoanele cu dizabilități de vedere o principală soluție ar fi ascultarea conținutului, iar pentru partea de completare a datelor user-ul are posibilitatea de a dicta datele care îi sunt cerute. Astfel interacțiunea devine una audio.

1.4. Contextul aplicației

Dacă persoana care utilizează aplicația nu are probleme de vedere, poate să utilizeze aplicația în orice mediu. În cazul în care utilizatorul este o persoană nevăzătoare, care are nevoie de îndrumare audio, este recomandat folosirea aplicației într-un mediu liniștit.

Utilizatorul poate să fie întrerupt, fără a împiedica utilizarea acestui soft, browser-ul poate să fie pus în background și să se revină asupra lui.

Pentru utilizarea aplicației nu există un timer, dar în cazul în care locurile sunt limitate, utilizatorul este într-un fel presat de timp în momentul în care face rezervarea.

1.5. Aplicații utilizate frecvent în prezent pentru rezolvarea problemelor

Pentru persoanele cu deficiențe de vedere se utilizează diferite aplicații care citesc conținutul pagini.

1.6. Alte unelte legate de aplicație

Nu este cazul.

2. Exemple de analiză a sarcinilor utilizator

2.1. Agendă plan de călătorie

Având în vedere varietatea de persoane care călătoresc, există diferite tipuri de turiști. Unele persoane preferă să lase totul la întâmplare nu își fac planuri de vacanță și se lasă purtate de val. În cealaltă extremă sunt persoane care preferă să își planifice vacanța până la ultimul detaliu.

Pentru a veni în ajutorul acestor persoane platforma noastră pune la dispoziție o agendă digitală, poți să îți marchezi data plecării, data sosirii la destinație, zilele și orele la care ai rezervare sau te-ai înscris la diverse excursii. Astfel toate activitățile tale o să fie salvate într-un singur loc.

Pașii:

1. Utilizatorul alege din meniu opțiunea pentru agendă
 2. Se deschide un calendar
 3. Alege ziua și ora
 4. Introduce ceea ce are de făcut
-
- punctul de start în aplicație
 - Pentru a putea ajunge la această opțiune, trebuie selectat tab-ul de Agenda din meniu
 - cine sunt utilizatorii
 - Utilizatorii care o să folosească această opțiune sunt în principiu persoanele care și-au planificat o vacanță
 - care este intenția acestora
 - Ei doresc să își gestioneze cât mai bine timpul pentru a nu-l risipi sau a uita
 - care este motivația utilizatorilor
 - Personale care aleg această opțiune sunt în general motivate de faptul că doresc să facă mult mai multe în această călătorie sau în cazul în care au rezervări să nu le rateze
 - care este cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină
 - Această sarcină o să fie cel mai frecvent utilizată în momentul în care vacanța este în desfășurare sau data plecării se apropie

2.2. Sugestii pentru bagaj

Când mergi în vacanță poate una dintre cele mai mari provocări este realizarea bagajului care să conțină tot ceea ce ai nevoie. Bagajul este o provocare mai ales atunci când călătorești într-o zonă necunoscută, unde pe lângă condițiile climatice care poate diferă de zona ta, în unele regiuni există și restricții legate de îmbrăcăminte. Astfel, în momentul în care îți alegi o vacanță ai posibilitatea de a primi sugestii și pentru lucrurile pe care ar trebui să le ai în bagaj. Dacă zbori cu avionul sau călătorești în zone care nu sunt în UE, ai nevoie de pașaport sau de tot felul de vize și procure. Îți sunt recomandate tipurile de haine pe care ar trebui să le ai la tine (geaca, costum de baie, pantaloni lungi/scurți).

Pașii:

1. În cadrul unei rezervări, utilizatorul poate să vadă sugestii pentru bagaj
 2. După ce intra pe aceste sugestii, se va deschide alta pagina cu lucrurile de care are nevoie
- punctul de start în aplicație
 - După realizarea unei rezervări, user-ul poate să vadă anumite lucruri care sunt „must have”
 - cine sunt utilizatorii
 - Utilizatorii sunt persoane care au făcut o rezervare pentru o vacanță și au nevoie de ajutor în realizarea bagajului
 - care este intenția acestora
 - Ei doresc să se conformeze restricțiilor (climatice, religioase)
 - care este motivația utilizatorilor
 - Motivația utilizatorilor este siguranța, ei nu doresc aibă surprize neplăcute (să își uite pașaportul sau haine de vară când în zona unde călătoresc ei sunt -10 grade).
 - care este cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină
 - Această sarcină o să fie cel mai frecvent utilizată în momentul în care se realizează o rezervare și bineînțeles se va întoarce asupra acestei informații în momentul în care se apropie vacanța

2.3. Generare statistici pentru furnizor

Orice furnizor dorește să vadă cât de mult a câștigat în urma rezervărilor făcute de către turiști prin intermediul platformei. Astfel, are posibilitatea de a vedea anumite grafice în funcție de selecțiile pe care le face. Există 2 tipuri de grafice: câștigul în bani sau câte camere au fost rezervate. O altă selecție ar fi luna și anul pentru care să vadă aceste grafice.

Pașii:

1. Furnizorul poate să acceseze din meniu opțiunea de statistici
 2. Selectează tipul de grafic (câștig sau rezervări)
 3. Trebuie să selecteze luna și anul
 4. Se generează un grafic pe baza acestor filtre
- punctul de start în aplicație
 - După ce o persoană se autentifica cu rolul de furnizor are posibilitatea de selecta din meniu opțiunea de statistici
 - cine sunt utilizatorii
 - Utilizatorii sunt furnizorii care și-au înregistrat servicii pe această platformă
 - care este intenția acestora
 - În general intenția lor este să vadă cu exactitate o sumă pe care a câștigat-o în urma oferirii unor servicii
 - care este motivația utilizatorilor
 - În general persoanele sunt motivate de câștig, așa că furnizorul își face o idee dacă este rentabil sau nu să pună la dispoziție anumite servicii
 - care este cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină
 - Cel mai frecvent furnizorul o să intre aici la sfârșitul lunii/anului pentru a vedea când de bine a decurs

2.4. Achiziționare suvenir pentru prieteni

În majoritatea călătoriilor sau excursiilor oamenii sunt obișnuiți să cumpere un suvenir sau cadou pentru cunoștințele mai apropiate. Această sarcină va fi utilă în cumpărarea cadourilor în funcție de:

- magazinele disponibile în localitatea unde suntem
- pentru cine cumpărăm
- prețul încadrat între valori

Pașii:

1. Utilizatorul alege opțiunea aceasta de sarcină
 2. Introduce localitatea unde se afla (unde se petrece excursia)
 3. Aplicația afișează magazinele disponibile în funcție de localitate
 4. Utilizatorul introduce prețul și tipul cadourilor
 5. Aplicația afișează cadourile disponibile în funcție de preț și tipul cadoului
- punctul de start în aplicație:
 - Momentul în care utilizatorul dorește să cumpere suvenir cuiva
 - cine sunt utilizatorii
 - User
 - care este intenția acestora:
 - Să cumpere suvenir pentru o cunoștință
 - care este motivația utilizatorilor:
 - Bunăvoința și intenția bună, tradiția
 - care este cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină:
 - Într-o excursie când cineva dorește să cumpere un suvenir

2.5. Rezervare restaurant

Într-o excursie sau călătorie are o importanță mare mâncarea. De aceea oamenii sunt obișnuiți să mănânce în restaurante diferite. Aplicația vă oferă posibilitatea de a rezerva restaurante:

Pașii:

1. Utilizatorul introduce locația unde se află
 2. Utilizatorul introduce în ce tip de restaurant vrea să mănânce
 3. Aplicația arată restaurantele disponibile
 4. Utilizatorul face rezervarea după:
 - Numărul de persoane
 - Data și ora
 - Așezarea mesei (afară sau înăuntru) dacă e cazul
 - Mâncarea comandată (ce vrea să mănânce)
 - Durata de servire
 - Alte așteptări mai speciale
 5. Este afișat prețul total de plătit pentru serviciu
 6. Utilizatorul este notificat înainte ora rezervării (daca e cazul)
- punctul de start în aplicație:
 - Momentul utilizatorul dorește să mănânce sau să întâlnească cu cineva și alege un restaurant ca și locație de întâlnire
 - cine sunt utilizatorii
 - User
 - care este intenția acestora:
 - Să mănânce, să discute, să se distreze
 - care este motivația utilizatorilor:
 - Necesitatea de a mânca, precum și socializarea cu prietenii
 - care este cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină:
 - Mic dejun, prânz, cină

2.6. Vizitarea obiectivelor turistice

În mai multe cazuri oamenii călătoresc pentru scopul de a vizita anumite obiective turistice în locații diferite. Această sarcină are ca și scop să ajute utilizatorii la găsirea obiectivelor turistice populare în funcție de interesul utilizatorului.

Pașii:

1. Utilizatorul introduce locația unde se află
 2. În funcție de locație aplicația arată niște obiective turistice importante ale orașului sau ale locului unde se află user-ul
 3. Vor exista anumite filtre specifice obiectelor turistice care se află în locația excursiei
 4. După alegerea obiectivului dorit, aplicația arată calea spre obiectivul respectiv și durata
- punctul de start în aplicație:
 - După ce utilizatorul a ajuns în locația unde dorește să viziteze obiectivele turistice
 - cine sunt utilizatorii
 - User
 - care este intenția acestora:
 - Distracție, dezvoltare personală, cultură generală
 - care este motivația utilizatorilor:
 - Distracție, dezvoltare personală, cultură generală
 - care este cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină:
 - În contextul locației călătoriei sau și înaintea planificării călătoriei

2.7. Căutare night club

Având în vedere faptul că aplicația este făcută pentru adulți, este foarte probabil ca și acest lucru să se dorească.

Utilizatorul poate să specifice:

- Tipul club-ului (retro/rock..)
- Momentul deschiderii
- Distanța maximă
- Ratingul minim
- Costul de intrare

Pașii:

- Utilizatorul alege din meniu opțiunea de Night Clubs
 - Completează form-ul cu datele cerute
 - După apăsarea butonului de căutare apar cluburile cu câteva detalii
-
- punctul de start în aplicație:
 - Momentul în care utilizatorul dorește să meargă la un club
 - cine sunt utilizatorii
 - Userul
 - care este intenția acestora:
 - Să se distreze / să asculte muzică / să danseze
 - care este motivația utilizatorilor:
 - Nevoia de a fi între oameni, dorința de a se distra
 - care este cel mai frecvent context de utilizare pentru aceasta sarcină:
 - În momentul în care după o zi lungă utilizatorul vrea să se „odihnească”

2.8. Marcare pe hartă

Sunt momente, în care utilizatorul dorește să se afle prima dată mediul înconjurător al locului/restaurantului/hotelului unde ași vrea să facă o rezervare. Existând și posibilitatea de a marca locul ca vizitat. Din cauza acestuia am ales sarcina aceasta, rezervare pe hartă, care constă în:

- Căutarea unui loc prin scrierea numelui
- Căutarea prin hartă
- După ce locul a fost selectat, apar câteva detalii despre loc și un buton cu numele Rezervă acum, care trimite utilizatorul în pagina de Rezervare a Restaurantului / Night Club-ului, etc.

