

UNIVERSITATEA TEHNICA DIN CLUJ-NAPOCA

**FACULTATEA DE AUTOMATICA SI**

**CALCULATOARE**



**Proiect PIU nr.14**

Studenti

**Chişluca Miruna**

**Zavatzki Daniel**

**Mateş Claudia**

**Dumitrescu Rona**

Profesor Coordonator

**Maria Paula Şinca**

## Contents

1. Etapa 1 – Stabilirea echipelor si atribuirea temei de proiect .....	2
2. Etapa 2 - Specificarea proiectului.....	2
<input type="checkbox"/> Calendarul echipei .....	2
<input type="checkbox"/> Specificarea proiectului.....	2
3. Etapa 3 - Analiza sarcinilor utilizator .....	3
4. Etapa 4 - Prototipizare de nivel scăzut.....	10
5. Etapa 5 – Scenarii pentru sarcinile utilizator.....	11
6. Etapa 6 – Raport de evaluare prin simulare .....	18
7. Etapa 7 – Prototipizare de nivel înalt.....	32
8. Etapa 8 – Raport de evaluare euristică.....	32

## 1. Etapa 1 – Stabilirea echipelor si atribuirea temei de proiect

### Gestiunea unei asociații de proprietari și a activităților conexe

Proiectul își propune realizarea unei soluții integrate de gestiune a tuturor aspectelor ce țin de conviețuirea în cadrul unei asociații de proprietari. Se așteaptă identificarea provocărilor întâmpinate atât de către locatari cât și de către administrație.

#### Echipa nr.14

- Chișluca Miruna
- Dumitrescu Rona
- Mateș Claudia
- Zavatzki Daniel

## 2. Etapa 2 - Specificarea proiectului

- Calendarul echipei

În ordinea: Zavatzki Daniel, Mateș Claudia, Chișluca Miruna, Dumitrescu Rona – fiecare am fost lider de echipa pentru o săptămână, prin rotație.

- Specificarea proiectului

#### **Q: Ce tip de utilizatori vor folosi aplicația pentru care se dezvoltă interfața?**

Locatarii unui bloc

Administratorul

#### **Q :Nivelul de cunoștințe pe care utilizatorul trebuie să le dețină în cadrul aplicației**

R: Cum se calculează totalul unei facturi în funcție de cheltuieli.

#### **Q: Nivelul de cunoștințe necesare legate de dispozitivul pe care rulează aplicația (telefon mobil, tabletă grafică, dispozitive portabile inteligente, calculator personal etc.)**

Cunoștințe minime în utilizarea unui PC și a internetului

#### **Q: Caracteristici utilizator specifice (utilizatori cu probleme de vedere, utilizatori cu deficiențe fizice etc.)**

R: Nu există. Dacă utilizatorul are deficiențe grave în utilizarea unei tastaturi sau a unui mouse, cel mai probabil nu va folosi această aplicație, ci va primi ajutor de la îngrijitorul său.

#### **Q: Care sunt principalele probleme întâmpinate de utilizatorii identificați anterior în domeniul aplicației?**

R:

- Facturile pierdute sau primite cu intarziere
- Dificultati in calcularea sumei de plata
- Dificultatea de a comunica cu administratorul blocului, in cazul in care locatarul a intampinat o problema (ex. nu raspunde la telefon, nu este acasa)
- Organizarea sedintelor pe scara (la care, in general, nu pot participa toti locatarii si nu se pot lua decizii daca nu exista o majoritate)

**Care este contextul în care va fi utilizată cel mai frecvent aplicația și în ce măsură acesta influențează proiectarea interfeței?**

**Spre exemplu:**

**Q: Aplicația va fi utilizată într-un mediu zgomotos?**

R: In anumite conditii este posibil (renovarea apartamentelor din vecini)

**Q: Utilizatorul ar putea fi întrerupt foarte des din activitățile desfășurate?**

R: In general, nu. (este foarte usor si rapid sa platesti o factura)

**Q: Este utilizatorul presat de timp în momentul realizării sarcinii?**

R: Nu

**Q: Ce aplicații sunt cel mai frecvent utilizate în prezent de către utilizatorii descriși anterior pentru a rezolva problemele identificate?**

R: Nu sunt utilizate deoarece majoritatea persoanelor dintr-o asociatie de locatari nu dispun de o aplicatie web in acest domeniu

**Q: Aplicația este concepută pentru a fi utilizată împreună cu alte unelte?**

R: Da, pentru platile facturilor, este integrat un API pentru plati

### **3. Etapa 3 - Analiza sarcinilor utilizator**

#### **1. Afisare informatii locatar**

- Nr Apartamentului
- Suma de plata
- Luna curenta
- Numarul current de persoane
- Detalii locatari(pe apartament) - nume, varsta
- Harta apartamentului

**Punctul de start:**dupa logarea in cont se deschide fereastra cu informatiile mentionate mai sus

**Pasi:**

1. Completarea mailului si a parolei in campurile specific
2. Apasarea butonului Login

**Utilizatorii:** locatarii

**Intentia:** vizualizarea informatiilor de plata in luna curenta

**Motivatia:** necesitatea si obligatia platii facturilor

**In ce context se utilizeaza aceasta sarcina:** la inceputul unei noi luni, in momentul in care locatarul doreste sa-si plateasca facturile de pe luna anterioara

## 2. Statistici de intretinere

- Diverse rapoarte (pe luna sau mai multe luni) continand urmatoarele informatii: consum de apa, energie electrica, salubritate, salarii curatenie, salarii administratie, fond de reparatii, alte cheltuieli

**Punctul de start:** dupa logare, utilizatorul poate selecta din bara de meniu “Statistici” pentru a putea vedea detaliile mentionate mai sus

**Pasi:**

1. Introducerea credentialelor pentru logare, apasarea butonului de login.
2. Dupa acestea user-ul va fi redirectionat catre prima pagina
3. Se va selecta din meniu “Statistici”

**Utilizatorii:** locatarii si administratorul

**Intentia:** vizualizarea distributiei platii totale pe apartament in functie de cheltuielile administrative

**Motivatia:** dorinta locatarului de a cunoaste consumul resurselor commune (energie electrica, etc) dar si individuale (consum apa, etc).

**In ce context se utilizeaza aceasta sarcina:** cand suma totala depaseste asteptarile locatarului, acesta poate verifica distributia acesteia

## 3. Avizier ( explicatii plata )

- Rapoarte lunare explicate, pe intreaga scara (lista de plata pentru fiecare apartament din scara, explicatia listei de plata )

**Punctul de start:** dupa logarea in cont, la selectarea elementului “Avizier” din meniu

**Pasi:**

1. Introducerea credentialelor pentru logare, apasarea butonului de login.
2. Dupa acestea user-ul va fi redirectionat catre prima pagina, cea cu datele de la capitolul 1
3. Se va selecta din meniu “Avizier”
4. Listele pot fi descarcate in format pdf dand click pe numele documentului

**Utilizatorii:** locatarii si administratorul

**Intentia:** distributia platii totale pe scara in functie de cheltuielile administrative

**Motivatia:** dorinta locatarilor de a vedea consumul resurselor commune (energie Electrica etc.) dar si individuale ( consum apa etc ) pentru toate apartamentele

**In ce context se utilizeaza aceasta sarcina:** pentru a tine evidenta colectiva

Page Break

4. **Contoare**

- tabel cu nume contor, index precedent, index curent, modul de citire (citit de locatar sau estimare), consum.
- detalii despre contoarele de apa calda, apa rece din baie si din bucatarie

**Punctul de start:** dupa logarea in cont, se selecteaza din meniu “Contoare”

**Pasi:**

1. Introducerea credentialelor pentru logare, apasarea butonului de login.
2. Dupa acestea user-ul va fi redirectionat catre prima pagina, cea cu datele de la capitolul 1
3. Se va selecta din meniu “Contoare”
4. In caseta in care apare text-ul “index” se va putea introduce indexul citit.
5. La apasarea sagetii din dreptul textului “Mai multe detalii” se vor deschide niste tabele ce contin date despre consumul de apa calda / rece pe fiecare apartament (baie si bucatarie)

**Utilizatorii:** locatarii si administratorul

**Intentia:** transmiterea index-ului pentru calcularea facturii

**Motivatia:** dorinta locatarului de a-si plati consumul de apa pentru a evita acumularea datoriilor pe lunile urmatoare

**In ce context se utilizeaza aceasta sarcina:** eficientizarea colectarii indecsilor.

## 5. Istoric plati

- Lista cu sumele platite in lunile anterioare(chitanta).
- Optiune pentru a plati factura din luna curenta online.

**Punct de start:** dupa logarea in cont se selecteaza din meniu optiunea “Plati”

**Pasi:**

1. Introducerea credentialelor pentru logare, apasarea butonului de login.
2. Dupa acestea user-ul va fi redirectionat catre prima pagina, cea cu datele de la capitolul 1
3. Se va selecta din meniu “Plati”
4. La apasarea butonului “Plateste factura” se va deschide o fereastra in care se vor introduce datele necesare efectuarii platii facturii ( datele cardului, luna)
5. Dupa ce plata a fost efectuata cu succes, pe pagina va aparea o chitanta virtuala, in care utilizatorul va putea vizualiza date despre tranzactie.

**Utilizatorii:** locatarii si administratorul

**Intentia:** plata facturii si vizualizarea platilor anterioare

**Motivatia:** dorinta locatarului de a-si plati factura si de a vizualiza chitantele din lunile anterioare

**In ce context se utilizeaza aceasta sarcina:** reducerea timpului alocat platii facturilor

## 6. Sesizare probleme

- Se pot face sesizari, plangeri sau se pot adauga sugestii de catre locatari.
- Se pot atasa poze in cazul in care sunt necesare.

