

Athugið: Takið út allar leiðbeiningar áður en þið sendið inn.

Nafn verkefnis

Settu hér nefnið á verkefninu sem þú ætlar að forrita í verkefni 6. Settu nafn og númer verkefnis (1-4). Ef ykkur langar til að byrja á öðru verkefni frá grunni (þ.e. ekki halda áfram með verkefni 1-4) getið þið gert það, en þið þurfið að þá að skrifa stutta lýsingu á því sem þið ætlið að gera og sýna kennara (EPH) hana í vikunni og fá samþykki.

Gagnvirkniskröfur notenda (interaction requirements)

Það er mikilvægt að hægt sé að mæla hvort kröfunum hafi verið náð. Kröfurnar eiga að vera **viðbótarkröfur** sem þú hefur ekki forritað í verkefni 1-4 og hafa ekki verið gefnar út í lausninni. Kröfur eiga að vera a.m.k. 6, þar af eiga gagnvirkniskröfur að vera a.m.k. 4.

Settu upp í töflu hver eru viðbótar gagnvirkni verkefni notenda

Númer	Gagnvirkni verkefni notenda – heiti	Lýsing á verkefni – eins ítarlega og þú getur með rökstuðningi.
1	(Dæmi) Notandi getur búið til viðburð sem getur byrjað/endað á kls. og 30 mín en ekki lengri en einn dagur	Áður voru allir viðburðir ein kls en í þessari útgáfu geta þeir byrjað á kls eða 30mín en þó aldrei lengri en út daginn, þ.e. viðburður getur ekki náð yfir fleiri en einn dag. Rökstuðningur: Það hentar flestum að hafa viðburði í 30 mínútna bilum
2		
3		

Útlits- og hönnunarkröfur (user interface and design requirements)

Settu upp í töflu hverjar eru viðbótar útlitskröfur, t.d. kröfur um ákveðna viðmótshluti eða útlit. Verið búin að kynna ykkur hvort hægt er að útfæra kröfurnar

Númer	Útlitskröfur – heiti	Lýsing á kröfu– eins ítarlega og þú getur
1	Tungumál notenda er ákveðið sjálfkrafa út frá	Þegar forritið er ræst er náð í stillingu fyrir tungumál sem er sett í stýrikerfinu og það notað til að stilla í upphafi tungumálið í notendaviðmótinu.

	tungumáli sem er stillt í stýrikerfinu	
2		
3		

## Aðrar kröfur (other requirements)

Aðrar kröfur sem þú vilt setja en sem falla ekki undir kaflana hér að ofan

Númer	kröfur – heiti	Lýsing á kröfu– eins ítarlega og þú getur
1	Lesi/skrifa dagatal úr skrá	Þegar forrit er ræst á að lesa viðburði í dagatalinu úr skrá og þegar það er stöðvað eru viðburðirnir skrifaðir í skrá
2		
3		

## Notendur og persónur (users and personas)

Gerir greiningu á notendum með því að spyrja a.m.k. 2 væntanlega notendur spurninga sbr í fyrirlestri 9.2 – Lýsið niðurstöðum úr greiningunni hér

Lýsið tveimur ólíkum persónum sem eru dæmi um notendur. Lýsið hverri persónu annað hvort í samfelldum texta (minnst hálf síða) eða með því að nota sniðmát (sjá fyrirlestur 9.2)

## Saga (story)

Ein saga af raunverulegri upplifun (ca. 150 orð) sem lýsir vandamáli sem nýja kerfið er ætlað að leysa. Hér kemur fram hvert vandamálið er sem þið eruð að leysa og þannig hvatinn að kerfinu. **Lausnin á ekki að koma fram hér.** Notið eina persónu í sögunni. Skriðið í þriðju persónu, þ.e. frá sjónarhorni persónunnar.

## Áþreifanleg sviðssetning (scenario)

Skrifleg lýsing á einni áþreifanlegri sviðssetningu sem sýnir gagnvirkni í viðbótarkröfu(m). Notið eina persónu hér. Þetta er lýsing á lausninni. Munið að sviðssetning þarf að hafa söguþráð. Skriðið í þriðju persónu, þ.e. frá sjónarhorni persónunnar.

## Teiknimyndasaga (story board)

Gerið teiknimyndasögu með 6 römmum þar sem hver rammi hefur notendaviðmótið **án þess að notandinn eða umhverfi hans sjáist**. Þið skuluð velja eitt verkefni (eina kröfu) og gera teiknimyndasögu fyrir hana. Það auðveldar ykkur teiknimyndasögugerðina að fylgja áþreifanlegri sviðssetningu þó það sé ekki nauðsynlegt. Hér geta skjáskotin í römmunum til dæmis verið gerð í viðmótshönnuði (Scene builder), teikniforriti (Paint) eða handteiknuð innskannað (blað og blýant og/eða litir). Munið að setja **texta** fyrir neðan hvern ramma til að lýsa stöðunni og hvað notandi getur gert til að flytjast yfir í næstu stöðu. Munið að teiknimyndasagan er útdráttur með 6 römmum þannig að þið gætuð þurft að sleppa skrefi.