Pașii:

- Utilizatorul selectează din meniu această opțiune
 - Se deschide pagina cu o hartă
 - Utilizatorul scrie în câmpul de căutare dorința sau caută pe hartă
 - După ce a găsit, se selectează cu un click, apar detaliile și un buton
 - După apăsarea butonului utilizatorul este trimis la pagina de rezervare unde câteva câmpuri sunt deja autocomplete
 - Marcare ca si vizitat
-
- punctul de start în aplicație
 - Momentul în care utilizatorul dorește să planifice călătoria pe baza hărții
 - cine sunt utilizatorii
 - Userul
 - care este intenția acestora
 - Rezervare
 - care este motivația utilizatorilor
 - Să călătorească
 - care este cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină
 - Pentru a pleca în vacanță

2.9. Modalități de plată

Orice serviciu are un preț, sunt mai multe modalități de plată și nu există niciun site care oferă servicii fără de avea o pagină de încredere pentru plăți. Utilizatorul poate să aleagă, să vizualizeze și să specifice:

- Valuta
- Prețul total
- Modalitate de plată (cash, card, etc)
- Datele sale de autentificare
- Acceptarea regulamentelor

Pașii:

- Pagina poate fi deschisă din meniul principal sau din pagina de serviciu aleasă apăsând un buton
 - Utilizatorul poate să specifice valuta / modalitatea de plată
 - Utilizatorul poate să verifice sau să editeze corectitudinea datelor sale
 - Trebuie să accepte regulamentele
 - Trebuie să specifice că nu e robot
-
- punctul de start în aplicație:
 - Momentul în care utilizatorul a ales un serviciu și vrea să plătească
 - cine sunt utilizatorii
 - Userul
 - care este intenția acestora:
 - Să plătească serviciul
 - care este motivația utilizatorilor:
 - Onestitate
 - care este cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină:
 - După selectarea serviciului

2.10. Feedback

Aplicația, având acces la locația utilizatorului, va putea trimite notificări către acesta, în momentul în care:

- părăsește o locație în care a staționat o anumită perioadă de timp, precum un restaurant/cafenea, obiectiv turistic, supermarket;
- se interesează de o linie anume de autobuz, ori apelează la serviciul de taxi;
- se interesează de o camera de hotel sau chiar se cazează;

Pașii:

1. La fiecare 10 minute, aceasta va verifica locația utilizatorului;
2. Dacă s-a modificat de la ultima verificare, îi va trimite o notificare personalizată în funcție de locul în care s-a aflat anterior:
 - i. autobuz: se va afișa o întrebare: ”Cât de aglomerat a fost acest autobuz?” și se va specifica și linia; de asemenea, va exista și opțiunea de corectare, în cazul în care totuși utilizatorul nu s-a urcat în acel autobuz;
 - ii. taxi: va afișa numărul mașinii, o întrebare, și o căsuță text-box în care user-ul să își scrie recomandările sau nemulțumirile cu privire la acea călătorie;
 - iii. restaurant/cafenea: i se vor afișa întrebări cu privire la servire, mâncare, cât de aglomerat a fost localul, precum și exprimarea liberă a opiniei;
 - iv. hotel: i se va cere exprimarea liberă, deoarece sunt prea multe aspect care ar putea fi chestionate, dar se dorește ca interfața să fie simplistă și ușor de utilizat;
 - v. obiectiv turistic, supermarket: asemeni călătoriei cu autobuzul, cât de aglomerat a fost locul respectiv, precum și exprimarea liberă;
3. Aceste feedback-uri vor fi transmise și furnizorilor de aceste servicii;

- punctul de start în aplicație:
 - Momentul în care user-ul face o căutare de astfel de locuri menționate mai sus, va genera ulterior o notificare pentru feedback, în momentul în care acesta și-a încheiat activitatea în acel loc, sau la acel prestator de servicii;
 - Există și opțiunea de a da manual feedback locului respectiv, nu este neapărat să se aștepte până când utilizatorul părăsește locația;
- cine sunt utilizatorii
 - Călătorul
- care este intenția acestora:
 - Să dea feedback în speranța că anumite lucruri se vor schimba pentru ceilalți, sau să încurajeze și ale persoane că e ok respectivul loc pentru vizitat
- care este motivația utilizatorilor:

- În momentul în care utilizatorul găsește niște nereguli, și dorește să avertizeze persoanele care mai doresc să calce pragul acelei locații, și pentru a-i scuti de un deranj;
- care este cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină:
 - După ce s-a întâmplat un lucru mai neplăcut în acel loc, ori unul surprinzător de bun, ori pur și simplu la finalul activității

2.11. Location sharing

De multe ori se întâmplă ca atunci când o persoană/mai multe, merg într-o călătorie, de exemplu în străinătate, să dorească să viziteze locuri diferite, iar acest lucru poate duce la împrăștierea grupului. Aceasta, în multe cazuri, duce la a se pierde oamenii, unii de alții, și din dorința de a se regăsi, poate nu știu descrie locul în care se află, ori pur și simplu doresc să se știe liniștiți că în caz de orice nenorocire, cineva îi poate găsi, fără să fie nevoie de a suna sau a trimite mesaje.

Această funcționalitate de partajare a locației, este permisă doar contactelor, și se face în așa fel încât doar persoanei căreia i-ai permis să îți vadă locația, doar aceasta să aibă acces la ea.

Pașii:

1. apasă pe butonul specific acestei operații;
2. selectează numele contactului, dintr-o listă, ori introduce el direct e-mail-ul acesteia;
3. I se va cere timpul cât dorește să partajeze locația: 1 oră, 8 ore, 1 zi, nelimitat;
4. Va confirma această partajare, prin introducerea parolei sau prin FaceID sau TouchID.

Pașii pe care serverul îi va executa:

1. preia această cerere de partajare, care include persoana doritoare, destinatarul, și timpul cât se poate efectua această operațiune;
 2. va înștiința destinatarul de aceasta, și îi va afișa cealaltă persoană pe hartă;
- punctul de start în aplicație:
 - momentul în care utilizatorul se deplasează către o destinație, singur, sau cu o parte din grup
 - cine sunt utilizatorii
 - Călătorul
 - care este intenția acestora:
 - Să se asigure că în caz că se întâmplă ceva cu ei, persoanele celelalte din grup, îi vor putea găsi, fără a fi nevoie de acțiune din partea celor pierduți
 - care este motivația utilizatorilor:
 - dorința de a avea această siguranță, că prietenii îl pot găsi în caz că se pierde
 - care este cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină:

- Când se merge prin zone mai periculoase, și trebuie să se despartă, ori seara, când fiecare merge să se distreze unde vrea, ori într-o țară străină, sau zonă complet străină

2.12. Mijloc de transport

Deseori, într-o călătorie, se evită deplasarea prin oraș cu mașina personală, pentru că se vrea a vedea cât mai mult din ce are de oferit respectiva locație, precum și interacțiunea cu oamenii din jur. Astfel, se recurge la autobuz, fie metrou, fie taxi, fie Uber/Bolt, etc. Această operațiune vine în ajutorul utilizatorilor aplicației, și pune la dispoziție toate mijloacele de transport disponibile, și cu datele acestora, primite de la furnizori dar și user-ii din trafic.

Se alege destinația, iar aplicația va oferi căile de a ajunge acolo în funcție de ce preferințe a selectat user-ul, de exemplu:

- filtrare după cele mai rapide drumuri, ca și timp, dar și ca și kilometri și trafic;
- filtrare după cât este de aglomerat autobuzul, bazat pe recenziile celorlalți useri;
- filtrare după costul călătoriei până la destinație;

Pașii pe care utilizatorul îi are de făcut:

1. Selectează destinația;
 2. Selectează mijlocul de transport disponibil pentru acea rută;
 3. Alege dintre filtrele disponibile pentru această rută;
 4. În final, i se afișează detaliile călătoriei;
- punctul de start în aplicație:
 - Căutarea pe hartă a destinației;
 - cine sunt utilizatorii
 - Călătorii
 - care este intenția acestora:
 - Dorința de a ajunge la o destinație anume, într-un mod cât mai facil acestora;
 - care este motivația utilizatorilor:
 - Dorința de a avea această siguranță că îi este clar pe unde trebuie să meargă, ce autobuz să ia, taxiul este înregistrat și nu se poate întâmpla ceva rău fără ca respectiva companie să nu știe
 - care este cel mai frecvent context de utilizare pentru această sarcină

3. Scenarii pentru sarcinile utilizator

3.1. Plan călătorie

- Utilizatorul este logat în aplicație și se afla pe pagina de Home
- Din meniu apasă pe butonul de “Excursiile mele”, care îl redirecționează la un alt ecran, unde are posibilitatea să navigheze printre excursiile active, prin apăsarea unor săgeți.

- Utilizatorul apasă pe butonul care corespunde cu excursia despre care dorește să vadă informațiile
- Este afișat un alt ecran, iar în partea de sus, există un alt meniu orizontal.
- Utilizatorul apasă pe item-ul care corespunde cu eticheta “Plan călătorie”
- Se deschide un calendar, unde zilele pentru care există un plan sunt colorate
- Utilizatorul navighează în calendar cu ajutorul unor săgeți
- Utilizatorul apasă pe o dată care nu este marcată
 - În aceste cazuri este redirecționat la un alt ecran, unde îi apare un input pentru a scrie acțiune, unul pentru a scrie ora și un buton pentru a adăuga acțiunea din input
 - În care inputul pentru acțiune este gol, îi este afișat un mesaj
 - Inputul pentru ora este opțional
 - Dacă adăugarea s-a finalizat cu succes, este redirecționat la calendar
- Utilizatorul apasă pe o dată care este marcată cu culoare
 - Se deschide un alt ecran, unde este afișată o listă cu sarcini
 - Lista poate să conțină doar acțiunea
 - În cazul în care a fost precizată și ora aceasta va apărea

Scenariu alternativ: această acțiune poate fi selectată și atunci când user-ul este la acțiunea din meniu “Sugestii bagaj”. De exemplu utilizatorul a să a asigurat că are tot ce îi este sugerat și dorește să vadă dacă mai are și altceva de făcut.

Motivație design: Au fost un meniu orizontal în partea de sus a ecranului, astfel navigarea între acțiunile care țin de excursia respectivă este mai ușoară. Afișarea calendarului face navigarea între date mult mai ușoară. Zilele în care există o activitate ies în evidență prin culori, și este destul de sugestiv să apeși pe zi pentru a putea vedea activitățile. Activitățile sunt listate cronologic.