**Punct de start:** dupa logarea in cont se selecteaza din meniu optiunea “Sesizari”

**Pasi:**

1. Introducerea credentialelor pentru logare, apasarea butonului de login.
2. Dupa acestea user-ul va fi redirectionat catre prima pagina, cea cu datele de la capitolul 1
3. Se va selecta din meniu “Sesizari”
4. In rubrica “Subiectul tichetului”, utilizatorul va putea introduce un titlu pentru sugestia / problema pe care acesta o are.
5. In rubrica “Descriere”, utilizatorul va putea introduce detalii despre problema / sugestie.
6. La apasarea butonului care reprezinta un atasament ( arata ca o agrafa ), utilizatorul va putea sa selecteze din calculatorul personal, o imagine care ar putea fi, dupa parerea lui, relevanta pentru sugestia / problema sesizata.

7. La apasarea butonului “Trimite”, datele introduce de utilizator vor fi inregistrate, urmand ca administratorul sa vizualizeze cererea acestuia, pentru a gasi o solutie.

**Utilizatorii:** locatarii

**Intentia:** aducerea la cunostinta a unor probleme sesizate

**Motivatie:** dorinta locatarului de a avea problema sesizata rezolvata

**In ce context se utilizeaza aceasta sarcina:** transmiterea sesizarilor intr-un mod simplu si eficient

## 7. Lista sesizari

- lista cu sesizarile facute de catre locatari (de tip e-mail)
- se pot marca problemele ca rezolvate (reply)

**Punct de start:** dupa logarea in cont, ca administrator, se selecteaza din meniu “Sesizari”

**Pasi:**

1. Utilizatorul completeaza datele contului (username si parola) si se logheaza in cont.
2. De pe pagina principala, din meniu, selecteaza optiunea Sesizari.
3. Pe pagina sunt afisate toate sesizarile facute de catre locatari sub forma unei liste cu subiectul sesizatii si locatarul care a facut sesizarea.
4. Pentru a vedea toate detaliile unei sesizarii, da click pe aceasta.
5. Pentru a raspunde unei sesizari, dupa ce a deschis sesizarea (dand click pe ea), apasa pe butonul “Raspunde” si completeaza raspunsul pentru sesizarea locatarului, dupa care apasa pe butonul “Trimite”.
6. Pentru a marca o sesizare ca fiind rezolvata, din aceeaasi pagina descrisa mai sus, apasa butonul “Marcheaza ca rezolvat”

**Utilizatorii:** administrator

**Intentia:** vizualizarea problemelor sesizate pe scara

**Motivatie:** dorinta administratorului de a vedea problemele cat mai curand pentru a le putea rezolva intr-un timp cat mai scurt

**In ce context se utilizeaza aceasta sarcina:** vizualizarea problemelor intr-un mod organizat

## 8. Vizualizarea poll-urilor

- O pagina in care locatarii pot vota lucruri importante pentru scara.
- Posibilitatea de a adauga optiuni suplimentare



**Punct de start:** dupa logarea in cont se selecteaza din meniu “Poll”

**Pasi:**

1. Utilizatorul completeaza datele contului (username si parola) si se logheaza in cont.
2. De pe pagina principala, din meniu, selecteaza Polls.
3. In aceasta pagina sunt afisate toate poll-urile deschise la data accesari.
4. Pentru a vota la una dintre intrebarile deschise, selecteaza optiunile(raspunsurile) dorite si apasa pe butonul “Salveaza” pentru salvarea raspunsurilor.
5. Pentru a adauga optiuni noi la un poll, apasa butonul “Sugereaza optiuni” dupa care, in fereastra afisata, completeaza raspunsurile pe care doreste sa le adauge si apasa butonul “Trimite”

**Utilizatorii:** locatarii

**Intentia:** transmiterea opiniei legata de decizii care afecteaza scara

**Motivatia:** dorinta locatarilor de a participa la luarea deciziilor, evitarea organizarii intalnirilor fata in fata(pentru ca ar fi mai complicat)

**In ce context se utilizeaza aceasta sarcina:** colectarea opiniilor intr-un timp cat mai scurt

## 9. Gestionarea poll-urilor

O pagina in care administratorul poate:

- crea poll-uri
- aproba optiunile adaugate de locatari
- vedea rezultatele
- impune constrangeri pentru locatari.

**Punct de start:** dupa logarea in cont ca administrator, se selecteaza din meniu “Poll”

**Pasi:**

1. Utilizatorul completeaza datele contului (username si parola) si se logheaza in cont.
2. De pe pagina principala, din meniul de optiuni alege optiunea Polls care are 3 tab-uri (“Poll nou”, “Raspunsuri”, “Modificari”)
3. In pagina de Polls, alege tab-ul “Poll nou” pentru a crea un poll nou si completeaza campurile necesare pentru intrebare si raspunsurile posibile
4. Pentru a vizualiza raspunsurile la poll-uri, alege tabul “Raspunsuri”
5. Pentru a vizualiza si a aproba optiunile adaugate de useri, in tab-ul “Raspunsuri”, langa fiecare modificare sugerata apasa pe unul dintre butoanele ✕ sau ✓

**Utilizatorii:** administratorul

**Intentia:** obtinerea opiniei locatarilor intr-un timp scurt

**Motivatia:** evitarea sedintelor pe scara

**In ce context se utilizeaza aceasta sarcina:** colectarea opiniilor intr-un timp cat mai scurt pentru a putea trece la pasii urmasori necesari

## 10. Administrare boxa

- Rezevarea spatiului, din diverse motive, de catre locatari
- Repartizarea spatiului din boxa (dulapuri)

**Punct de start:** dupa logarea in cont se selecteaza din meniu “Rezervare spatiu”

**Pasi:**

1. Introducerea credentialelor pentru logare, apasarea butonului de login.
2. Dupa acestea user-ul va fi redirectionat catre prima pagina, cea cu datele de la capitolul 1
3. Se va selecta din meniu “Rezervare spatiu”
4. Se bifeaza spatiul suplimentar de care ai nevoie (dulap, loc de pus bicicleta)
5. Se selecteaza cantitatea pentru fiecare (2 dulapuri, 3 locuri de pus bicicleta)
6. Se selecteaza perioada pentru fiecare
7. Se introduc numele, apartamentul, nr de telefon si email
8. Se apasa pe butonul “rezerva”, iar solicitarea merge la administrator

**Utilizatorii:** locatarii/administratorul

**Intentia:** administrarea spatiului comun de depozitare

**Motivatia:** administrarea spatiului comun intr-un mod transparent

**In ce context se utilizeaza aceasta sarcina:** cazul in care locatarul doreste un spatiu suplimentar de depozitare inafara apartamentului sau

## 11. Anunturi

- Adaugarea/vizualizarea anunturilor referitoare la intreaga scara
- Anunturi recurente, reminder.

**Punct de start:** dupa logarea in cont se selecteaza din meniu optiunea “Anunturi”

**Pasi:**

1. Introducerea credentialelor pentru logare, apasarea butonului de login.
2. Dupa acestea user-ul va fi redirectionat catre prima pagina, cea cu datele de la capitolul 1
3. Se va selecta din meniu “Anunturi”
4. Se selecteaza o zi si o ora
5. Se selecteaza frecventa anuntului (recurent sau doar o singura data)

6. Se completeaza titlul si descrierea anuntului
7. Se selecteaza importanta anuntului (! sau !!)

**Utilizatorii:** locatarii / administratorul

**Intentia:** comunicarea eficienta dinspre administrator spre locatari

**Motivatia:** anuntarea locatarilor intr-un mod mai simplu si eficient

**In ce context**

**se utilizeaza aceasta sarcina:** cand administratorul doreste sa transmita o informatie spre locatari si/sau cand acestia doresc sa afle informatii noi

## **12. Contacte importante/utile**

- Nume, nr. Telefon, e-mail de la administratia blocului, primarie, politie, etc.
- restaurante, muzee din oras
- Farmacii, statii de taxi si autobus
- O harta pe care sa apara acestea

**Punct de start:** dupa logarea in cont se selecteaza din meniu "Contacte utile"

**Pasi:**

1. Introducerea credentialelor pentru logare, apasarea butonului de login.
2. Dupa acestea user-ul va fi redirectionat catre prima pagina, cea cu datele de la capitolul 1
3. Se va selecta din meniu "Contacte utile"
4. Se poate apela direct nr de telefon al contactelor utile
5. Se pot accesa pagini de web utile prin intermediul URL-urilor
6. Se pot identifica pe harta locatii(pentru a vizaliza adresa exacta se da click pe iconita de pe harta)

**Utilizatorii:** locatarii

**Intentia:** familiarizarea noilor locatari cu orasul

**Motivatia:** integrarea noilor locatari in comunitate

**In ce context se utilizeaza aceasta sarcina:** in momentul in care locatarul doreste sa stie pe cine sa contacteze in anumite situatii.

## **4. Etapa 4 - Prototipizare de nivel scăzut**

Prototipizarea de nivel scazut se poate gasi la linkul: <https://marvelapp.com/project/5269985>

## 5. Etapa 5 – Scenarii pentru sarcinile utilizator

### 1. LOCATARUL DOREȘTE SĂ VIZUALIZEZE INFORMAȚII DESPRE APARTAMENT (NUMĂR APARTAMENT, SUMĂ DE PLATĂ ETC.)

#### 1. *Punctul de start:*

Dupa logarea in cont, se deschide fereastra cu informatiile mentionate mai sus

#### 2. *Mentionare elemente interfata cu care interactioneaza utilizatorul:*

##### La login:

Pași :

1. Introduce datele contului sau in câmpurile (e-mail si password)
2. Apasă butonul Login
3. Daca datele contului sunt corecte, va fi redirecționat pe pagina “Home Page”, altfel va primi un mesaj de eroare “Datele introduse sunt greșite !”

