

1. Crearea initiala a unui profil pentru orice fel de utilizator

a. Utilizatorul apasa pe buton de inregistrare

Q1	Da, deoarece un utilizator neexistent va dori sa isi creeze un profil in cadrul aplicatiei.
Q2	Da, deoarece butonul pe care scrie "Inregistrare" va fi vizibil pe ecran.
Q3	Da, deoarece utilizatorul va fi redirectionat catre o pagina in care va trebui sa introduca credentialele necesare crearii unui nou cont.
Q4	Nu, deoarece pentru a crea un nou cont este suficient butonul de inregistrare.
Q5	Da, deoarece daca doreste sa intre intr-un cont incorrect ii va fi sugerata o inregistrare. Va fi redirectionat inspre apasarea butonul de Inregistrare.

b. Completarea campurilor cu datele unui nou cont

Q1	Da, deoarece utilizatorul nu isi poate crea un cont nou fara introducerea anumitor date.
Q2	Da, deoarece campurile de completat sunt situate sub anumite etichete. Ex:username, parola, email etc.
Q3	Da, daca utilizatorul introduce datele corect, chenarul campurilor va fi colorat in verde.
Q4	Da, utilizatorul poate fi redirectionat spre campurile de completat prin apasarea etichetei aferente campului.
Q5	Da, in cazul in care utilizatorul introduce corect toate datele acesta va putea actiona butonul de "Next". Daca introduce gresit datele va fi avertizat prin anumite mesaje si i se va sugera sa corecteze campurile gresite cu ajutorul acestor mesaje.

c. Utilizatorul apasa butonul “Next”

Q1	Da, deoarece utilizatorul va dori finalizarea actiunii de creare a unui cont nou.
Q2	Da, deoarece utilizatorul va fi redirectionat spre o noua pagina.
Q3	Da, deoarece utilizatorul va fi redirectionat spre o noua pagina care va permite introducerea unor date suplimentare pentru o personalizare mai buna a profilului.
Q4	Nu, nu exista alt element care sa conduca spre finalizarea actiunii de creare a unui cont.
Q5	Da, utilizatorul va primi un mesaj prin care va fi notificat ca se apropie de finalizarea actiunii de creare a unui cont in urma actionarii butonului de “Next”

d. Utilizatorul apasa butonul “Finish”

Q1	Da, deoarece utilizatorul va dori sa finalizeze actiunea de creare a unui nou cont.
Q2	Da, deoarece utilizatorul va fi redirectionat spre o pagina cu un mesaj prin care este notificat ca actiunea de creare a contului a fost realizata cu success.
Q3	Da, daca utilizatorul a indeplinit toti pasii acesta se va putea loga in viitor cu contul creat.
Q4	Nu, deoarece utilizatorul va putea finaliza scenariul de creare a unui nou cont doar prin activarea butonului de “Finish”.
Q5	Da, utilizatorul va intelege raspunsul aplicatiei prin citirea mesajului de pe noua pagina in care a fost redirectionat.

2. Accesarea sistemului de monitorizare a prezentei

Q1	Da, utilizatorul va dori sa acceseze meniul pentru vizualizarea prezentei la cursuri.
Q2	Da, utilizatorul va observa bara de progrese din cadrul fiecarui curs.
Q3	Da, controlul este activ in permanenta pe pagina.
Q4	Nu, din moment ce a ajuns pe pagina din vizualizare a prezentei nu mai are cum sa greseasca.
Q5	Utilizatorul poate interpreta gresit progress bar-ul si poate sa nu diferentieze precis intre diferite valori, avand nevoie de un indicator numeric in dreptul progress bar-ului.
Q6	In urma analizei Q5 am observat faptul ca datele pot fi gresit interpretate si am venit si cu o solutie (adaugarea in dreptul progress-bar-ului un indicator numeric)

3. Participarea la quiz-uri

a. Accesarea paginii de quiz-uri

Q1	Da, utilizatorul va dori sa acceseze pagina de quiz-uri cu scopul de a crea / completa quiz.
Q2	Da, va fi unul dintre butoanele de pep nav bar.
Q3	Da, butonul va duce la meniul de quiz-uri.
Q4	Da, utilizatorul poate sa intre la alt quiz.
Q5	Da, el va fi redirectionat conform butonului apasat. Pe pagina unde este trimis l se va indica clar scopul acestei pagini.