3.2.Sugestii pentru bagaj

- Utilizatorul este logat in aplicație si se afla pe pagina de Home
- Din meniu apasă pe butonul de “Excursiile mele”, care îl redirecționează la un alt ecran, unde are posibilitatea sa navigheze printre excursiile active, prin apăsarea unor săgeți.
- Utilizatorul apasă pe butonul care corespunde cu excursia despre care dorește sa vadă informațiile
- Este afișat un alt ecran, iar in partea de sus, exista un alt meniu orizontal.
- Utilizatorul apasă pe item-ul care corespunde cu eticheta “Sugestii bagaj”
- Utilizatorul navighează printre sugestii cu ajutorul unei apăsări pe săgeți
- Daca a împachetat itemul respective apasă pe caseta de checkbox
- In cazul in care utilizatorul nu a împachetat sau nu intenționează sa ia cu el item-ul respective are posibilitatea de a continua cu alte sugestii sau sa aleagă alta opțiune din meniul orizontal.

Scenariu alternativ: aceasta acțiunea poate fi selectata si atunci când user-ul este la acțiunea din meniu “plan de călătorie”. De exemplu utilizatorul a văzut exact planul pe zilele respective si dorește sa mai verifice si bagajul, pentru a fi sigur.

Motivație design: Au fost un meniu orizontal in partea de sus a ecranului, astfel navigarea intre acțiunile care țin de excursia respective este mai ușoara. Pentru selectarea excursiei, a fost ales un buton, deoarece este intuitive, când vezi un buton intuiția îți spune sa îl apeși.

3.3.Istoric călătorii

- Utilizatorul este logat in aplicație si se afla pe pagina de Home
- Din meniu apasă pe butonul de “Istoric calatorii”,
- Este redirecționat la alta pagina unei sunt afișate 3 opțiuni. Fiecare opțiune este afișata ca si text-ul unui buton
- Daca apasă pe butonul al cărui text spune “Preț total” este afișat alt ecran, unde apare un text cu prețul total al călătoriilor
- Daca apasă pe butonul al cărui text spune “Număr total” este afișat alt ecran, unde apare un text cu numărul total al călătoriilor
- Daca apasă pe butonul al cărui text spune “Toate Călătoriile mele” este redirecționat la alta pagina
- Pe aceasta pagina pare o imagine cu excursia, numele destinației, si prețul pe care l-a achitat

- Utilizatorul poate sa navigheze printre excursiile sale cu ajutorul unor săgeți
- Daca utilizatorul apasă săgeata din partea dreapta este afișata următoarea călătorie
- Daca apasă săgeata din partea stânga este afișata excursia precedenta.

Scenariu alternativ: Nu exista un scenariu alternativ pentru a realiza aceasta acțiune.

Motivație design: Design-ul este sugestiv, apăsarea pe butoane, si navigarea cu ajutorul unor săgeți.

3.4.Rezervare restaurant

- La pornirea aplicatiei la meniul principal apare butonul de restaurant, pe care daca e apasat, alicatie se duce utilizatorul la pagina de start a sarcinii de rezervare restaurant
- In pagina de start este aparuta un text-field unde utilizatorul introduce locatia unde se afla, iar un buton de a continua rezervarea
- Dupa apasarea butonului Enter din pagina anterioara, utilizatorul e navigat la pagina urmatoare unde intr-o lista de dropdown apar restaurantele posibile in functie de locatia introdusa in pasul anterior, dintre care utilizatorul poate sa aleaga un restaurant. Mai este un buton in partea dreapta jos care navigheaza la urmatoarea pagina la detalii de rezervare
- In pagina de detalii de rezervare apar in total urmatoarele 5 campuri de input (din sus spre jos): numarul de persoane (text-field), data si ora (date), asezarea mesei (text-field), durata de servire (text-field), alte asteptari mai speciale (text-area). Mai apare un buton in partea dreapta jos al paginii, care navigheaza la urmatoare pagina (meniuri disponibile)
- La pagina de meniuri disponibile vor apare in trei coloane urmatoarele: in prima coloana apare o lista de check-boxuri cu numele meniu-lor, in a doua coloana apare cate o imagine paralel cu numele meniu-lor, in a treia coloana apar preturile tot asa paralel. Utilizatorul poate sa aleaga care dintre meniuri doreste sa aleaga. Mai apare un buton in partea dreapta jos pentru a naviga in pagina urmatoare (lista de bauturi)
- Pagina de bauturi e fix la fel ca si pagina de menirui, numai ca in loc de meniuri sunt bauturi.
- Finalizand alegerea bauturilor utilizatorul e navigat catre pagina de modalitati de plata

Erori posibile: campurile completate in mod incorect (mai ales locatia, numarul de persoane) sau cu date non-senn, in cazul aceasta va apara cate un mesaj de eroare cu specificatia erorilor

Motivație design: este usor de urmarit pasii, elementele importante precum butoanele sau informatiile sunt marcate cu culoarea portocaliu, in cazul de eroare, erorii sunt marcate cu culoarea rosie

Scenariu alternativ: Nu exista un scenariu alternativ pentru a realiza aceasta acțiune.

3.5.Modalitati de plata

- In prima pagina, va apareea doua butoane care navigheaza utilizatorul fie la pagina de modalitati de plata cu cash, fie la pagina de modalitati de plata cu card
- In cazul in care utilizatorul alege plata cu cash, va apareea o pagina cu informatiile despre produsul de care este vorba unde poate sa plateasca utilizatorul cu cash si un mesaj de confirmare
- In cazul in care utilizatorul alege plata cu card, va apareea o noua pagina despre produsele comandate. Tot asa va apareea campuri unde utilizatorul trebuie sa introduca urmatoarele chestii: titular cont, numar cont, cvc. Tot asa utilizatorul va primi un cod de confirmare in cazul in care el nu este un robot si datele sunt corecte, codul trebuie introdus intr-un alt camp, si trebuie verificat corectitudinea tranzactiei prin apasarea butonului de verificare date.
- Daca utilizatorul da click pe ultimul buton (plateste) atunci daca totul e ok, va apareea un mesaj de confirmarea ca plata a fost cu succes

Erori posibile: campurile completate in mod incorect (mai ales datele cardului bankar sau codul de confirmare), in cazul acesta va apareea cate un mesaj de eroare cu specificatia erorilor

Motivație design: este usor de urmarit pasii, elementele importante precum butoanele sau informatiile sunt marcate cu culoarea portocaliu, in cazul de eroare, erorii sunt marcate cu culoarea rosie

Scenariu alternativ: Sarcina aceasta va apareea in fiecare data cand utilizatorul doreste sa cumpara sau sa comanda ceva sau sa faca o tranzactie cu bani. Spre exemplu apare si in sarcina cand doreste sa cumpara suvenir.

3.6.Obiective turistice

- Din meniul principal utilizatorul apasa butonul obiective turistice
- Este navigat la o pagina unde obligatoriu trebuie sa introduca locatia unde se afla. Apasand butonul enter location, este navigat la pagina urmatoare
- In pagina aceasta cere utilizatorului ca sa aleaga niste filtre in functie de ce fel de obiective doreste sa viziteze. Filtrul e rezolvat cu o lista de check-box-uri. Apasand butonul in partea jos a ecranului, utilizatorul e navigat la lista obiectivelor turistice in functie de filtrele selectate.
- Pagina listei obiectivelor turistice ofera posibilitatea alegerii unui obiectiv turistic. Este rezolvat cu o lista de combo-box-uri, in coloana din stanga apare numele obiectivului, in coloana dreapta o poza despre obiectivul turistic. In partea dreapta jos exista un buton care duce utilizatorul la harta in functie de ce obiectiv turistic a ales el
- In pagina de harta, utilizatorul are posibilitatea sa vada detalii ca si lungimea drumul spre obiectivul turistic ales, durata de timp ssmd. In partea jos exista doi butoane, unul, la

stanga, navigheaza utilizatorul la meniul principal, celalalta la dreapta ofera posibilitatea de a cauta un mijloc de transport

Erori posibile: alegerea locatiei in mod incorect, nealegerea filtrelor, in cazul aceasta va apara cate un mesaj de eroare cu specificatia erorilor

Motivație design: este usor de urmarit pasii, elementele importante precum butoanele sau informatiile sunt marcate cu culoarea portocaliu, in cazul de eroare, erorii sunt marcate cu culoarea rosie

Scenariu alternativ: Nu exista un scenariu alternativ pentru a realiza aceasta acțiune.

3.7.Share locatie

- Din meniul principal, utilizatorul apasa butonul “share locatie”
- Este redirectionat la o pagina unde trebuie sa caute dupa e-mail sau in lista de contacte, persoana cu care vrea sa isi partajeze locatiea. Dupa ce selecteaza persoana, si apasa butonul enter, este redirectionat la pagina urmatoare
- In aceasta pagina, utilizatorului i se cere timpul, mai exact perioada pe cat sa fie partajata locatiea, si dupa aceea sa expire aceasta cerere
- In ultima pagina, acestuia i se vor arata detaliile cererii de partajare a locatiei

Erori posibile: nu sunt, pentru ca utilizatorului nu i se da sansa sa scrie input dupa cum doreste el, ci sa aleaga dintr-o lista, sau sa filtreze dupa e-mail

Motivație design: usor de urmarit, iar in cazul in care e-mailul pe care il cauta nu exista, va fi instiintat printr-o culoare portocalie a textului

Scenariu alternativ: nu exista un scenariu alternativ pentru aceasta actiune

3.8.Feedback

- Din meniul principal, utilizatorul apasa butonul “feedback”, dar se poate si ca atunci cand paraseste locatiea respectiva, pe care a cautat-o, sa fie notificat daca doreste sa dea feedback
- Este redirectionat la o pagina unde trebuie sa isi introduca opinia, intr-o casuta text, care este optionala, dar obligatoriu ca formularul de feedback sa fie transmis, trebuie sa aleaga un raspuns la fiecare din intrebarile care ii apar (din dropdown)
- In ultima pagina, acestuia i se va multumi pentru opinia oferita, si va fi redirectionat la inceputul aplicatiei, in meniu

Erori posibile: se poate ca utilizatorul sa nu introduca text, si atunci nu poate trimite acest formular

Motivație design: usor de urmarit, iar in cazul in care nu introduce vreun feedback, va fi instiintat printr-o culoare portocalie a textului ca trebuie sa introduca text

Scenariu alternativ: poate sa fie redirectionat la acest meniu de introducere de feedback, din notificare, dupa ce detecteaza pe baza locatiei ca a parasit locul

3.9. Mijloc de transport

- Din meniul principal, utilizatorul apasa butonul “mijloc de transport”
- Este redirectionat la o pagina unde trebuie sa isi introduca locatia de unde doreste sa porneasca, ori alege locatia curenta, si destinatia
- Mai apoi, ii este oferit a alege modalitatea de deplasare: taxi, autobuz sau masina, iar pentru fiecare ii vor fi oferite toate variantele cele mai convenabile
- Ulterior, utilizatorului ii va fi afisata ruta de deplasare, bazata pe alegerea anterioara; la aceasta pagina nu se poate ajunge decat dupa ce s-a ales modalitatea de deplasare

Erori posibile: eventual locatia pe care o introduce, poate nu exista si deci nu o poate alege

Motivație design: usor de urmarit, iar in cazul in care nu introduce vreo locatie, nu poate avansa la ecranul urmator

Scenariu alternativ: nu exista scenariu alternativ

3.10. Suvenir

- Utilizatorul este logat in aplicatie si se afla pe pagina de Home
- Din meniu apasă pe butonul de “Suvenir”, care îl redirectionează la un alt ecran, unde e obligat sa completeze in locul marcat orașul unde vrea să facă cumpărături.
- Utilizatorul apasă pe butonul “NEXT” care valideaza informației completat, si in cazul in care nu apar erori e trimis la un alt ecran.
- Dacă apară o eroare (A incercat sa dea click la buton, dar nu a fost inca completat locul) apare un mesaj de **eroare** si ramane in aceasta stare pana cand nu a completat field-ul respectiv.
- După apăsarea butonului “NEXT” apare un nou ecran cu o lista de magazine disponibile. Utilizatorul poate a alege una sau mai multe magazine (neaparat trebuie sa alege macar una, altfel butonul de “NEXT” nu va fi vizibil).
- După alegerea magazinului/magazinelor utilizatorul poate sa selecteze dintre mai doua posibilități: Să meargă înapoi la ecranul anterior (apăsând butonul ”BACK”) sau să continue căutarea (apăsând butonul ”NEXT”).