##### La Home Page:

Pași :

1. Pe pagină sunt vizibile informații ca : Apartament, Dată facturare, Sumă plată, număr persoane, Detalii locatar, Hartă apartament. Utilizatorul va putea selecta una dintre pictograme ( fiecare pictogramă reprezintă câte un locatar din apartament).
2. După ce acesta da click pe unul dintre pictograme, va putea vizualiza informații despre acel locatar ( nume, vârstă ).
3. Dacă utilizatorul va da click pe elementele din meniul de sus, va fi redirecționat spre pagina respectivă ( Statistici, Avizier etc.)

3 &

#### 4. *Descrierea reacțiilor sistemului si a modalității de afisare a informațiilor si parcurgerea cazurilor de eroare/succes:*

- La login: În cazul în care procesul de log-in se efectuează cu success, userul va fi redirecționat pe pagina “Home Page”, iar în cazul în care datele introduse sunt greșite, va primi un mesaj de eroare “Datele introduse sunt greșite !”

#### 5. *Motivare design ales:*

- Am ales o tema generala pentru o interfata placuta vizual.
- Elementele de login sunt intalnite in orice aplicatie si datorita simplitatii si utilitatii lor, le-am preluat si noi – e-mail, parola si buton de login.
- Pentru o mai buna structurare a continutului, am ales sa repartizam in taburile unui meniu informatiile si toolurile pentru diferite probleme/utilitati, fii nd o metoda rapida si ades utilizata.
- Pentru pagina “Home Page”, s-a decis ca aceasta sa nu contina doar text, au fost adaugate si diverse imagini ( pictograme pentru fiecare locatar, o harta a apartamentului ).
- 

### 2. LOCATARUL DOREȘTE SĂ VIZUALIZEZE STATISICILE DE ÎNTREȚINERE

#### 1. *Punctul de start:*

Dupa logarea in cont, se deschide fereastra cu informatiile mentionate mai sus

#### 2. *Mentionare elemente interfata cu care interactioneaza utilizatorul:*

##### La login:

Pași :

1. Introduce datele contului sau in câmpurile (e-mail si password )
2. Apasă butonul Login

3. Dacă datele contului sunt corecte, va fi redirecționat pe pagina “Home Page”, altfel va primi un mesaj de eroare “Datele introduse sunt greșite !”

#### **La Home Page:**

Pași :

1. Apasă click pe butonul “Statistici” din meniul principal, utilizatorul fiind redirecționat spre pagina cu statisticile de întreținere.

#### **La Statistici:**

1. Utilizatorul va putea interacționa cu un “drop-down list”, având ca opțiuni: Statistici luna curentă, Statistici luna anterioară, Statistici pe 3 luni, Statistici pe anul curent
2. După ce acesta selectează pe ce luna / luni dorește să vadă statisticile de întreținere, se va genera un bar-chart ce va conține repartizarea sumei totale de plată în funcție de fiecare utilitate ( apă, curent, salarii salubritate etc ), reprezentată sub forma unui bar ( un dreptunghi colorat ).
3. În momentul în care utilizatorul va duce cursorul deasupra uneia dintre aceste „bar-uri”, va apărea o mică fereastră ( „un pop-up” ) care va conține numele utilității ( curent, apă etc. ), precum și suma de plată pentru aceasta.

### ***3 & 4. Descrierea reacțiilor sistemului și a modalității de afișare a informațiilor și parcurgerea cazurilor de eroare/succes:***

- **La login:** În cazul în care procesul de log-in se efectuează cu succes, userul va fi redirecționat pe pagina “Home Page”, iar în cazul în care datele introduse sunt greșite, va primi un mesaj de eroare “Datele introduse sunt greșite !”

#### **5.Motivare design ales:**

- Am ales o temă generală pentru o interfață plăcută vizual.
- Elementele de login sunt întâlnite în orice aplicație și datorită simplității și utilității lor, le-am preluat și noi – e-mail, parola și buton de login.
- Pentru o mai bună structurare a conținutului, am ales să repartizăm în taburile unui meniu informațiile și toolurile pentru diferite probleme/utilități, fiind o metodă rapidă și adesea utilizată.
- Pentru pagina “Statistici”, s-a decis ca statisticile să poată fi împartite, în funcție de dorința locatarului de a le vizualiza (pe luna curentă, anterioară, pe 3 luni etc ). A fost aleasă o interacțiune interactivă cu sistemul, astfel informațiile fiind vizualizate sub forma de bar chart-uri ( fiecare bar reprezentând o utilitate, iar în momentul în care userul trece cu cursorul peste aceasta, să poată vizualiza informații ca: numele utilității, suma de plată )

## **3. LOCATARUL DOREȘTE SĂ VIZUALIZEZE AVIZIERUL**

### ***1.Punctul de start:***

După logarea în cont, se deschide fereastra cu informațiile menționate mai sus

### ***2.Mentionare elemente interfață cu care interacționează utilizatorul:***

#### **La login:**

Pași :

1. Introduce datele contului sau în câmpurile (e-mail și password )
2. Apasă butonul Login
3. Dacă datele contului sunt corecte, va fi redirecționat pe pagina “Home Page”, altfel va primi un mesaj de eroare “Datele introduse sunt greșite !”

#### **La Home Page:**

Pași :

1. Apasă click pe butonul “Avizier” din meniul principal, utilizatorul fiind redirecționat spre pagina cu statisticile de întreținere.

#### **La Avizier:**

1. Utilizatorul va putea interacționa cu un “drop-down list”, aflat sub label-ul Rapoarte lunare, având ca opțiuni: luni ( Ianuarie 2020, Februarie 2020 etc )

2. După ce acesta selectează pe ce luna dorește să vadă avizierul (acesta conține informații despre toate apartamentele cum ar fi: număr apartament, număr locatari / apartament, plata asociație / locatar etc.).
3. În Tabelul din dreapta dropdown-ului se vor putea vizualiza informațiile avizierului pe luna aleasă din drop-down.
4. Dacă user-ul dorește să vizualizeze informațiile într-un format mai mare, are posibilitatea de a le descărca, printr-o simplă apăsare a butonului „Descarcă .pdf”
5. Tot în aceeași pagină, utilizatorul poate vizualiza anunțurile puse de către administrator, importanța acestora fiind marcată prin !, sau !!.

### **3 & 4. Descrierea reacțiilor sistemului și a modalității de afișare a informațiilor și parcurgerea cazurilor de eroare/succes:**

**La login:** În cazul în care procesul de log-in se efectuează cu succes, userul va fi redirecționat pe pagina “Home Page”, iar în cazul în care datele introduse sunt greșite, va primi un mesaj de eroare “Datele introduse sunt greșite !”

**La apăsarea butonului “Descarca .pdf”:** În cazul în care nu a fost selectat din dropdown o anumită luna, pentru care utilizatorul dorește să descarce avizierul, acesta va primi un mesaj de eroare “Vă rugăm să alegeți pe ce luna doriți să descărcați avizierul”.

### **5. Motivare design ales:**

- Am ales o temă generală pentru o interfață plăcută vizual.
- Elementele de login sunt întâlnite în orice aplicație și datorită simplității și utilității lor, le-am preluat și noi – e-mail, parola și buton de login.
- Pentru o mai bună structurare a conținutului, am ales să repartizăm în taburile unui meniu informațiile și toolurile pentru diferite probleme/utilități, fiind o metodă rapidă și ades utilizată.
- Pentru pagina “Avizier”, s-a decis ca avizierul să poată fi împărțit, în funcție de dorința locatarului de a le vizualiza (pe ce luna dorește să vizualizeze avizierul). Acesta poate vedea informații în tabelul din dreapta, care se generează automat atunci când alege din drop-down o anumită opțiune. A fost aleasă varianta descărcării avizierului în format pdf, în cazul în care utilizatorul are probleme de vedere, și ar dori să vadă informațiile într-un format mai mare.

## **4. LOCATARUL DOREȘTE SĂ VIZUALIZEZE CONTOARELE**

### **1. Punctul de start:**

După logarea în cont, se deschide pagina de homepage denumită “Profilul meu”, după care se selectează din meniu “Contoare”

### **2. Menționare elemente interfață cu care interacționează utilizatorul:**

**La login:**

Pași :

1. Introduce datele contului sau în câmpurile (e-mail și password)
2. Apasă butonul Login
3. Dacă datele contului sunt corecte, va fi redirecționat pe pagina “Home Page”, altfel va primi un mesaj de eroare “Datele introduse sunt greșite !”

**La Home Page:** Selectează tabul “Contoare” din meniul de navigație

**În tabul “Contoare”:**

1. În partea de sus a paginii este disponibil pentru vizualizare un mic tabel cu informațiile despre indecșii curenti și anteriori pentru apă și despre consum.
2. La mijlocul paginii, în partea stângă, un buton “Detalii contoare apă caldă” va face vizibil un alt tabel cu informațiile despre consum al apei calde în funcție de localizarea contorului în apartament (baie/bucătărie)

3. Tot la mijlocul paginii, in partea dreapta, langa butonul mentionat anterior, un alt buton pentru contorul de apa rece permite aceeasi actiune.