b. Participarea la quiz

Q1	Da, utilizatorul va dori sa participe si sa completeze raspunsurile la quiz.
Q2	Da, in functie de raspunsul pe care doreste sa-l dea la intrebare de la quiz va observa daca controlul este corect.
Q3	Da, utilizatorul va observa cand va face submit la quiz.
Q4	Nu, utilizatorul va interactiona doar cu quiz-ul.
Q5	Da, raspunsurile selectate vor fi cu highlight, iar progresul intre intrebari este vizibil prin numere.

c. Creearea quiz-ului

Q1	Da, utilizatorul va incerca sa creeze un anume quiz.
Q2	Da, butonul de creare va fi vizibil in meniu.
Q3	Da, la apasarea butonului de creare va observa daca s-a creat corect quiz-ul.
Q4	Nu, nu exista un alt element.
Q5	Da, va intelege deoarece dupa ce creeaza quiz-ul ii va fi afisat.

4. Micromanagement in interiorul unui proiect

a. Selectie curs

Q1	Da, utilizatorul va incerca sa ajunga la cursul dorit.
Q2	Da, va observa in cadrul carui curs se afla.
Q3	Da, selectarea unui curs il va duce pe pagina cursului.
Q4	Da, exista mai multe tab-uri de cursuri cu care utilizatorul interactioneaza si pe care le poate apasa.
Q5	Da, intelege raspunsul aplicatiei deoarece va fi directionat in cadrul cursului apasat.

b. Management proiect

Q1	Da, utilizatorul va incerca sa se foloseasca de butoanele puse la dispozitie in cadrul managementului proiectelor.
Q2	Da, va observa deoarece va trebui sa apese un anumit buton si va vedea pagina pe care va fi redirectionat.
Q3	Da, va observa activarea deoarece va trebui sa apese un anumit buton si va vedea pagina pe care va fi redirectionat.
Q4	Da, exista alte butoane disponibile pe pagina sau alte proiecte.
Q5	Da, utilizatorul va intelege raspunsul deoarece va vedea alegerea facuta in cadrul propunerilor proiectelor.

5. Ranking rezultate

a. Utilizatorul actioneaza butonul de "Ranking"

Q1	Da, utilizatorul va dori sa acceseze butonul pentru vizualizarea unui ranking.
Q2	Da, utilizatorul va stii ca trebuie sa apese butonul de "Ranking" pentru a fi redirectionat spre pagina aferenta.
Q3	Da, in cazul in care utilizatorul apasa butonul acesta va fi redirectionat spre pagina aferenta.
Q4	Nu, deoarece functionalitatea poate fi activata doar in urma apasarii butonului de "Ranking".
Q5	Da, utilizatorului ii vor fi afisate detaliile legate de rankingul din cadrul acelui curs pe noua pagina pe care a fost redirectionat.

b. Utilizatorul actioneaza dropdown-ul

Q1	Da, utilizatorul va dori sa acceseze dropdown-ul pentru a vizualiza criteriile de filtrare.
Q2	Da, utilizatorul va remarca ca este vorba de selectarea criteriul de filtrare datorita unei etichete pozitionate langa dropdown.
Q3	Da, deoarece in urma activarii dropdown-ului se va vizualiza o lista cu posibilele criterii de filtrare.
Q4	Nu, nu exista un alt element care sa realizeze o filtrare decat activarea dropdown-ului.
Q5	Da, in urma activarii unei optiuni din dropdown utilizatorul va putea vizualiza rankingul in pagina, dupa criteriul selectat.

6. Achievements

Q1	Da, profesorul va dori sa adauge achievements-uri la propriile cursuri pentru a motiva studentii.
Q2	Da, atat profesorul cat si studentul vor observa tab-ul bine evidentiata cu achievements-uri.
Q3	Da, in momentul in care profesorul isi doreste sa modifice un achievements existent sau sa adauge unul nou l se va afisa meniul cu pop-up ul corespunzator.
Q4	Nu, sunt doar doua elemente care sunt relevante task-ului.
Q5	Da, utilizatorul va observa bonusurile pentru fiecare achievement.