- Dacă utilizatorul a apăsă butonul “NEXT” apare en ecran nou cu o listă de intervaluri de preț. Utilizatorul poate să alege mai multe opțiuni. Dacă nu alege, va fi considerat că nu contează prețul.
- Utilizatorul poate sa selecteze dintre mai doua posibilități: Să meargă înapoi la ecranul anterior (apăsând butonul ”BACK”) sau să continue căutarea (apăsând butonul ”NEXT”).
- Dacă utilizatorul a apăsă butonul “NEXT” apare en ecran nou cu o listă de personae pentru care va fie suvenirul. Utilizatorul poate să alege mai multe opțiuni. Dacă nu alege, va fi considerat că nu contează persoana la care se cumpără suvenirul.
- Utilizatorul poate sa selecteze dintre mai doua posibilități: Să meargă înapoi la ecranul anterior (apăsând butonul ”BACK”) sau să termină căutarea (apăsând butonul ”SEARCH”).
- Dacă a fost apăsă butonul “SEARCH” devine disponibil un nou ecran în care vor fi listate suvenirurile corăspunzătoare al căutării (imagini/pre/persoana).
- Utilizatorul poate să alege mai multe opțiuni. Dacă nu alege, are o singură posibilitate, să meragă inapoi la ecranul anterior apăsund butonul “BACK”.
- Dacă a ales vre-un suvenir, pare butonul “BUY” care apăsând apar sarcina de modalitate de plata.

Scenariu alternativ: Există posibilitatea că utilizatorul caută prima dată pe harta principală locul (conform sarcinii Rezervare pe hartă). In acest caz, datele, precum orașul, magazinul, vor fi preselectate, dar utilizatorul va avea posibilitatea sa schimbe aceasta.

Motivație design: Design-ul este sugestiv, apăsarea pe butoane, si navigarea cu ajutorul butoanelor. La efectuarea selectării unei opțiuni acesta este marcat cu schimbrea culorii marginii, sau prin apariția bifei/X-ului în fața opțiunii. In cazul în care la pasul cu completarea fiel-ului apare o **eroare**, aceasta este marcat cu culoarea roșu.

3.11. Căutare Night-Club

- Utilizatorul este logat in aplicație si se afla pe pagina de Home
- Din meniu apasă pe butonul de “Night Club”, care îl redirecționează la un alt ecran, cu o listă de tipuri de cluburi . Utilizatorul poate să alege mai multe opțiuni. Dacă nu alege, va fi considerat că nu contează tipul clubului la care vrea sa se distreze.
- Utilizatorul poate sa selecteze dintre mai doua posibilități: Să meargă înapoi la ecranul principal/Meniu (apăsând butonul ”BACK”) sau să continue căutarea (apăsând butonul ”NEXT”).
- Dacă utilizatorul a apăsă butonul “NEXT” apare en ecran nou cu o listă de ore, la care se deschide clubul. Utilizatorul poate să alege mai multe opțiuni. Dacă nu alege, va fi considerat că nu contează timpul de deschidere aclubului la care vrea sa se distreze.

- Utilizatorul poate sa selecteze dintre mai doua posibilități: Să meargă înapoi la ecranul anterior (apăsând butonul "BACK") sau să continue căutarea (apăsând butonul "NEXT").
- Dacă utilizatorul a apăsă butonul "NEXT" apare en ecran nou cu o listă de distante minime, la care se afla clubul. Utilizatorul poate să alege o singură opțiune. Dacă nu alege, apare o **eroare** cu culoarea rosu. Butonul de "NEXT" apare numai atunci, când e selectat o valoare.
- Utilizatorul poate sa selecteze dintre mai doua posibilități: Să meargă înapoi la ecranul anterior (apăsând butonul "BACK") sau să continua căutarea (apăsând butonul "NEXT").
- După ce utiliztorul a apăsă butonul "NEXT" se apare un nou ecran cu o listă de rating-uri. Utilizatorul poate să alege mai multe opțiuni. Dacă nu alege, va fi considerat că nu contează ratingul clubului la care vrea sa se distreze.
- Utilizatorul poate sa selecteze dintre mai doua posibilități: Să meargă înapoi la ecranul anterior (apăsând butonul "BACK") sau să termină căutarea (apăsând butonul "SEARCH").
- Dacă a fost apăsă butonul "SEARCH" devine disponibil un nou ecran în care vor fi listate cluburile corăspunzătoare al căutării (numele clubului/prețul de intrare).
- Utilizatorul poate să alege mai multe opțiuni. Dacă nu alege, are o singură posibilitate, să meragă înapoi la ecranul anterior apăsund butonul "BACK".
- Dacă a ales vre-un club, apare butonul "BUY" care apasând apar sarcina de modalitate de plata.

Scenariu alternativ: Există posibilitatea că utilizatorul caută prima dată pe harta principală locul (conform sarcinii Rezervare pe hartă). In acest caz, după apăsarea butonului "Rezervă acum" se deschide ecranul cu tipurile de cluburi.

Motivație design: La efectuarea selectării unei opțiuni acesta este marcat cu schimbrea culorii marginii, sau prin apariția bifei/X-ului în fața opțiunii. In cazul în care apare o **eroare**, aceasta este marcat cu culoarea roșu.

3.12. Rezervare pe Hartă

- Utilizatorul este logat in aplicație si se afla pe pagina de Home
- Din meniu apasă pe butonul de "Rezervare pe hartă" care redirecționează la un alt ecran, unde e obligat sa completeze in locul marcat orașul se află.
- Utilizatorul apasă pe butonul "NEXT" care vadalideaza informației completat, si in cazul in care nu apar erori e trimis la un alt ecran.
- Dacă apară o eroare (A incercat sa dea click la buton, dar nu a fost inca completat locul) apare un mesaj de **eroare** si ramane in aceasta stare pana cand nu a completat field-ul respectiv.

- Utilizatorul poate sa selecteze dintre mai doua posibilități: Să meargă înapoi la ecranul anterior (apăsând butonul "BACK") sau să continue căutarea (apăsând butonul "NEXT").
- După apăsarea butonului "NEXT" apare un nou ecran cu hartă. Utilizatorul poate alege una sau mai multe magazine (neaparat trebuie sa alege macar una, altfel butonul de "Rezervă acum" nu va fi vizibil) prin miscarea prin hartă (DRAG) , selectând locul cu un click.
- După ce a găsit locul căutat apasă butonul "Rezervă acum", care trimite utilizatorul fie la sarcina Rezervare Restaurant, fie Cautare night club, etc. In functie de alegerea.

Scenariu alternativ Nu exista un scenariu alternativ pentru a realiza aceasta acțiune.

Motivație design: Design-ul este sugestiv, apăsarea pe butoane, si navigarea cu ajutorul butoanelor. In cazul hartii, navigarea este cea cunoscută din aplicatii mobile (Drag/tragere), si selectare printrun tap/apasare.

4. Evaluarea prin simulare

4.1. Plan călătorie

a) Din meniu apasă pe butonul de "Excursiile mele"

- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, daca dorește sa vadă excursiile
- va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, este un buton
- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, îl va redirecționa la alta pagina
- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, exista si alte butone care pot fi apăstate
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va deschide pagina cu excursiile sale

b) Utilizatorul apasă pe butonul care corespunde cu excursia despre care dorește sa vadă informațiile

- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, daca dorește sa vadă excursia respectiva

- va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, este un buton
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, îl va redirecționa la alta pagina cu informații despre excursie
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, exista buton pentru navigarea între diferite excursii
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va deschide pagina cu excursia respectiva
- c) Utilizatorul apasă pe item-ul care corespunde cu eticheta “Plan călătorie”
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, daca dorește sa vadă planul pentru călătorie
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, este meniu in partea de sus a ecranului
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, îl va redirecționa la alta pagina care afișează un calendar
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, exista buton pentru afișarea sugestiilor legate de bagaj
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va afișa un calendar
- d) Utilizatorul navighează în calendar cu ajutorul unor săgeți
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, daca dorește sa aleagă alta data
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, este un calendar
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, se va schimba luna
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?

- o Da
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da
- e) Utilizatorul apasă pe o data care nu este marcata
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Depinde de experiența utilizatorului
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Controlul este mai mult intuitiv, nu este un buton concret
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, va fi redirectionat
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, poate apasă pe orice alta data
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, va putea sa adauge alte evenimente
- f) Utilizatorul apasă pe o data care este marcata cu culoare
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Depinde de experiența utilizatorului
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Controlul este mai mult intuitiv, nu este un buton concret
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, va fi redirectionat
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, poate apasă pe orice alta data
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, va putea vadă o lista cu evenimentele din ziua respectiva

Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acestora:

Aplicatia este destul de intuitiva. O parte mai putin intuitiva este partea in care utilizatorul ajunge sa vada pagina unde exista calendarul. Poate nu toti utilizatorii se gandesc sa

apese pe data pentru a adauga o activitate, deci o imbunatatire posibila ar fi adugarea unui buton de adaugare activitati in partea de jos a ecranului.

Adaugarea unor butoane de “Back” pentru a face naviggarea mai usoara in cazul in care utilizatorul nu are butoane la telefon.

Iar pentru a face tranzitia intre pagini mai evidenta, o imbunatatire ar fi adugarea unuei iconite de “Load”.

4.2.Sugestii pentru bagaj

a) Din meniu apasă pe butonul de “Excursiile mele”, care îl redirecționează la un alt ecran, unde are posibilitatea sa navigheze printre excursiile active, prin apăsarea unor săgeți.

- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, daca dorește sa vadă excursiile
- va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, este un buton
- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, îl va redirecționa la alta pagina
- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, exista si alte butone care pot fi apăstate
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va deschide pagina cu excursiile sale

b) Utilizatorul apasă pe butonul care corespunde cu excursia despre care dorește sa vadă informațiile

- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, daca dorește sa vadă excursia respectiva
- va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, este un buton
- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, îl va redirecționa la alta pagina cu informații despre excursie
- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, exista buton pentru navigarea intre diferite excursii
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va deschide pagina cu excursia respectiva

c) Utilizatorul apasă pe item-ul care corespunde cu eticheta “Sugestii bagaj”

- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, daca dorește sa vadă sugestiile pentru bagaj
- va observa utilizatorul controlul corect?