4. La apasarea unui buton cand tabelul corespunzator lui este vizibil, acesta va fi ascuns.

### **3 & 4. Descrierea reactiilor sistemului si a modalitatii de afisare a informatiilor si parcurgerea cazurilor de eroare/succes:**

5. **La login:** In caz ca loginul se face cu succes, se va afisa home page, in caz ca datele sunt eronate, se va afisa un pop up cu un mesaj “parola sau username incorrect”, dupa caz

6. **La Home Page:** Selecteaza tabul “Contoare” din meniu (nu pot fi erori aci, numai apasari din greseala pe alt tab sau pe langa, in acest caz, utilizator va putea sa reincearca)

7. **In tabul “Contoare”:** Se afiseaza doar date despre contoare, iar interactiunea este minima. Erorile care pot apara sunt date eronate pentru indecsi, caz in care utilizatorul poate face o sesizare catre administrator, in tabul destinat sesizarilor.

### **5. Motivare design ales:**

- Am ales o tema generala pentru o interfata placuta vizual.
- Elementele de login sunt intalnite in orice aplicatie si datorita simplitatii si utilitatii lor, le-am preluat si noi – e-mail, parola si buton de login.
- Pentru o mai buna structurare a continutului, am ales sa repartizam in taburile unui meniu informatiile si toolurile pentru diferite probleme/utilitati, fiind o metoda rapida si ades utilizata.
- Pentru pagina “Contoare” am ales ca afisarea datelor de interes pentru utilizator sa fie facuta cu ajutorul tabelelor, pentru ca sunt niste elemnte usor de inteles. Pentru ca pagina sa nu fie foarte statica, am ales ca detaliile despre fiecare contor sa fie afisate sau ascunse la apasarea butonului corespunzator contorului.

## **5. LOCATARUL DORESTE SA FACA O PLATA ONLINE/ SA VIZUALIZELE ISTORICUL PLATILOR**

### **1. Punctul de start:**

Dupa logarea in cont, se deschide pagina de homepage denumita “Profilul meu”, dupa care se selecteaza din meniu “Plati”

### **2. Mentionare elemente interfata cu care interactioneaza utilizatorul:**

**La login:**

Pași :

1. Introduce datele contului sau in câmpurile (e-mail si password)
2. Apasă butonul Login
3. Daca datele contului sunt corecte, va fi redirectionat pe pagina “Home Page”, altfel va primi un mesaj de eroare “Datele introduse sunt greșite !”

**La Home Page:** Selecteaza tabul “Plati” din meniul de navigatie

**In tabul “Plati”:**

1. In partea de sus a paginii este afisata suma totala a facturii curente.
2. In partea dreapta a sumei totale pentru factura, utilizatorul poate apasa un buton denumit “Plateste online” care ii va deschise o caseta de dialog.
3. In aceasta caseta de dialog, utilizatorul completeaza field-urile corespunzatoare pentru datele cardului (Numar card, Detinator card, Data expirare, Cod CCV)
4. Dupa completarea tuturor field-urilor, se apasa butonul “Plateste” pentru a finaliza operatiunea.
5. Sub informatiile despre factura curenta si butonul de plata, este afisat un tabel cu titlu Istoric. Acest tabel afseaza informatiile despre platile efectuate in trecut de catre utilizator.

### **3 & 4. Descrierea reacțiilor sistemului și a modalității de afișare a informațiilor și parcurgerea cazurilor de eroare/succes:**

8. **La login:** În caz ca loginul se face cu succes, se va afișa home page, în caz ca datele sunt eronate, se va afișa un pop up cu un mesaj “parola sau username incorect”, după caz
9. **La Home Page:** Selectează tabul “Plati” din meniu (nu pot fi erori aici, numai apăsări din greșeală pe alt tab sau pe lângă, în acest caz, utilizator va putea să reîncearcă)
10. **În tabul “Plati”:** În caseta de dialog pentru completarea datelor despre card, dacă datele introduse într-un câmp nu au structura corectă (16 cifre pentru numărul cardului, 3 cifre pentru CCV) câmpul respectiv va deveni roșu. În cazul introducerii tuturor datelor corecte, la apăsarea butonului platește va apărea un mesaj de confirmare. Dacă datele introduse nu corespund unui card valid, se va afișa un mesaj de eroare.

### **5. Motivare design ales:**

- Am ales o temă generală pentru o interfață plăcută vizual.
- Elementele de login sunt întâlnite în orice aplicație și datorită simplității și utilității lor, le-am preluat și noi – e-mail, parola și buton de login.
- Pentru o mai bună structurare a conținutului, am ales să repartizăm în taburile unui meniu informațiile și toolurile pentru diferite probleme/utilități, fiind o metodă rapidă și adesea utilizată.
- Pentru pagina “Plati” am ales ca designul să fie simplu. Istoricul plăților este afișat într-un tabel, cu posibilitatea de scroll. Pentru plata online am pastrat un design simplu, regăsit în toate sistemele de plată online cu cardul.

## **6. LOCATARUL DOREȘTE SĂ FACĂ O SESIZARE**

### **1. Punctul de start:**

După logarea în cont, se deschide pagina de homepage denumită “Profilul meu”, după care se selectează din meniu “Sesizări”

### **2. Menționare elemente interfață cu care interacționează utilizatorul:**

#### **La login:**

Pași :

1. Introduce datele contului sau în câmpurile (e-mail și password)
2. Apasă butonul Login
3. Dacă datele contului sunt corecte, va fi redirecționat pe pagina “Home Page”, altfel va primi un mesaj de eroare “Datele introduse sunt greșite !”

#### **La Home Page:** Selectează tabul “Sesizări” din meniul de navigație

#### **În tabul “Sesizări”:**

1. În mijlocul paginii este afișat titlul “Mesaj către administrator”
2. Următorul element de pe pagina este un input field de tip text cu eticheta “Titlu” în care utilizatorul completează un titlu pentru mesajul pe care dorește să îl trimită.
3. Sub input-ul pentru text se află un alt input field, de data aceasta de tip textbox (pe mai multe rânduri) în care utilizatorul completează corpul mesajului.
4. Următorul element este un input de tipul unui atașament. La apăsarea acestuia se deschid fișierele din computerul personal, dintre care se poate alege unul pentru a fi atașat mesajului.
5. Sub atașament, se află 2 secțiuni pentru a stabili tipul de mesaj trimis.
6. În partea stângă, 2 butoane de tip radiobox permit alegerea tipului de mesaj: sugestie sau sesizare.
7. În partea dreaptă, se selectează nivelul de importanță al mesajului (! sau !!). Implicit este aleasă importanța mai scăzută.



8. Ultimele 2 elemente de pe aceasta pagina sunt butoanele “Trimite” si “Anuleaza”. La apasarea butonului pentru trimitere, mesajul este trimis catre administrator. La apasarea butonului pentru anulare, input-urile de pe pagina sunt resetate.

### **3 & 4. Descrierea reactiilor sistemului si a modalitatii de afisare a informatiilor si parcurgerea cazurilor de eroare/succes:**

11. **La login:** In caz ca loginul se face cu succes, se va afisa home page, in caz ca datele sunt eronate, se va afisa un pop up cu un mesaj “parola sau username incorect”, dupa caz
12. **La Home Page:** Selecteaza tabul “Sesizari” din meniu (nu pot fi erori aci, numai apasari din greseala pe alt tab sau pe langa, in acest caz, utilizator va putea sa reincearca)
13. **In tabul “Sesizari”:** Daca campurile obligatorii (titlu, mesaj si tipul mesajului) sunt completate, la apasarea butonului “Trimite” se afiseaza un mesaj de succes. Daca vreunul dintre aceste campuri nu este completat, se va afisa un mesaj de eroare sub campul corespunzator cu textul “Campul ... este obligatoriu”.

### **5. Motivare design ales:**

- Am ales o tema generala pentru o interfata placuta vizual.
- Elementele de login sunt intalnite in orice aplicatie si datorita simplitatii si utilitatii lor, le-am preluat si noi – e-mail, parola si buton de login.
- Pentru o mai buna structurare a continutului, am ales sa repartizam in taburile unui meniu informatiile si toolurile pentru diferite probleme/utilitati, fiind o metoda rapida si ades utilizata.
- Pentru pagina “Sesizari” care reprezinta de fapt trimiterea unui mesaj am ales un design clasic, folosit de toate sistemele de email existente, cat si de ale pagini web care permit trimiterea mesajelor.

## **7. ADMINISTRATORUL DORESTE SA VIZUALIZEZE LISTA DE SESIZARI**

### **1. Punctul de start:**

Dupa logarea in cont, se deschide fereastra de Home Page de unde apoi va putea selecta din meniu optiunea Sesizari

### **2. Mentionare elemente interfata cu care interactioneaza utilizatorul:**

#### **La login:**

Pași :

1. Introduce datele contului sau in câmpurile (e-mail si password )
2. Apasă butonul Login
3. Daca datele contului sunt corecte, va fi redirectionat pe pagina “Home Page”, altfel va primi un mesaj de eroare “Datele introduse sunt greșite !”

#### **La Home Page:**

Pași :

1. Apasa click pe butonul “Sesizari” din meniul principal, utilizatorul fiind redirectionat spre pagina cu sesizarile primite de la locatari.