11. Chat

1. Utilizarea chatului pentru comunicare intre studenti

a. Utilizatorul apasa pe butonul de chat din meniu

Q1	Da, deoarece in cadrul proiectelor si al task-urilor va fi nevoie sa comunice cu colegii sau nu neaparat in cadrul proiectelor.
Q2	Da, deoarece butonul care il duce la chat va fi afisat intotdeauna pe navigation bar.
Q3	Da, deoarece utilizatorul va fi redirectionat catre o pagina in care va vedea interfata de chat.
Q4	Nu, deoarece butonul de chat va fi diferit de celelalte butoane aflate pe navigation bar.
Q5	Da, deoarece interfata de chat va fi foarte intuitiva si va fi asemanatoare cu a celorlalte aplicatii de chat.

b. Alegerea user-ului cu care va comunica

Q1	Da, deoarece utilizatorul va trebui sa aleaga cu cine doreste sa vorbeasca.
Q2	Da, deoarece acesta se va face prin apasarea pe numele sau poza de profil a omului cu care doreste sa comunice
Q3	Da, utilizatorul va fi trimis la o pagina unde vor aparea mesajele trimise si primite

Q4	Da, din greseala poate apasa pe numele sau profilul altui coleg
Q5	Da, deoarece acesta este foarte similar cu al celorlalte aplicatii de chat

c. Utilizatorul apasa butonul “Back”

Q1	Da, deoarece utilizatorul poate doreste sa se intoarca la pagina anterioara
Q2	Da, deoarece butonul de back este vizibil in partea de sus a ecranului
Q3	Da, deoarece utilizatorul va fi redirectionat spre pagina anterioara.
Q4	Nu, nu exista alt element care sa incurce utilizatorul
Q5	Da, utilizatorul va observa ca a fost trimis inapoi

d. Utilizatorul trimite un mesaj

Q1	Da, deoarece utilizatorul va dori sa trimita mesajul
Q2	Da, deoarece butonul de trimitere a mesajului se va afla langa text field-ul in care va scrie mesajul
Q3	Da, deoarece mesajul trimis o sa apara in conversatie
Q4	Nu, acesta va fi singurul buton de trimitere al mesajului
Q5	Da, pentru ca text field-ul in care a scris mesajul va fi gol si va putea scrie alt mesaj.

e. Retrimiterrea mesajelor

Q1	Da, deoarece utilizatorul va putea vedea daca un mesaj nu s-a trimis
Q2	Da, deoarece langa mesajul netrimis va avea un semn langa el pe care cand apasa va fi notificat ca poate retrimite mesajul
Q3	Da, deoarece mesajul daca va fi retrimis va arata ca si restul mesajelor trimise
Q4	Nu, acesta va fi singurul element de retrimiterre al mesajului
Q5	Da, pentru ca mesajul nu va mai aparea netrimis

12. Q&A interactiv

1. Pornirea Q&A interactiv de catre profesor

a. Alegerea tab-ului de curs

Q1	Da, utilizatorul va dori sa acceseze tab-ul pentru a putea gasii elementele necesare pornirii Q&A
Q2	Da, butonul pentru a trece la curs va fi vizibil
Q3	Da, deoarece va fi redirectionat catre acest tab
Q4	Nu, deoarece acesta va fi singurul buton pe care va scrie curs
Q5	Da, deoarece se va schimba ecranul afisat cu elementele necesare pentru continuarea scenariului

b. Utilizatorul apasa butonul de Q&A interactiv

Q1	Da, utilizatorul va dori sa utilizeze acest buton pentru a incepe Q&A
Q2	Da, utilizatorul va observa controlul corect foarte usor pentru ca pe buton va fi scris numele actiunii
Q3	Da, deoarece in urma apasarii utilizatorul va fi redirectionat la un chat
Q4	Nu, nu exista un alt element care sa poarte Q&A
Q5	Da, in chat profesorul va fi notificat ce va trebui sa scrie pentru a incepe Q&A

c. Utilizatorul incepe Q&A prin trimiterea unui mesaj

Q1	Da, deoarece numai in acest mod poate incepe task-ul
Q2	Da, utilizatorul va observa controlul corect deoarece va fi notificat cu ce va trebui sa scrie pentru a incepe actiunea
Q3	Da, deoarece in urma trimiterii mesajului se va afisa un mesaj care va spune ca a inceput Q&A
Q4	Nu, nu exista un alt element care sa indeplineasca aceasta functionalitate, aceasta poate fi facuta numai prin trimiterea unui mesaj
Q5	Da, in chat profesorul va fi notificat ca inceput Q&A si comanda pentru a valida un raspuns