- o Da, este meniu in partea de sus a ecranului
- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, îl va redirecționa la alta pagina care mai multe item-uri
- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, exista buton pentru afișarea planului de calatorie
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va afisa prima sugestie
- d) Utilizatorul navighează printre sugestii cu ajutorul unei apăsări pe săgeți
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, daca dorește sa vadă si alte sugestii
- va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, navigrea intre item-uri se face cu ajutorul unor sagesti
- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, se va schimba item-ul
- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Nu singurele controale de pe pagina sunt sagetile pentru navigare si check-box-ul pentru a bifa daca item-ul a fost luat
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va afisa urmatoarea sugestie
- e) Daca a împachetat itemul respectiv apasă pe caseta de checkbox
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, daca dorește sa bifeze ca a luat acel item
- va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, bifarea se face cu ajutorul unui check-box, ceea ce este destul de sugestiv
- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, culoarea check-box-ului se schimba
- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?

- o Nu singurele controale de pe pagina sunt sagetile pentru navigare si check-box-ul pentru a bifa daca item-ul a fost luat
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se marcheaza item-ul

Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acesteia:

Adaugarea unor butoane de “Back” pentru a face navigarea mai usoara in cazul in care utilizatorul nu are butoane la telefon.

Iar pentru a face tranzitia intre pagini mai evidenta, o imbunatatire ar fi adugarea unuei iconite de “Load”.

4.3.Rezervare pe Hartă

- a) Din meniu apasă pe butonul de “Rezervare pe hartă” care redirecționează la un alt ecran, unde e obligat sa completeze in locul marcat orașul se află.
 - va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, daca dorește sa vadă locurile in jurul lui
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, este un buton
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, îl va redirecționa la alta pagina
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, exista si alte butone care pot fi apăstate
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va deschide pagina noua in care trebuie sa completeze un field.
- b) Utilizatorul apasă pe butonul “NEXT” care vadalideaza informației completat, si in cazul in care nu apar erori e trimis la un alt ecran.
 - va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, daca dorește sa vadă locurile in orasul specificat
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, este un buton

- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, îl va redirecționa la alta pagina
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, exista si un alt buton care pot fi apăsat (BACK)
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina noua in care apare o hartă.
- c) Dacă apară o eroare (A incercat sa dea click la buton, dar nu a fost inca completat locul) apare un mesaj de **eroare** si ramane in aceasta stare pana cand nu a completat field-ul respectiv.
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Nu, numai daca nu completeaza field-ul cu numele orasului
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da, este un buton, si este si mesajul de eroare
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, îl va redirecționa la alta pagina
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, exista si un alt buton care pot fi apăsat (BACK)
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina noua in care apare o hartă, dacă field-ul e completat.
- d) Utilizatorul poate sa selecteze dintre mai doua posibilități: Să meargă înapoi la ecranul anterior (apăsând butonul "BACK") sau să continue căutarea (apăsând butonul "NEXT").
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Da, dar depinde de intenția utilizatorului
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da, sunt 2 butoane
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?

- Da, îl va redirecționa la o nouă pagina (In cazul lui NEXT), la pagina anterioara (BACK)
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, depinde de faptul că care buton a ales si care era intentia lui
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina noua în care apare o hartă, sau apare pagina anterioara
- e) După apăsarea butonului “NEXT” apare un nou ecran cu hartă. Utilizatorul poate a alege una sau mai multe magazine (neaparat trebuie sa alege macar una, altfel butonul de “Rezervă acum” nu va fi vizibil) prin miscarea prin hartă (DRAG) , selectând locul cu un click.
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Da, dacă stie să foloseasca harta
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, daca se misca harta, si daca apare butonul Rezerva acum
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, butonul BACK
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina noua după apasarea butonului
- f) După ce a găsit locul căutat apasă butonul “Rezrvă acum”, care trimite utilizatorul fie la sarcina Rezervare Restaurant, fie Cautare night club, etc. In functie de alegerea.
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Da, dacă vrea să rezervă la locul dorit
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, deoarece apare un ecran nou

- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, butonul BACK
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina nouă după apăsarea butonului

Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acestora:

Sarcina pare relativ ușor de urmărit, în afară de faptul că nu toți oamenii își dau seama că dând click pe hartă la un anumit loc, o să deschidă o fereastră descrierea scurtă a locului. Pentru a evita această neclaritate ar putea fi dat o scurtă descriere în partea sus a ecranului (peste hartă) despre acest lucru.

O altă îmbunătățire ar fi să apară un alt buton pe fiecare fereastră pe care apăsând se întoarce utilizatorul pe pagina principală (la meniul principal). La asta avem nevoie, deoarece sunt momente în care utilizatorul nu are timp/ e întrerup și din cauza asta poate să iasă în meniul principal fără de a avea nevoie să apăsă mai multe ori butonul BACK.

4.4.Share locatie

a) Din meniu apasă pe butonul de “Share locatie”

- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Da, dacă dorește să partajeze locația cu prietenii lui
- va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da, este un buton
- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, îl va redirecționa la alta pagină
- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, există și alte butoane care pot fi apărate
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina cu introducerea e-mailului sau selectarea contactului cu care să partajeze locația

b) Utilizatorul introduce e-mail-ul sau poate selecta persoana cu care dorește să își partajeze locația

- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?

- o Da, daca dorește sa partjeze locatia cu prietenii lui
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, este un input de tip text, ori poate apasa pe o sageata care ii listeaza un dropdown
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, îl va redirecționa la alta pagina cu informații despre cat timp doreste sa partajeze locatia
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, exista buton pentru navigarea inapoi
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va deschide pagina cu perioada partajarii
- c) Utilizatorul apasă pe item-ul care corespunde cu perioada partajarii
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, daca dorește sa selecteze cat timp va fi partajata locatia
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, este un buton sub aceasta perioada de timp
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, îl va redirecționa la alta pagina care afișează rezumatul partajarii locatiei
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, exista buton pentru a merge la ecranul anterior
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va afișa o pagina cu informatii

Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acestora:

O parte care nu este tocmai la îndemâna pentru oricine, este ideea de a partaja locația. Deci sarcina în sine nu este tare intuitiva, dar ca și îmbunătățire, am putea adăuga o explicație a acestei acțiuni care poate fi de ajutor utilizatorului, înainte ca acesta să înceapă demersul.

O alta îmbunătățire ar fi, pentru utilizatorii care nu au mai făcut asta niciodată, să îi întrebe la început dacă sunt familiari deja cu acest proces, să le arate un fel de “tutorial”, iar dacă nu, atunci să nu le mai afișeze acel mesaj niciodată. Acest tutorial ar presupune afisarea de niște pop-up-uri înainte de apăsarea butoanelor care trebuie (în ordinea efectuării lor).

4.5.Modalități de plată

a) După rezervare restaurant sau cumpararea suvenir apare 2 butoane cu modalități de plată (cash sau card)

- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, fiindcă plata este partea finală al acțiunilor enumerate mai sus (obligatoriu)
- va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, sunt doua butoane făcute ușor de prevăzute
- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, îl va redirecționa la pagina urmatoare in functie de modalitatea alesă
- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Nu există
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va deschide pagina următoare in funcție de modalitatea de plată aleasă

b) Utilizatorul alege modalitate de plată cu cash

- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Numai apare un mesaj de confirmare despre informatiile de plată cu cash, și utilizatorul e navigat inapoi la meniul principal
- va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Nu există control aici
- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, va fi informat cu detaliile plății cu cash si va fi navigat dupa petrecerea unui scurt timp la meniul principal
- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Nu există nici un element de interfață care poate fie selectat
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, va fi informat cu detaliile plății cu cash si va fi navigat dupa petrecerea unui scurt timp la meniul principal

c) Utilizatorul alege modalitatea de plata cu card si apar fieldurile care trebuie completate pentru a plăti

- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, e obligatoriu completarea fieldurilor care au legatură cu informațiile cardului bankar
- va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, sub inputurile cu date, apare un buton verificare date
- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, dacă apasă butonul, se va apăra codul de confirmare (in cazul in care datele sunt corecte si existente)
- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, există butonul de finalizarea platei fără a confirma corectitudinea datelor
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, apare codul de confirmare care trebuie introdusă în inputul codului de confirmare pentru a finaliza tranzactia

d) Utilizatorul apasă butonul verificare date

- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, pentru platei e obligatoriu introducerea codului de confirmare
- va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, este un buton cu numele „Plătește”
- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, apare ca si notificare mesajul de confirmare
- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, retrimiteria codului de confirmare
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, apare codul de confiermare

e) Utilizatorul apasă butonul „Plătește”

- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Nu există actiune care poate sa fie efectuat aici
- va observa utilizatorul controlul corect?

- o Nu există control, numai mesaj de confirmare în caz de succes, sau mesaj de eroare în caz de failure
- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, va fi informat cu mesajul de succes sau fail și va fi navigat înapoi la meniul principal în cazul de succes și la pagina de completarea datelor în cazul de fail
- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Nu există nici un element
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, mesajele sunt făcute astfel încât să fie ușor de înțeles

Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acestora:

Modalitatea de plată cu cash este banală, acolo numai există un buton care poate fi apăsat și un mesaj de succes cu informațiile locației plății online ssmd.

În antiteză cu aceasta, plata cu card este mai greu de realizat, se poate ca utilizatorul nu are experiență în completarea datelor cardului bancar. De aceea o soluție ar fi, când utilizatorul nu știe cum să completeze datele, să apară un buton pe care dacă da click, navighează la o pagină de ajutoare. Sau tot așa un buton pentru a anula tranzacția și pentru a întoarce la modalitatea cu cash sau la meniul principal.