#### **La Sesizari:**

1. Utilizatorul va putea vedea lista tuturor sesizarilor, putand vedea de catre cine au fost trimise, nivelul de importanta.
2. Deasemenea utilizatorul va avea 3 butoane cu care va putea interactiona. Un buton de “Raspunde” si doua butoane pentru a marca situatia rezolvata sau nerezolvata (ultimele doua avand doar rolul de a marca starea sesizarii)
3. Apasand pe butonul “Raspunde” va aparea o fereastra pop-up care va avea o zona pentru a introduce text (unde utilizatorul poate introduce mesajul dorit) si un buton “Trimite”
4. La apasarea butonului “Trimite” mesajul introdus in caseta mai sus mentionata va fi transmis catre locatarul de la care provine sesizarea

### **3 & 4. Descrierea reacțiilor sistemului și a modalității de afișare a informațiilor și parcurgerea cazurilor de eroare/succes:**

**La login:** În cazul în care procesul de log-in se efectuează cu succes, userul va fi redirecționat pe pagina “Home Page”, iar în cazul în care datele introduse sunt greșite, va primi un mesaj de eroare “Datele introduse sunt greșite !”

**La apăsarea butonului “Trimite”:** În cazul în care nu a fost introdus nici un mesaj va apărea un mesaj de eroare: “Nu puteți trimite mesaj fără conținut”

#### **5. Motivare design ales:**

- Am ales o temă generală pentru o interfață plăcută vizual.
- Elementele de login sunt întâlnite în orice aplicație și datorită simplității și utilității lor, le-am preluat și noi – e-mail, parola și buton de login.
- Pentru o mai bună structurare a conținutului, am ales să repartizăm în taburile unui meniu informațiile și toolurile pentru diferite probleme/utilități, fiind o metodă rapidă și adesea utilizată.
- Pentru pagina “Sesizări”, am ales afișarea unei liste cu posibilitatea de a răspunde fiecărui utilizator care a adăugat o sesizare și cu posibilitatea de a marca statusul fiecăreia dintre sesizări pentru o gestiune cât mai clară și cu cât mai puține erori.

## **8. LOCATARUL DOREȘTE SĂ ÎȘI EXPRIME PAREREA ÎN CADRUL POLL-URILOR**

### **1. Punctul de start:**

După logarea în cont, se deschide fereastra de Home Page de unde apoi va putea selecta din meniu opțiunea Polls

### **2. Menționare elemente interfață cu care interacționează utilizatorul:**

**La login:**

Pași :

1. Introduce datele contului sau în câmpurile (e-mail și password )
2. Apasă butonul Login
3. Dacă datele contului sunt corecte, va fi redirecționat pe pagina “Home Page”, altfel va primi un mesaj de eroare “Datele introduse sunt greșite !”

**La Home Page:**

Pași :

1. Apasă click pe butonul “Polls” din meniul principal, utilizatorul fiind redirecționat spre pagina cu poll-urile existente

**La Polls:**

1. Utilizatorul va putea vedea toate poll-urile și opțiunile existente pentru fiecare din ele
2. Dând click opțiunea dorită o poate selecta pe aceasta sau dacă este nemulțumit de toate opțiunile, pentru fiecare poll are un buton de “Sugerează altă opțiune”
3. Apăsând butonul mai sus menționat îi va apărea o fereastră pop up în care va putea adăuga text.
4. Pe pagina de Polls va fi de asemenea un buton “Salvează” la apăsarea căruia se vor salva opțiunile bifate și se vor transmite opțiunile sugerate, dacă e cazul

### **3 & 4. Descrierea reacțiilor sistemului și a modalității de afișare a informațiilor și parcurgerea cazurilor de eroare/succes:**

**La login:** În cazul în care procesul de log-in se efectuează cu succes, userul va fi redirecționat pe pagina “Home Page”, iar în cazul în care datele introduse sunt greșite, va primi un mesaj de eroare “Datele introduse sunt greșite !”

**La apăsarea butonului “Salveaza”** : In cazul in care nu a fost bifata nicio optiune in cadrul nici unui poll si nu au fost adaugate nici sugestii pentru noi optiuni va apare un mesaj: “Nu exista optiuni care necesita salvare”

#### **5. Motivare design ales:**

- Am ales o tema generala pentru o interfata placuta vizual.
- Elementele de login sunt intalnite in orice aplicatie si datorita simplitatii si utilitatii lor, le-am preluat si noi – e-mail, parola si buton de login.
- Pentru o mai buna structurare a continutului, am ales sa repartizam in taburile unui meniu informatiile si toolurile pentru diferite probleme/utilitati, fiind o metoda rapida si ades utilizata.
- Pentru pagina “Polls”, am ales afisarea tuturor poll-urilor cu optiunile sale, utilizatorul putand vota in fiecare din poll-uri si avand optiunea de a adauga sugestii de optiuni la fiecare poll separat, astfel este mult mai clar ce a votata/doreste sa voteze in fiecare poll

## **6. Etapa 6 – Raport de evaluare prin simulare**

### 1. LOG IN

#### **Pași :**

#### **1. Introduce datele contului sau in câmpurile (e-mail si password)**

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, va încerca sa își introducă datele
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, pe masura ce tasteaza
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Eventual sa introducă invers datele, dar având în vedere cât de des se utilizează formatul username-password, puțin probabil
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, la finalul introducerii datelor

#### **2. Apasă butonul Login**

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a se conecta
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, I se va afișa un mesaj de eroare dacă nu este ceva corect sau I se va deschide aplicația dacă datele introduse au fost bune
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?

- o Nu, este un singur buton pentru conectare
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, în momentul în care intra în aplicație

## 2.LOCATARUL DOREȘTE SĂ VIZUALIZEZE INFORMAȚII DESPRE APARTAMENT (NUMĂR APARTAMENT, SUMĂ DE PLATĂ ETC.)

În Home Page:

### **Pași :**

1. Pe pagină sunt vizibile informații ca : Apartament, Dată facturare, Sumă plată, număr persoane, Detalii locatar, Hartă apartament. Utilizatorul va putea selecta una dintre pictograme ( fiecare pictogramă reprezintă câte un locatar din apartament).

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a putea vizualiza date despre locatar
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Mai greu, însă din curiozitate, fiind iconite colorate, va încerca să vadă ce se întâmplă dacă da click pe ele
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul că deasupra iconitei va apărea un pop up cu informațiile despre locatar
- Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, doar iconitele pot fi selectate ( celelalte elemente din meniu sunt mai îndepărtate de acestea )
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, în momentul în care apasă pe iconita.

2. Dacă utilizatorul va da click pe elementele din meniul de sus, va fi redirecționat spre pagina respectivă ( Statistici, Avizier etc.)

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a putea vizualiza alta pagina
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, elementele sunt așezate sub forma unui meniu, modalitate foarte des folosită în aplicațiile actuale
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul că se va schimba pagina după click-ul pe acel element din meniu
- Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece celelalte elemente din meniu sunt la o distanță suficientă una față de cealaltă, posibilitatea de a da click din greșală pe alt element din meniu fiind mai scăzută.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, în momentul în care apasă pe elementul din meniu.

## 3.LOCATARUL DOREȘTE SĂ VIZUALIZEZE STATISTICILE DE ÎNTREȚINERE

În Home Page:

#### Pași :

1. Apasa clickpe butonul “Statistici” din meniul principal, utilizatorul fiind redirectionat spre pagina cu statisticile de intretinere.

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a putea vizualiza pagina ce contine statisticile
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, elementele sunt asezate sub forma unui meniu, modalitate foarte des folosita in aplicatiile actuale. Elementul are un nume sugestiv: “Statistici”
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul ca se va schimba pagina dupa click-ul pe acel element din meniu ( va aparea pagina de Statistici )
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece celelalte elemente din meniu sunt la o departare suficienta una fata de cealalta, posibilitatea de a da click din greseala pe alt element din meniu fiind mai scazuta.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, in momentul in care apasa pe elementul din meniu ii va aparea pagina selectata.

La Statistici:

2. Utilizatorul va putea interactiona cu un “drop-down list”, avand ca optiuni: Statistici luna curenta, Statistici luna anterioara, Statistici pe3 luni, Statistici pe anul current

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, deoarece drop down list-ul are o sageata intuitiva cu care utilizatorul este deja obisnuit din alte aplicatii
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, deoarece o data dupa ce acesta da click pe drop down, va aparea o lista in jos, ce contine optiunile din care poate sa aleaga.
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, va observa lista cu optiunile
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece statisticile se vor genera doar cand acesta va da click pe una dintre optiunile din drop-down list.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, in momentul in care alege o optiune din drop-down list.

3. Dupa ce acesta selecteaza pe ce luna / luni doreste sa vada statisticile de intretinere, se va genera un bar-chart ce va contine repartizarea sumei totale de plata in functie de fiecare utilitate ( apa, curent, salarii salubritate etc ), reprezentata sub forma unui bar ( un dreptunghi colorat ).In momentul in care utilizatorul va duce cursorul deasupra unui dintre aceste „bar-uri”, va aparea o mica fereastră ( „un pop-up” ) care va contine numele utilitatii ( curent, apa etc. ), precum si suma de plata pentru aceasta.

- • Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, deoarece bar chart-urile sunt intuitive, acesta va fi curios sa vada ce se va intampla daca merge cu cursorul deasupra unui bar.
- • Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, deoarece in momentul in care va fi cu cursorul pe unul dintre bar-uri, ii va aparea un pop-up ce contine informatia dorita ( una dintre utilitati )
- • Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?

- o Da, va vizualiza informatiile despre plata utilitatilor
- • Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
- o Nu, doar un alt bar, caz în care va vizualiza informatii despre o alta utilitate.
- • Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
- o Da, în momentul în care duce cursorul pe unul dintre bar-uri, va face acelasi lucru si cu celelalte.

#### 4. LOCATARUL DOREȘTE SĂ VIZUALIZEZE AVIZIERUL

În Home Page:

**Pași :**

1. Apasa clickpe butonul “Avizier” din meniul principal, utilizatorul fiind redirectionat spre pagina cu statisticile de intretinere.

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a putea vizualiza pagina ce contine avizierul
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, elementele sunt asezate sub forma unui meniu, modalitate foarte des folosita in aplicatiile actuale. Elementul are un nume sugestiv: “Avizier”
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul ca se va schimba pagina dupa click-ul pe acel element din meniu ( va aparea pagina de Avizier)
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece celelalte elemente din meniu sunt la o departare suficienta una fata de cealalta, posibilitatea de a da click din greseala pe alt element din meniu fiind mai scazuta.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, în momentul în care apasa pe elementul din meniu ii va aparea pagina selectata.

La Avizier:

2. Utilizatorul va putea interactiona cu un “drop-down list”, aflat sub label-ul Rapoarte lunare, avand ca optiuni: luni ( Ianuarie 2020, Februarie 2020 etc )

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, deoarece drop down list-ul are o sageata intuitiva cu care utilizatorul este deja obisnuit din alte aplicatii
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, deoarece o data dupa ce acesta da click pe drop down, va aparea o lista in jos, ce contine optiunile din care poate sa aleaga.
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, va observa lista cu optiunile
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Da, pe butonul “Descarca .pdf”, insa va fi attentionat cu un mesaj de eroare ca nu a selectat nici un element din drop down.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, în momentul în care alege o optiune din drop-down list.

3. Daca user-ul doreste sa vizualizeze informatiile într-un format mai mare, are posibilitatea de a le descarca, printr-o simpla apasare a butonului „Descarcă .pdf”

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, deoarece butonul are un text intuitiv pe el “Descarca .pdf”.
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, deoarece in momentul in care va apasa acest buton, in bara de jos ii va apareea fisierul pdf descarcata.
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, va vizualiza pdf-ul cu informatiile dorite
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Da, pe drop down-list, caz in care, va putea selecta din “greseala” o alta perioada pentru avizier.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, in momentul in care a desca

## 5.LOCATARUL DORESTE SA FACA O PLATA ONLINE

În Home Page:

### **Pași :**

1. Apasa clickpe butonul “Plati” din meniul principal, utilizatorul fiind redirectionat spre pagina cu statisticile de intretinere.

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a putea vizualiza pagina ce contine avizierul
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, elementele sunt asezate sub forma unui meniu, modalitate foarte des folosita in aplicatiile actuale. Elementul are un nume sugestiv: “Plati”
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul ca se va schimba pagina dupa click-ul pe acel element din meniu ( va apareea pagina de Plati)
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece celelalte elemente din meniu sunt la o departare suficienta una fata de cealalta, posibilitatea de a da click din greseala pe alt element din meniu fiind mai scazuta.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, in momentul in care apasa pe elementul din meniu ii va apareea pagina selectata.

In tabul “Plati”:

2. Un buton “Plateste online” se poate apasa pentru a deschide o caseta de dialog pentru plata.

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, deoarece doreste sa isi plateasca factura.
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, pentru ca la apasarea butonului se deschide un nou element visual pentru completarea datelor.
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, pentru ca in urma activarii acestuia se afiseaza altceva pe interfata.
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece acesta este singurul element de pe interfata care sugereaza plata online si care poate fi activat in pagina curenta.



- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, deoarece va fi rugat în continuare să completeze datele cardului, lucru care este așteptat în mod natural de către orice utilizator care interacționează cu un element care sugerează o plată online.

### 3. În această caseta de dialog, utilizatorul completează field-urile corespunzătoare pentru datele cardului (Numar card, Detinator card, Data expirare, Cod CCV)

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, deoarece pentru a efectua o plată online, utilizatorul trebuie să completeze datele cardului.
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, deoarece la apăsarea în interiorul unui field sau pe eticheta acestuia, field-ul va deveni activ și se va putea observa acest lucru prin faptul că va avea un contur puțin diferit față de restul.
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, deoarece va putea introduce datele cerute în field-ul corespunzător.
- Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Utilizatorul poate selecta un alt field decât cel dorit inițial, dar datele pe care trebuie să le introducă sunt semnalate printr-o etichetă afișată exact lângă field așa ca nu ar trebui să fie o problemă.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, deoarece la parșirea unui field se validează valoarea acestuia așa ca utilizatorul va ști dacă poate continua sau trebuie să verifice din nou datele introduse până la momentul respectiv.

### 4. După completarea datelor se apasă butonul „Plătește” pentru a finaliza operațiunea.

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, deoarece dorește să finalizeze operațiunea de plată online.
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, deoarece la apăsarea butonului „Plătește” formularul pentru completarea datelor cardului va dispărea.
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, deoarece în urma apăsării butonului se va afișa un mesaj de succes sau de eroare
- Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece acest buton este singurul aflat pe interfața la momentul respectiv și singurul care sugerează finalizarea operațiunii prin numele său.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, deoarece va fi redirectionat la pagina anterioară completării datelor și în funcție de mesajul de succes sau eroare va ști dacă își poate continua activitatea sau trebuie să refacă operațiunea (în cazul în care datele introduse nu corespundeau unui card valid)

## 6.LOCATARUL DORESTE SA FACI O SESIZARE

În Home Page:

**Pași :**



1. Apasa clickpe butonul “Sesizari” din meniul principal, utilizatorul fiind redirectionat spre pagina cu statisticile de intretinere.

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a putea vizualiza pagina ce contine avizierul
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, elementele sunt asezate sub forma unui meniu, modalitate foarte des folosita in aplicatiile actuale. Elementul are un nume sugestiv: “Sesizarii”
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul ca se va schimba pagina dupa click-ul pe acel element din meniu ( va aparea pagina de Sesisari)
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece celelalte elemente din meniu sunt la o departare suficienta una fata de cealalta, posibilitatea de a da click din greseala pe alt element din meniu fiind mai scazuta.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, in momentul in care apasa pe elementul din meniu ii va aparea pagina selectata.

In tabul “Sesizari”:

2. Un input field de tip text cu eticheta “Titlu” in care utilizatorul completeaza un titlu pentru mesajul pe care doreste sa il trimita.

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, deoarece steluta afisata langa cuvantul titlu ii va indica faptul ca este un camp obligatoriu pe care utilizatorul va trebui sa il completeze.
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, deoarece la apasarea field-ului sau a etichetei, acesta va deveni activ.
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, deoarece field-ul va avea un aspect putin diferit fata de restul, iar la apasarea butoanelor de pe tastatura textul va fi introdus in caseta.
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Fiecare field are o eticheta corespunzatoare asa ca utilizatorul poate apasa oricare element de pe interfata dar nu il poate confunda deoarece are o eticheta clara.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, deoarece field-ul va fi validat si utilizatorul va stii daca poate trece la urmatorul sau trebuie sa refaca actiunea de a completa.

3. Sub input-ul pentru text se afla un alt input field, de data aceasta de tip textbox (pe mai multe randuri) in care utilizatorul completeaza corpul mesajului.

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, deoarece acesta doreste sa faca o sesizare, asadar trebuie sa completeze mesajul corespunzator sesizarii sale.
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, deoarece la apasarea field-ului sau a etichetei, acesta va deveni activ.
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, deoarece field-ul va avea un aspect putin diferit fata de restul, iar la apasarea butoanelor de pe tastatura textul va fi introdus in caseta.
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Fiecare field are o eticheta corespunzatoare asa ca utilizatorul poate apasa oricare element de pe interfata dar nu il poate confunda deoarece are o eticheta clara.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, deoarece field-ul va fi validat si utilizatorul va stii daca poate trece la urmatorul sau trebuie sa refaca actiunea de a completa.

4. Urmatorul element este un input de tipul unui atasament. La apasarea acestuia se deschid fisierele din computerul personal, dintre care se poate alege unul pentru a fi atasat mesajului.

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Dacă dorește să ataseze o poză alături de sesizare da, altfel nu.
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, deoarece la apăsarea butonului va fi afișat un file explorer.
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, deoarece va putea selecta un fișier din file explorer-ul care este activ în acel moment pe ecran.
- Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece acest input are iconița de atașament și nu poate fi confundat.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, deoarece la selectarea unui fișier valid, numele acestuia va fi afișat în acest input pentru atașament.

#### 5. În partea stângă, 2 butoane de tip radiobox permit alegerea tipului de mesaj: sugestie sau sesizare.

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, deoarece eticheta afișată lângă butoane îi va indica prin steluța alăturată că selectarea unei opțiuni este obligatorie.
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, deoarece radiobox-ul corespunzător va fi selectat.
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, deoarece radiobox-ul corespunzător va fi selectat.
- Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece eticheta corespunzătoare butoanelor este plasată exact lângă acestea iar selecția nu poate fi confundată cu alte elemente de pe interfață.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, deoarece radiobox-ul corespunzător este selectat.

#### 6. În partea dreaptă, se selectează nivelul de importanță al mesajului (! sau !!). Implicit este aleasă importanța mai scăzută.

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
    - o Doar dacă dorește ca sesizarea sau mesajul transmis către administrator să fie văzut cât mai repede posibil.
  - Va observa utilizatorul controlul corect?
    - o Da, deoarece butonul selectat are o culoare diferită față de cel neselectat.
  - Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
    - o Da, deoarece butonul apăsător se va colora.
  - Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
    - o Nu, deoarece aceste 2 butoane sunt singurele care sugerează nivelul de importanță al mesajului.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
- Da, deoarece implicit un buton este selectat, ceea ce îi permite utilizatorului să își continue fluxul fără nici un fel de problemă.