4.6. Vizitarea obiectivelor turistice

- a) Din meniu apasă pe butonul de “Obiective turistice”
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, dacă dorește să viziteze obiectivele turistice
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, este un buton
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, îl va redirecționa la prima pagină al sarcinii selectat
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, există și alte butoane care pot fi apărate (alte sarcini)
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va deschide pagina unde va trebui să introducă locația unde se află

- b) Utilizatorul e în pagina unde trebuie să introducă locația unde se află
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, pentru ca vrea să viziteze anumite obiecte turistice
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, sub câmpul input cu locație există un singur button cu numele “Enter Location”
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, îl va redirecționa la alta pagina cu filtrarea locațiilor
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Nu există
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va deschide pagina cu filtrele locațiilor disponibile
- c) Utilizatorul apasă pe butonul “Enter location” și se află în pagina cu filtrele obiectelor disponibile în funcție de locația introdusă anterior
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, dacă are interes numai față de anumite locații, selectează filtre
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, pe pagina există un panel cu check-box-uri și cu un buton
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, filtrele selectate vor fi bifate, dacă apasă pe butonul “Înainte la obiective turistice” va fi navigat la pagina următoare
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Nu există
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va deschide pagina următoare
- d) Utilizatorul apasă butonul de înainte și se află în pagina obiectivelor turistice
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, va alege în funcție de interesul lui/ei locația sau obiectivul unde vrea să ajungă

- va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, este o listă de combo-box-uri cu numele locațiilor și cu poza lor, poate fi selectată numai o singură locație de odată, și mai apare butonul care navighează la pagina cu hartă
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, obiectivul selectat va fi punctat (marcat) și dacă apasă butonul de mai departe, va fi navigat la pagina cu hartă
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Nu există
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, va fi deschisă pagina cu hartă
- e) Utilizatorul se află pe pagina cu hartă, și vrea să vadă drumul spre obiectivul selectat
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, dacă nu decide altfel (de exemplu renunță sarcina)
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Se poate că utilizatorul nu a folosit Google Maps și nu va știe cum să folosească harta, dar butoanele de control în această pagină sunt ușor de observate
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, harta va acționa ca și harta lui Google, butoanele se vor naviga utilizatorul în pagina următoare după funcția lor
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, există butoanele de navigare
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, dacă dă click pe butonul “Înapoi la meniul principal” va fi navigat în meniul principal, dacă face click pe butonul de “Caută mijloc de transport” va fi navigat în pagina sarcinii de “Transport”

Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acestora:

Sarcina aceasta este făcut astfel încât există foarte puține cazuri de eroare. Aproape în fiecare pagina există puține elemente de control, în cele mai multe pagini există un singur buton de navigare, de aceea navigarea între pagini este banală.

Pot apărea probleme în pagina cu hartă în cazul în care utilizatorul nu a folosit de loc hartă electronică înainte.

De aceea, nu prea există modalități de îmbunătățire în cazul acestei sarcini.

4.7.Feedback

a) Din meniu apasă pe butonul de “Feedback”

- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, dacă dorește să ofere feedback localului/locației în care se află acum
- va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, este un buton
- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, îl va redirecționa la prima pagină a sarcinii selectate
- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Da, există și alte butoane care pot fi apărate (alte sarcini)
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va deschide pagina unde va trebui să introducă opinia și alte date

b) Utilizatorul e în pagina unde trebuie să introducă date

- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, pentru că dorește să ofere o părere cu privire la locul în care se află (câmpul de text nu este obligatoriu a fi completat, ci doar dropdown-ul)
- va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, deasupra câmpului input există un dropdown de unde utilizatorul poate alege nota pe care dorește să o atribuie locației unde se află (nu este necesară introducerea acesteia, deoarece se ocupă sistemul)
- va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, îi va arăta nota selectată
- există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Butonul de a merge înapoi la meniul principal
- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?

- o Da, se va deschide o altă pagină unde i se va mulțumi pentru opinia introdusă, iar mai apoi va fi redirecționat la începutul aplicației
- c) Utilizatorul apasă pe butonul “Submit feedback”
 - va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, dacă are interes să își transmită formularul de feedback
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, pe pagină există un buton
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - o Da, va fi redirecționat către o altă pagină
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - o Nu există
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - o Da, se va deschide pagina următoare

Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acestora:

Sarcina aceasta este făcută astfel încât să existe foarte puține cazuri de eroare. Aproape în fiecare pagină există puține elemente de control, în cele mai multe pagini există un singur buton de navigare, de aceea navigarea între pagini este simplă, precum și completarea formularului de feedback, deoarece necesită doar alegerea unei note și eventual scrierea unui feedback.

De aceea, nu prea există modalități de îmbunătățire în cazul acestei sarcini.

4.8.Suvenir

- a) Din meniu apasă pe butonul de “Suvenir”, care îl redirecționează la un alt ecran, unde e obligat sa completeze in locul marcat orașul unde vrea să facă cumpărături.
 - va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - o Da, dacă are interes să își caute ceva suveniri pt. Rude
 - o Da, e marcat cu rosu sub field, dacă obiectul respectiv e gol sau nu e completat corect
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - o Da, pe pagină există butonul cu numele “Suvenir”
 - o Da, se apară butonul NEXT dacă a completat corect
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?

- Da, va fi redirecționat către o altă pagină
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, deoarece pe slideul principal sunt mai multe butoane
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina următoare
- b) Utilizatorul apasă pe butonul “NEXT” care validează informația completată, și în cazul în care nu apar erori este trimis la un alt ecran.
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Da, dacă apare butonul, adică dacă a completat câmpul
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da, pe pagină există butonul cu numele “NEXT”
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, va fi redirecționat către o altă pagină
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, există și un buton cu numele BACK
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina următoare
- c) Dacă apare o eroare (Am încercat să dau click la buton, dar nu a fost încă completat câmpul) apare un mesaj de **eroare** și rămâne în această stare până când nu a completat câmpul respectiv.
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Nu, deoarece aceasta este scopul lui
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da, deoarece nu apare butonul NEXT, adică nu a completat câmpul
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, dacă apare butonul
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, există și un buton cu numele BACK

- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina următoare
- d) După apăsarea butonului “NEXT” apare un nou ecran cu o lista de magazine disponibile. Utilizatorul poate alege una sau mai multe magazine (neapărat trebuie să alege macar una, altfel butonul de “NEXT” nu va fi vizibil).
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Da, dacă apare butonul, adică dacă a selectat vre-un magazin apăsând butonul alăturat
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da, pe pagină există butonul cu numele “NEXT”
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, va fi redirecționat către o altă pagină
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, există și un buton cu numele BACK, și se pot apăsa și butoanele din lista de magazine
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina următoare
- e) După alegerea magazinului/magazinelor utilizatorul poate să selecteze dintre mai două posibilități: Să meargă înapoi la ecranul anterior (apăsând butonul “BACK”) sau să continue căutarea (apăsând butonul “NEXT”).
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Da, dar depinde de faptul că ce e scopul lui (să se continue cumpărarea sau să meargă înapoi)
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da, pe pagină există butonul cu numele “NEXT”/“BACK”
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, va fi redirecționat către o altă pagină
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, există și un buton cu numele BACK respectiv NEXT
 - Da, Mai sunt și butoane în lista de magazine

- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina următoare
- f) Dacă utilizatorul a apăsă butonul “NEXT” apare en ecran nou cu o listă de intervaluri de preț. Utilizatorul poate să alege mai multe opțiuni. Dacă nu alege, va fi considerat că nu contează prețul.
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Da, dacă vrea să selectează un tinterval de pret pentru suvenir
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da, pe pagină există butonul cu numele “NEXT”
 - Totusi si nu, deoarece nu e specificat cum și ce trebuie ales
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, va fi redirectionat către o altă pagină
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, există si un buton cu numele BACK și mai sunt si alte butoane in meniu
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina următoare
- g) Utilizatorul poate sa selecteze dintre mai doua posibilități: Să meargă înapoi la ecranul anterior (apăsând butonul ”BACK”) sau să continue căutarea (apăsând butonul ”NEXT”).
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Da, dar depinde de faptul că ce e scopul lui (să se continue cumpărarea sau să merge înapoi)
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da, pe pagină există butonul cu numele “NEXT”/”BACK”
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, va fi redirectionat către o altă pagină
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, există si un buton cu numele BACK respectiv NEXT
 - Da,Mai sunt si butoane in lista de preturi

- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina următoare
- h) Dacă utilizatorul a apăsă butonul “NEXT” apare en ecran nou cu o listă de personae pentru care va fie suvenirul. Utilizatorul poate să alege mai multe opțiuni. Dacă nu alege, va fi considerat că nu contează persoana la care se cumpără suvenirul.
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Da, dacă vrea să alege persoana, la care vrea să cumpără suvenirul
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da, pe pagină există butonul cu numele “NEXT”
 - Totusi si nu, deoarece nu e specificat cum și ce trebuie ales
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, va fi redirecționat către o altă pagină
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, există si un buton cu numele BACK și mai sunt si alte butoane in meniu
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina următoare
- i) Utilizatorul poate sa selecteze dintre mai doua posibilități: Să meargă înapoi la ecranul anterior (apăsând butonul ”BACK”) sau să termine căutarea (apăsând butonul ”SEARCH”).
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Da, dar depinde de faptul că ce e scopul lui (să se continue cumpărarea sau să merge înapoi)
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da, pe pagină există butonul cu numele “SEARCH”/”BACK”
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, va fi redirecționat către o altă pagină
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, există si un buton cu numele BACK respectiv SEARCH
 - Da, Mai sunt si butoane in lista de persoane

- va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina următoare
- j) Dacă a fost apăsat butonul “SEARCH” devine disponibil un nou ecran în care vor fi listate suvenirurile corespunzătoare al căutării (imagini/preț/persoana).
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Da, dacă alege un suvenir din lista
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da, pe pagină există două butoane cu numele “NEXT” respectiv ”BACK”
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, va fi redirecționat către o altă pagină (pagina de cumpărare)
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, există și un buton cu numele BACK
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina următoare
- k) Utilizatorul poate să alege mai multe opțiuni. Dacă nu alege, are o singură posibilitate, să meragă înapoi la ecranul anterior apăsând butonul “BACK”. Dacă a ales vre-un suvenir, apare butonul “BUY” care apăsând apar sarcina de modalitate de plată.
- va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
 - Da, dacă vrea să alege vre-un suvenir
 - va observa utilizatorul controlul corect?
 - Da, pe pagină există butonul cu numele ”BACK”, și butonul BUY apare numai atunci când selectează una sau mai multe dintre suveniruri
 - va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
 - Da, va fi redirecționat către o altă pagină
 - există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
 - Da, există și un buton cu numele BACK respectiv NEXT
 - Da, Mai sunt și butoane în lista de magazine
 - va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
 - Da, se va deschide pagina următoare

Analiza rezultatelor evaluării și îmbunătățirile care au rezultat în urma acesteia:

Sarcina e destul de ușor urmărit. Singura problemă este, că nu e descris totdeauna utilizatorului ce trebuie făcut. Pentru acesta ași trebuie sa se adaugăm mai multe descrieri pe partea de mai sus al meniurilor.

O altă îmbunătățire ar fi să apare un alt buton pe fiecare fereastră pe care apăsând se întoarce utilizatorul pe pagina principală (la meniul principal). La asta avem nevoie, deoarece sunt momente în care utilizatorul nu are timp/ e intrerup și din cauza asta poate sa iese in meniul principal fără de a avea nevoie sa apasă mai multe ori butonul BACK.