#### 7. Ultimele 2 elemente de pe această pagină sunt butoanele „Trimite” și „Anulează”. La apăsarea butonului pentru trimitere, mesajul este trimis către administrator. La apăsarea butonului pentru anulare, input-urile de pe pagină sunt resetate.

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, deoarece este pasul care finalizează acțiunea pe care acesta dorește să o execute.
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, deoarece la apăsarea uneia dintre cele 2 butoane se schimbă conținutul paginii.
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, deoarece la apăsarea butonului „Trimite” se afișează un mesaj de succes dacă fișierul este completat corespunzător, iar la apăsarea butonului „Anulează” se resetează formularul.

- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, cele 2 butoanele sunt singurele prezente pe pagina, iar textul lor indica foarte clar acțiunea care se va executa.
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, deoarece pagina afiseaza mesaje corespunzatoare si intuitive.

## 7.LOCATARUL DORESTE SA REZERVE SPATIU IN BOXA

În Home Page:

**Pași :**

### **1. Selecteaza tabul “Boxă” din meniu**

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a intra în tabul dorit
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, prin selectie
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul ca se schimba culoarea tabului, cat si continutul paginii, in functie de ce selecteaza
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, este un singur buton pentru “Boxă”
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, in momentul in care apsa pe tab

În tabul “Boxă “:

### **2. Selecteaza ce spatiu dorit**

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a rezerva un spatiu in boxa
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, prin faptul ca textul din tabul boxa isi va schimba culoarea
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul ca este redirectionat la pagina boxa
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Eventual poate selecta un alt tab, din greseala, dar poate face o a doua incercare oricand
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, prin faptul ca a ajuns pe pagina pe care intentiona sa ajunga

### **3. Pentru fiecare, selecteaza cantitatea**

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, deoarece este obligatoriu
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, mai ales ca se face cu ajutorul unui dropdown
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul ca vizualizeaza ceea ce scrie
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece are un tag corespunzator langa
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, prin faptul ca data dorita apare in camp, dupa ce se minimizeaza dropdownul dupa ce a fost selectata

### **4. Pentru fiecare, selecteaza perioada de inchiriere**

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a putea inchiria spatiul in boxa

- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, cu ajutorul mouseului
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul ca la selectare, apare un calendar
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece calendarele aliniate conform cu spatiul selectat si au taguri de “Start” si “Final”, pentru a sti ce data trebuie selectata
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, prin faptul ca data dorita apare in campul corespunzator dupa ce a fost selectata

## 5. Introducerea datelor in campuri de text

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru ca administratorul sa stie pe numele cui se face rezervarea
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, prin faptul ca sageata de la mouse se schimba in cursor
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, pe masura ce tasteaza
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece au taguri corespunzatoare in dreptul fiecarui textbox
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, prin faptul ca vizualizeaza ce tocmai a terminat de scris

## 6. Da click pe butonul “Rezerva” sau “Anuleaza”

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a putea rezerva spatiul dorit in boxa
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, cu ajutorul mouseului, se schimba culoarea backgroundului
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul ca apare o fereastra cu un mesaj ca locul a fost rezervat
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, butoanele au taguri corespunzatoare
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, prin faptul ca va aparea un mesaj conform careia locurile au fost rezervate

## 8.ADMINISTRATORUL DORESTE SA ADAUGE UN ANUNT IN AVIZIER

În Home Page:

**Pași :**

### 1. Selecteaza tabul “Anunturi” din meniu

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a intra in tabul dorit
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, prin selectie
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul ca se schimba culoarea tabului, cat si continutul paginii, in functie de ce selecteaza
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, este un singur buton pentru “Anunturi”

- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, în momentul în care apasă pe tab, intră pe noua pagină

În tabul “Anunțuri”:

## 2. Selectează data și ora la care anunțul să fie postat

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a posta anunțul
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, cu ajutorul mouseului
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul că data selectată apare în textbox
- Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, este singurul câmp pentru calendar
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, prin faptul că data dorită apare în textbox după ce a fost selectată

## 3. Introduce titlul în câmpul text “TITLU”

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, deoarece este obligatoriu
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, pe măsura ce tastează
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul că vizualizează ceea ce scrie
- Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece scrie deasupra “TITLU\*”, eventual
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, prin faptul că titlul apare în textbox după ce a fost scris

## 4. Introduce textul anunțului în câmpul text “DESCRIERE”

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a transmite ideea anunțului
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, pe măsura ce tastează
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul că vizualizează ceea ce scrie
- Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece scrie “DESCRIERE” deasupra
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, prin faptul că descrierea apare în textbox după ce a fost introdusă

## 5. Selectează nivelul de importanță

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Nu neapărat, pentru că un nivelul “!” este selectat by default, dacă el consideră că trebuie un nivel mai mare de atenție din partea locatarilor, va selecta altă opțiune
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, cu ajutorul mouseului
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul că background color se schimbă atunci când radio buttonul este selectat
- Există un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece sunt singurele radio buttonuri care conțin semnul exclamării
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?

- o Da, prin faptul ca butonului selectat I s-a schimbat culoare in verde

#### 6. Selecteaza frecventa de postare

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Nu neaparat, pentru ca “O singura data” este selectat by default, daca el ste ca aie dnuntul sa fie recurent, va selecta cealalta optiune
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, cu ajutorul mouseului
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul ca background color se schimba atunci cand radio buttonul este selectat
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, pentru ca celelalte radio buttonuri contin semnul exclamarii
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, prin faptul ca butonului selectat I s-a schimbat culoare in verde

#### 7. Da click pe butonul “Trimite” sau “Anuleaza”

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a posta anuntul in avizier
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, cu ajutorul mouseului
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, dupa apasarea pe buton, se va afisa un mesaj
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, pentru ca sunt 2 butoane pe care scrie ce se intampla daca sunt apasate
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, prin faptul ca se va afisa un mesaj daca anuntul a fost postat si va aparea sus, in avizier

### 9.ADMINISTRATORUL DORESTE SA GESTIONEZE SESIZARILE

În Home Page:

**Pași :**

#### 1. Selecteaza tabul “Sesizari” din meniu

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a intra in tabul dorit
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, prin selectie
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul ca se schimba culoarea tabului, cat si continutul paginii, in functie de ce selecteaza
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, este un singur buton pentru “Sesizari”
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, in momentul in care apasa pe tab, intra pe noua pagina

În tabul “Sesizari”:

#### 2. Da click pe “Raspunde”

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a ii raspunde locatarului care a adaugat sesizarea
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, cu ajutorul mouseului
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, dupa apasarea pe buton, va aparea o fereastra in care sa adauge un raspuns

- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, pentru ca sunt 3 butoane fiecare indicand prin text sau simbol efectul sau
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, prin faptul ca se va deschide fereastra intitulata “Adauga raspuns”

### 3. Da click pe “Trimite” (din fereastra de “Adauga raspuns”)

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a transmite mesajul catre locatarul care a adaugat sesizarea
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, cu ajutorul mouseului
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, dupa apasarea pe buton, va apare un mesaj: “Raspunsul a fost trimis”
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, pentru ca exista 1 singur buton in fereastra de raspuns, iar numele sau indica clar rolul sau
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, prin faptul cava primi un mesaj cu “Raspunsul a fost trimis”

### 4. Da click pe “bifa”

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a ii semnala locatarului ca problema sesizata a fost rezolvata
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, cu ajutorul mouseului
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, dupa apasarea pe buton, sesizarea va disparea din lista de sesizari
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, pentru ca sunt 3 butoane fiecare indicand prin text sau simbol efectul sau
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?

- Da, prin faptul ca sesizarea nu va mai exista

### 5. Da click pe “x”

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a ii semnala locatarului ca problema sesizata nu a fost inca rezolvata
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, cu ajutorul mouseului
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, dupa apasarea pe buton, sesizarea va ramane in lista si ii va apare un insemn rosu
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, pentru ca sunt 3 butoane fiecare indicand prin text sau simbol efectul sau
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, prin faptul ca sesizarea va avea un insemn rosu

## 10.LOCATARUL DORESTE SA ISI EXPRIME PAREAREA IN CADRUL POLL-URILOR

În Home Page:

**Pași :**

### 1. Selecteaza tabul “Polls” din meniu

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a intra in tabul dorit
- Va observa utilizatorul controlul corect?