5. Raport de evaluare euristică

5.1. Plan călătorie

- Visibility of system status
 - Când butoanele sunt apăsate, este vizibil faptul ca pagina se schimba iar server-ul procesează requestul, apare o animație de loading
 - Daca user-ul dorește sa adauge un nou plan iar datele completate nu sunt valide apare diferite mesaje de eroare care ii informează despre o problema si care este aceasta
- Match between system and the real world
 - Elementele interfeței au nume din viață reala, exista un buton care ne redirecționează la o lista de cumpărături, nu la un RecyclerView sau ArrayList, pentru ca un utilizator neexperimentat nu are înțelege astfel de concepte
- User control and freedom
 - In cazul in care user-ul este in fereastra de adăugare plan nou, si apasă din greșeala pe butonul de „Back”, apare o fereastră de dialog, care li întreabă daca este sigur ca dorește sa părăsească pagina
- Consistency and standards
 - Consistența internă a sistemului vine de același tip de meniu vertical care este prezent in toată aplicația si de la forma butoanelor
- Error prevention
 - La părăsirea sarcinii de plan călătorie, user-ul este întrebat daca este sigur ca dorește sa părăsească pagina.
- Recognition rather than recall
 - La adăugare unui nou plan, informațiile care trebuie completate sunt precizate clar
- Flexibility and efficiency of use
 - La completarea datelor, pentru eficiența, exista posibilitatea de copy-paste între câmpuri
- Aesthetic and minimalist design
 - Respecta aceasta euristica, nu apar informații irelevante, design-ul este unul simplu, nu conține grafica inutilă
- Help users recognize, diagnose, and recover from errors

- La completarea unui plan nou, dacă user-ul a completat datele greșit apar mesaje care să îi spună că a greșit, și mesaje ajutătoare pentru a fi mai clar ce trebuie completat
- Help and documentation
 - Când se deschide calendarul unei excursii zilele în care este programată călătoria sunt marcate

Prezența problemelor observate: nu există un dialog constant cu utilizatorul. Nu sunt diferențiate datele în care există planuri pentru călătoria respectivă și zilele care nu au un plan.

Soluții pentru aceste probleme: diferențierea zilelor în care există planuri și zilele în care nu există

Îmbunătățiri experiența utilizatorului: adăugarea de casete de dialog

5.2. Sugestii pentru bagaj

- Visibility of system status
 - Când butoanele sunt apășate, este vizibil faptul că pagina se schimbă iar server-ul procesează requestul, apare o animație de loading
 - În momentul în care user-ul marchează în item ca luat, apare o animație, iar starea checkbox-ului se schimbă
- Match between system and the real world
 - Elementele interfeței au nume din viața reală, există un buton care ne redirecționează la o listă de sugestii, nu la un RecyclerView sau ArrayList, pentru că un utilizator neexperimentat nu are înțelegere astfel de concepte
 - Item-urile au nume clare, nu apare item 1, item 2...
- User control and freedom
 - Nu e cazul
- Consistency and standards
 - Consistența internă a sistemului vine de același tip de meniu vertical care este prezent în toată aplicația și de la forma butoanelor
- Error prevention
 - La părăsirea sarcinii de sugestii bagaj, user-ul este întrebat dacă este sigur că dorește să părăsească pagina.
- Recognition rather than recall
 - Nu este cazul
- Flexibility and efficiency of use
 - Este eficient la marcarea unui item, este nevoie de un singur click pe item-ul respectiv, nu apar elemente de interfață în plus, cum este un textBox în care user-ul să completeze singur starea
- Aesthetic and minimalist design
 - Respecta această euristică, nu apar informații irelevante, design-ul este unul simplu, nu conține grafică inutilă
- Help users recognize, diagnose, and recover from errors
 - Nu este cazul
- Help and documentation
 - Dacă un item este luat, acest lucru este vizibil prin marcarea unui checkBox

Prezentați problemele observate: în momentul în care user-ul marchează un item ca luat, acesta este marcat, fără a întreba dacă această acțiune este sigură

Soluții pentru aceste probleme: la apăsarea unui item, user-ul să fie întrebat dacă acțiunea este sigură și nu este o greșeală

Îmbunătățiți experiența utilizatorului: adăugarea de casete de dialog

5.3. Istoric călătorii

- Visibility of system status
 - Când butoanele sunt apăsată, este vizibil faptul că pagina se schimbă iar server-ul procesează requestul, apare o animație de loading
- Match between system and the real world
 - Elementele interfeței au nume din viața reală, există un buton care ne redirecționează user-ul la pagina unde apar călătoriile, nu la un RecyclerView sau ArrayList, pentru că un utilizator neexperimentat nu are înțelegere astfel de concepte
- User control and freedom
 - În cazul în care user-ul este în fereastra de istoric și apasă din greșală butonul “Back”, apare un dialog, iar user-ul este întrebat dacă dorește să părăsească pagina
- Consistency and standards
 - Consistența internă a sistemului vine de același design al interfeței, modul de afișare al informațiilor este asemănător cu “excursiile mele”
- Error prevention
 - La selectarea anului pentru a vizualiza călătoriile dintr-un anumit an, dacă anul nu este valid, apare un mesaj de eroare
- Recognition rather than recall
 - La completarea câmpului an după care se face filtrarea, este precizat clar ceea ce trebuie să completezi
- Flexibility and efficiency of use
 - La completarea datelor, pentru eficiență, există posibilitatea de copy-paste între câmpuri
- Aesthetic and minimalist design
 - Respecta această euristică, nu apar informații irelevante, design-ul este unul simplu, nu conține grafică inutilă
- Help users recognize, diagnose, and recover from errors
 - La anulul după care se face filtrarea, apare o eroare însoțită de un mesaj pentru corectare
- Help and documentation
 - Nu este cazul
 -

Prezentați problemele observate: nu există probleme concrete pentru această sarcină

Soluții pentru aceste probleme: nu este cazul

Îmbunătățiți experiența utilizatorului: se poate dezvolta pentru a face filtarea și după alte criterii

5.4. Rezervare restaurant

- Visibility of system status
 - Când butoanele sunt apăsată, este vizibil faptul că pagina se schimbă iar server-ul procesează requestul
 - Când utilizatorul alege un item (în cazul acestui restaurant) din dropdown list, valoarea curentă a listei se schimbă la elementul ales
 - În momentul în care userul alege un meniu sau o băutură de la lista de meniuri starea checkboxului se schimbă
- Match between system and the real world
 - Numele restaurantelor, mâncărilor, băuturilor sunt nume existente în viața reală
 - Imaginile mâncărilor sau băuturilor sunt reale, ușor de recunoscut de către utilizatori
- User control and freedom
 - Sunt implementate diferite verificări asupra corectitudinii datelor introduse în câmpurile
 - De aceea dacă utilizatorul dorește să meargă mai departe de la o pagină la alta cu date introduse greșit sau fără a introduce date, sistemul nu lasă și cu roșu apar mesajele de eroare, unde a greșit utilizatorul
- Consistency and standards
 - Consistența internă a sistemului vine de același tip de meniu vertical care este prezent în toată aplicația și de la forma butoanelor
 - Sunt elemente care se repetă (butoane, check-boxuri, dropdown list ssmd) de aceea utilizatorul nu neapărat are nevoie de a învăța noi chestii, fiindcă cu aceste elemente a întâlnit și în celelalte aplicații
- Error prevention
 - La părăsirea sarcinii de rezervare restaurant, user-ul este întrebat dacă este sigur că dorește să părăsească pagina.
 - Dacă utilizatorul introduce date greșite la unele câmpuri, sistemul informează pe el/ea unde a greșit și nu îl/o lasă să meargă mai departe cu sarcina înainte de a corecta datele introduse greșit
- Recognition rather than recall
 - Dacă utilizatorul alege o băutură sau mâncare, sistemul memorează prețul lui, tot așa la mai multe iteme alese, și în final la plată apare prețul total care trebuie să plătească utilizatorul, deci el nu trebuie să țină în cap prețul total
- Flexibility and efficiency of use
 - Nu este cazul, există o singură modalitate de a trece prin sarcina respectivă (de a face rezervare restaurant), sunt ușor de urmărit pasurile rezervării, nu provoacă complicații la utilizator
- Aesthetic and minimalist design
 - Respectă această euristică, nu apar informații irelevante, design-ul este unul simplu, nu conține grafică inutilă

- Help users recognize, diagnose, and recover from errors
 - Da, la introducerea datelor gresite sistemul informeaza utilizatorii unde si ce trebuie modificat ca datele sa fie corecte
- Help and documentation
 - La inceputul fiecarei pagini noi, apare titlul paginii care ajuta utilizatorii ce are de facut in pagina respectiva pentru a continua taskul

Prezentați problemele observate:

- in momentul in care toata mancari si bauturi sunt selectate si utilizatorul doreste sa treaca mai departe la sarcina de plata, nu apare nici un mesaj de confirmare a mancarii/bauturii selectate
- o alta problema este ca informatiile sunt hardcodate

Soluții pentru aceste probleme:

- implementarea unui dialog-box de confirmare a obiectivelor alese inainte de a finaliza rezervarea
- conectarea aplicatiei la o baza de date care contina toata informatiile in lume despre restaurantele si produsele oferite de restaurante (evident aceasta problema necesita mult mai mult timp de a rezolva)

Îmbunătățiți experiența utilizatorului: adăugarea de casete de dialog

5.5.Modalitate de plata

- Visibility of system status
 - Când butoanele sunt apăstate, este vizibil faptul ca pagina se schimba iar server-ul procesează requestul
 - Cand utilizatorul introduce datele sale, sunt vizibile datele introduse si dupa apasarea butoanelor serverul proceseaza requestul
- Match between system and the real world
 - Da, plata cu card este asemanator cu plata cu card in orice alta aplicatie reala
- User control and freedom
 - Sunt implementate diferite verificari asupra corectitudinea datelor introduse in campurile
 - De aceea daca utilizatorul doreste sa mearga mai departe de la o pagina la alta cu date introduse gresit sau fara a introduce date, sistemul nu lasa si cu rosu apar mesajele de eroare, unde a gresit utilizatorul
- Consistency and standards
 - Consistentia interna a sistemului vine de același tip de meniu vertical care este prezent in toata aplicația si de la forma butoanelor
 - Sunt elemente care se repeta (butoane, check-boxuri, dropdown list ssmd) de aceea utilizatorul nu neaparat are nevoie de a invata noi chestii, fiindca cu aceste elemente a intalnit si in celalata aplicatii
- Error prevention

- Daca utilizatorul introduce date gresite la niste campuri, sistemul informeaza pe el/ea unde a gresit si nu il/o lasa sa mearga mai departe cu sarcina inainte de a corecta datele introduse gresit
- Recognition rather than recall
 - Da, produsele cumparate si pretul lor sunt retinute, deci utilizatorul poate sa vada si inainte de a plati
- Flexibility and efficiency of use
 - Nu este cazul, exista o singura modalitate de a trec prin sarcina respectiva (de a face tranzactia da plata fie cu cash fie cu card), sunt usor de urmarite pasurile platii, nu provoca complicatii la utilizator
- Aesthetic and minimalist design
 - Respecta aceasta euristica, nu apar informații irelevante, design-ul este unul simplu, nu conține grafica inutila
- Help users recognize, diagnose, and recover from errors
 - Da, la introducerea datelor gresite sistemul informeaza utilizatorii unde si ce trebuie modificat ca datele sa fie corecte
- Help and documentation
 - La inceputul ficarei pagini noi, apare titlul paginii care ajuta utilizatorii ce are de facut in pagina respectiva pentru a continua taskul
 - In caz de succes sau fail utilizatorul este informat

Prezența problemelor observate: inainte de a plati fie cu cash fie cu card, nu apare nici-un mesaj de confirmare (dialog box)

Soluții pentru aceste probleme: implementarea unui dialog-box de confirmare a platii

Îmbunătățiri experiența utilizatorului: adăugarea de casete de dialog

5.6. Vizitarea obiectivelor turistice

- Visibility of system status
 - Când butoanele sunt apășate, este vizibil faptul ca pagina se schimba iar server-ul procesează requestul
 - Cand utilizatorul selecteaza un filtru sau mai departe selecteaza un obiectiv turistic, starea checkboxului se schimba si aceasta este vizibila utilizatorului
- Match between system and the real world
 - Obiectivele turistice hardcodate sunt obiective existente in viata reala
 - Imaginile obiectivelor turistice sunt reale
 - Harta google maps este tot asa reala (este legata cu internet)
- User control and freedom
 - Aplicatia nu lasa mai departe utilizatorul daca ceasta de exemplu nu a introdus locatia unde se afla sau nu a selectat nici-un filtru sau nu a selectat ninci-un obiectiv turistic pe care vrea sa viziteze
 - Erorile enumerate mai sus sunt marcate ca si erori, si aplicatia asteapta utilizatorul sa corecteze erorile
- Consistency and standards
 - Consistentia interna a sistemului vine de același tip de meniu vertical care este prezent in toata aplicația si de la forma butoanelor

- Sunt elemente care se repeta (butoane, check-boxuri, dropdown list ssmd) de aceea utilizatorul nu neaparat are nevoie de a invata noi chestii, fiindca cu aceste elemente a intalnit si in celalata aplicatii
- Error prevention
 - Daca utilizatorul nu introduce locatia, nu selecteaza filtre sau obiective turistice din lista, sau selecteaza prea multe obiective turistice, sistemul nu ii lasa mai departe si apar mesaje de tip erori pe ecran care utilizatorul poate sa-si vada
- Recognition rather than recall
 - Sistemul tine in minte filtrele alese de utilizator si arata obiectivele turistice hardcodate in functie de filtrele alese
- Flexibility and efficiency of use
 - Daca utilizatorul doreste sa aleaga alte filtre poate sa apasa butonul back si sa aleaga noi filtre deci in punctul acesta de vedere sistemul e flexibil
 - La cautarea pe harta tot asa utilizatorul are nenumarate feluri de a folosi harta
- Aesthetic and minimalist design
 - Respecta aceasta euristica, nu apar informatii irelevante, design-ul este unul simplu, nu contine grafica inutila
- Help users recognize, diagnose, and recover from errors
 - Da, la interactiuni gresite sistemul informeaza utilizatorul unde si ce anume a gresit
- Help and documentation
 - La inceputul fiecarei pagini noi, apare titlul paginii care ajuta utilizatorii ce are de facut in pagina respectiva pentru a continua taskul

Prezentați problemele observate: nu este implementat realistic faptul ca aplicatia sa caute obiective turistice in functie de locatia introdusa

Soluții pentru aceste probleme: evident, problema aceasta este mult mai complexa, necesita ca aplicatia sa fie conectata cu o baza de date mai mare care sa contine informatii despre toata locatiile si obiectivele din lume

Îmbunătățiti experiența utilizatorului: nu este cazul

5.7. Acordarea de feedback

- Visibility of system status
 - Când butoanele sunt apășate, este vizibil faptul ca pagina se schimba iar server-ul procesează requestul
 - Cand utilizatorul acorda o nota si un feedback in casuta si aceasta este vizibila utilizatorului
- Match between system and the real world
 - Notele sunt hardcodate, dar sunt realiste, cum ar fi si la alte aplicatii
- User control and freedom
 - Aplicatia nu lasa mai departe utilizatorul daca acesta de exemplu nu a selectat o nota sau nu a acordat un feedback in scris
 - Erorile enumerate mai sus sunt marcate ca si erori, si aplicatia asteapta utilizatorul sa corecteze erorile
- Consistency and standards

- Consistența internă a sistemului vine de același tip de meniu vertical care este prezent în toată aplicația și de la forma butoanelor
- Sunt elemente care se repetă (butoane, check-boxuri, dropdown list ssmd) de aceea utilizatorul nu neapărat are nevoie de a învăța noi chestii, fiindcă cu aceste elemente a întâlnit și în alte aplicații
- Error prevention
 - Dacă utilizatorul nu introduce un feedback sau nu selectează o notă din dropdown, sistemul nu îi lasă mai departe și apar mesaje de tip erori pe ecran pe care utilizatorul poate să le vadă
- Recognition rather than recall
 - Nu e cazul
- Flexibility and efficiency of use
 - Dacă utilizatorul dorește să aleagă altă notă, poate să apese din nou, deci în punctul acesta de vedere sistemul e flexibil
- Aesthetic and minimalist design
 - Respectă această euristică, nu apar informații irelevante, design-ul este unul simplu, nu conține grafică inutilă
- Help users recognize, diagnose, and recover from errors
 - Da, la interacțiuni gresite sistemul informează utilizatorul unde și ce anume a greșit
- Help and documentation
 - La începutul fiecărei pagini noi, apare titlul paginii care ajută utilizatorii și le spune ce au de făcut în pagina respectivă pentru a continua taskul

Prezența problemelor observate: nu este implementat realist faptul că aplicația să caute obiectivele turistice pe unde a vizitat persoana

Soluții pentru aceste probleme: evident, problema aceasta este mult mai complexă, necesită ca aplicația să fie conectată cu o bază de date mai mare care să conțină informații despre toate locațiile și obiectivele vizitate de către utilizator

Îmbunătățiri experiența utilizatorului: nu este cazul

5.8. Mijloace de transport în comun

- Visibility of system status
 - Când butoanele sunt apășate, este vizibil faptul că pagina se schimbă iar server-ul procesează requestul
 - Când utilizatorul introduce punctul de plecare și punctul de destinație, și apasă pe buton, se observă căutarea unui traseu, în funcție de ce mijloc de transport (filtru) alege
- Match between system and the real world
 - Traseele sunt hardcodate, dar sunt existente în viața reală
 - Imaginile traseelor sunt reale
 - Harta Google Maps este tot așa reală (este legată cu internet)
- User control and freedom

- Aplicatia nu lasa mai departe utilizatorul daca acesta de exemplu nu a introdus locatia unde se afla si destinatia, iar mai apoi daca nu a selectat niciun filtru sau nu a selectat nicio actiune pentru traseele afisate
- Erorile enumerate mai sus sunt marcate ca si erori, si aplicatia asteapta utilizatorul sa corecteze erorile
- Consistency and standards
 - Consistentia interna a sistemului vine de același tip de meniu vertical care este prezent in toata aplicația si de la forma butoanelor
 - Sunt elemente care se repeta (butoane, check-boxuri, dropdown list ssmd) de aceea utilizatorul nu neaparat are nevoie de a invata noi chestii, fiindca cu aceste elemente a intalnit si in celalata aplicatii
- Error prevention
 - Daca utilizatorul nu introduce locatia de plecare si destinatia, nu selecteaza modalitatea de transport sau nu aplica o actiune pe traseul selectat, sistemul nu il lasa mai departe si apar mesaje de tip erori pe ecran care utilizatorul poate sa le vada
- Recognition rather than recall
 - Nu este cazul
- Flexibility and efficiency of use
 - Daca utilizatorul doreste sa isi schimbe orice optiune, acesta poate ori prin back, ceea ce reseteaza tot, ori prin modificarea manuala a optiunilor deja alese
- Aesthetic and minimalist design
 - Respecta aceasta euristica, nu apar informații irelevante, design-ul este unul simplu, nu conține grafica inutila
- Help users recognize, diagnose, and recover from errors
 - Da, la interactiuni gresite sistemul informeaza utilizatorul unde si ce anume a gresit
- Help and documentation
 - La inceputul ficarei pagini noi, apare titlul paginii care ajuta utilizatorii ce are de facut in pagina respectiva pentru a continua taskul

Prezența problemelor observate: nu este implementat realistic faptul ca aplicatia sa caute pornid de la locatia data, pana la locatia destinatie data

Soluții pentru aceste probleme: evident, problema aceasta este mult mai complexa, necesita ca aplicatia sa fie conectata cu o baza de date mai mare care sa contine informatii despre toate traseele, un fel de google maps

Îmbunătățiri experiența utilizatorului: nu este cazul

5.9. Share locatie

- Visibility of system status
 - Când butoanele sunt apășate, este vizibil faptul ca pagina se schimba iar server-ul procesează requestul

- Când utilizatorul selectează un filtru sau mai departe selectează un obiectiv turistic, starea checkboxului se schimbă și aceasta este vizibilă utilizatorului
- Match between system and the real world
 - Obiectivele turistice hardcodate sunt obiective existente în viața reală
 - Imaginile obiectivelor turistice sunt reale
 - Harta Google Maps este tot așa reală (este legată cu internet)
- User control and freedom
 - Aplicația nu lasă mai departe utilizatorul dacă acesta de exemplu nu a ales vreo persoană cu care să își împărtășească locația, sau nu a selectat durata pe cât să fie share-uita locația
 - Erorile enumerate mai sus sunt marcate ca și erori, și aplicația așteaptă utilizatorul să corecteze erorile
- Consistency and standards
 - Consistența internă a sistemului vine de același tip de meniu vertical care este prezent în toată aplicația și de la forma butoanelor
 - Sunt elemente care se repetă (butoane, check-boxuri, dropdown list ssmd) de aceea utilizatorul nu neapărat are nevoie de a învăța noi chestii, fiindcă cu aceste elemente a întâlnit și în celălaltă aplicație
- Error prevention
 - Dacă utilizatorul nu adaugă la favorite persoane cu care să share-uiască locația, nu selectează o durată pe cât să fie aceasta, sistemul nu îl lasă mai departe și apar mesaje de tip erori pe ecran care utilizatorul poate să-și vadă
- Recognition rather than recall
 - Sistemul ține în minte filtrele alese de utilizator și arată persoanele deja la favorite
- Flexibility and efficiency of use
 - Dacă utilizatorul dorește să aleagă alte persoane, poate să le ștergă de la favorite și să adauge altele noi, și să modifice durata partajării, deci din punctul acesta de vedere sistemul e flexibil
- Aesthetic and minimalist design
 - Respectă această euristică, nu apar informații irelevante, design-ul este unul simplu, nu conține grafică inutilă
- Help users recognize, diagnose, and recover from errors
 - Da, la interacțiuni gresite sistemul informează utilizatorul unde și ce anume a greșit
- Help and documentation
 - La începutul fiecărei pagini noi, apare titlul paginii care ajută utilizatorii ce are de făcut în pagina respectivă pentru a continua taskul

Prezența problemelor observate: nu este implementat realist faptul că aplicația să caute persoanele, și nici efectiv să găsească locația curentă, precum nici timer-ul

Soluții pentru aceste probleme: evident, problema aceasta este mult mai complexă, necesită ca aplicația să fie conectată cu o bază de date mai mare care să conțină informații despre hartă și toate persoanele din lista de contacte

Îmbunătățirea experienței utilizatorului: nu este cazul