- o Da, prin selectie
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, prin faptul ca se schimba culoarea tabului, cat si continutul paginii, in functie de ce selecteaza
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, este un singur buton pentru “Polls”
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, in momentul in care apasa pe tab, intra pe noua pagina

În tabul “Polls”:

## 2. Da click pe o optiune de raspuns

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a isi exprima parearea in cadrul poll-ului respectiv
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, cu ajutorul mouseului
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, dupa apasarea pe optiune radio button-ul corespunzator optiuni se va umple
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Da, daca da click din gresala pe o alta optiune decat cea dorita
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, observand care radio button-uri s-au colorat

## 3. Da click pe butonul “Selecteaza alta optiune”

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a adauga o alta optiune de vot care sa acopere opinia lui
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, cu ajutorul mouseului
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, dupa apasarea butonului va apare o fereasra noua
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece pe pagina exista doar doua butoane fiecare avand nume sugestive
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Da, in fereastra nou deschisa ii va fi semnalat unde sa introduca textul pentru noua optiune

## 4. Da click pe “Salveaza”

- Va încerca utilizatorul să îndeplinească acțiunea prevăzută?
  - o Da, pentru a si face parerile vizibile pentru administrator
- Va observa utilizatorul controlul corect?
  - o Da, cu ajutorul mouseului
- Va observa utilizatorul dacă activarea controlului are efectul dorit?
  - o Da, dupa apasarea butonului va apare o fereasra noua
- Exista un alt element de interfață pe care utilizatorul ar putea să îl selecteze în locul celui corect?
  - o Nu, deoarece pe pagina exista doar doua butoane fiecare avand nume sugestive
- Va înțelege utilizatorul răspunsul aplicației pentru a putea continua în mod corect?
  - o Nu, desi optiunile selectate vor ramane si la poll-urile la care s-au adaugat optiuni noi va apare un mesaj: ”Ai sugerat: optiune”, s-ar putea ca utilizatorul sa astepte un mesaj de confirmare sa se asigure ca totul a mers bine



Analiza rezultatelor evaluării si îmbunătățirile:

Consideram ca in urma evaluarii facute, un utilizator al aplicatiei o sa intelega, in mare parte, ce trebuie sa faca pentru a vedea datele dorite, a le completa sau pentru alte operatiuni.

Imbunatatiri: in unele locuri s-ar putea utiliza mesaje sugestive pentru a ii sugera utilizatorul ca a realizat o operatiune cu succes.

## 7. Etapa 7 – Prototipizare de nivel înalt

Asistentul de laborator poate gasi implementarea proiectul pe git sau pe moodle.

## 8. Etapa 8 – Raport de evaluare euristica

### 1. Afisare informatii locatar ( Home – page )

#### #1: Visibility of system status

Atunci cand utilizatorul deplaseaza cursorul peste una dintre iconite, observa un feedback visual si poate intui comportamentul si la celelalte. O problema ar putea fi faptul ca, utilizatorul nu are de unde sa stie efectul interactiunii cu iconitele. O solutie ar fi ca iconitele sa fie evidentiata cu ajutorul unei animatii care sa sugereze ca exista informatii ascunse.

#### #2: Match between system and the real world

Limbajul folosit este unul natural, care poate fi inteles de oricine. Iconitele sunt sugestive. Nu se observa nici o problema la aceasta euristica, deoarece cuvintele folosite sunt pe intelesul tuturor, nu ies din context.

#### #3: User control and freedom

Utilizatorul nu poate sa faca o actiune nedorita, deoarece informatiile afisate dispar in momentul in care utilizatorul deplaseaza cursorul in afara iconitei. Nu se observa nici o problema, deoarece interactiunea este minima.

#### #4: Consistency and standards

Deoarece tab-ul din meniu se numeste "Profilul meu", este de asteptat ca aceasta pagina contine informatiile generale in contextul aplicatiei ( informatii despre apartament, facturi, locatari ).

#### #5: Error prevention

Nu se observa nici o problema, deoarece interactiunea este minima, nu avem input-uri sau butoane, astfel nu exista erori de prevenit.

#### #6: Recognition rather than recall

In aceasta pagina, utilizatorul poate sa recunoasca cu usurinta meniul, nu trebuie sa retina aceste informatii, deoarece acesta este vizibil permanent si numele tab-ului este destul de sugestiv.

#### #7: Flexibility and efficiency of use

Contextul aplicatiei este foarte simplu, astfel ca interactiunea unui utilizator expert nu difera de cea a unui utilizator novice, si nu este nevoie de scurtaturi sau alte gesturi.

#### #8: Aesthetic and minimalist design

Design-ul este unul simplu, iar informatiile afisate sunt clare, afisate in pagina astfel incat sa fie vizibile.

#### #9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Interactiuna este una minimalista, nu permite erori, astfel ca utilizatorul nu are nevoie de ajutor in a se intoarce pe pagina anterioara.

#### #10: Help and documentation

Interactiuna este una minimalista, nefiind necesara o documentatie care sa vina in sprijinul utilizarii aplicatiei.

## 2. Plati

#### #1: Visibility of system status

Atunci cand utilizatorul face click pe butonul "Plateste online", va primi un feedback visual, deschizandu-se un form in care trebuie sa completeze diverse informatii ( Numar card, Cod CCV etc ).

#### #2: Match between system and the real world

Limbajul folosit este unul simplu, care poate fi inteles de oricine. Campurile cerute pentru efectuarea platii sunt generale. O problema ar fi faptul ca anumite persoane, nu stiu exact corespondenta intre datele cerute si cele afisate pe card. O imbunatatire ar fi afisarea unei iconite cu informatii despre datele cerute ( poza care incadreaza fiecare informatie ceruta de pe card ).

#### #3: User control and freedom

Daca utilizatorul apasa din greseala pe butonul "Plateste online", se poate intoarce cu usurinta la starea anterioara, prin apasarea iconitei "X", fiind foarte sugestiva.

#### #4: Consistency and standards

Toate paginile care ofera posibilitatea de plata online, cer aceleasi informatii si le afiseaza aproximativ in aceeasi ordine, astfel ca utilizatorul stie la ce sa se astepte in momentul in care alege plata online.

#### #5: Error prevention

In cazul in care utilizatorul greseste datele completate, este anuntat prin colorarea in rosu a chenarelor completate gresit / necompletate, astfel ca nu este necesara reluarea interactiunii de la zero.

#### #6: Recognition rather than recall

In aceasta pagina, utilizatorul poate sa recunoasca cu usurinta meniul, nu trebuie sa retina aceste informatii, deoarece acesta este vizibil permanent si numele tab-ului este destul de sugestiv. Un buton cu textul "plateste online" sugereaza ca urmatoarea actiune executata va fi completarea datelor cardului.

#### #7: Flexibility and efficiency of use

Contextul aplicatiei este foarte simplu, astfel ca interactiunea unui utilizator expert nu difera de cea a unui utilizator novice, si nu este nevoie de scurtaturi sau alte gesturi.

#### #8: Aesthetic and minimalist design

Design-ul este unul simplu, toate informatiile sunt relevante si sugestive, afisate in pagina astfel incat sa fie vizibile. Butonul "Plateste online" este usor de observat si ii ofera posibilitatea utilizatorului de a efectua plata direct pe site.

#### #9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Erorile sunt foarte usor de observant, fiind marcate printr-un chenar rosu, iar revenirea la actiunea anterioara se poate face prin click pe iconita "X", fiind sugestiva. Atunci cand datele completate sunt corecte, culoarea chenarelor dispare, iar utilizatorul este anuntat ca plata a fost efectuata cu succes.

#### #10: Help and documentation

Interactiunea este una minimalista, nefiind necesara o documentatie care sa vina in sprijinul utilizarii aplicatiei.

### 3. Contacte utile

#### #1: Visibility of system status

La efectuarea click-ului pe link-ul de email, se va deschide aplicatia default de email-uri, al sistemului de operare.

#### #2: Match between system and the real world

Informatiile afisate in aceasta pagina sunt: adrese, email-uri, numere de telefon, intelese de oricine.

#### #3: User control and freedom

Nu exista posibilitatea de a executa o actiune din greseala.

#### #4: Consistency and standards

Toate paginile de contact contin aceleasi informatii (adrese, email-uri, numere de telefon).

#### #5: Error prevention

Nu se observa nici o problema, deoarece interactiunea este minima, nu avem input-uri sau butoane, astfel nu exista erori de prevenit.

#### #6: Recognition rather than recall

In aceasta pagina, utilizatorul poate sa recunoasca cu usurinta meniul, nu trebuie sa retina aceste informatii, deoarece acesta este vizibil permanent si numele tab-ului este destul de sugestiv. Majoritatea utilizatorilor au mai interactionat cu o harta.

#### #7: Flexibility and efficiency of use

Pentru utilizatorii care au mai folosit google maps inainte, se vor descurca mult mai usor in a gasi informatiile de care au nevoie. Un utilizator novice nu se va prinde din prima, de toate feature-urile oferite de google map.

#### #8: Aesthetic and minimalist design

Design-ul este minimalist, toate informatiile sunt relevante, sugestive, clar delimitate si nu incarca prea mult pagina.

#### #9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Interactiunea este una minimalista, nu permite erori, astfel ca utilizatorul nu are nevoie de ajutor in a se intoarce pe pagina anterioara ( in cel mai rau caz deschide aplicatia de email si nu stie sa o inchida)

#### #10: Help and documentation

Interactiunea este una simpla, nefiind necesara o documentatie care sa vina in sprijinul utilizarii aplicatiei.

### 4. Anunturi (Admin)

#### #1: Visibility of system status

Utilizatorul stie pe ce pagina a aplicatiei se afla deoarece tabul selectat din meniu are culoarea de fundal albastra. La apasarea butonului "Adauga" utilizatorul este anuntat instant daca anuntul sau este bun sau nu. Daca datele introduce sunt valide, se afiseaza un mesaj de success, iar anuntul nou poate fi vazut in tabelul anunturilor active, iar daca ceva nu este in regula, inputurile vor avea un chenar rosu care anunta utilizatorul ca datele introduse nu sunt bune.

#### #2: Match between system and the real world

Informatiile cerute pentru completare sunt simple si au continuitate. Pentru a adauga un anunt, este necesara completarea a 3 informatii de baza pentru acesta (data si ora, titlul si detaliile anuntului) si inca 2 informatii utile despre importanta anuntului si recurenta acestuia. Nu se observa probleme in acest context, dar ca o imbunatariere ulterioara, tabelul care afiseaza anunturile active poate fi modificat pentru a afisa toate informatiile cerute la completare.

#### #3: User control and freedom

Singura actiune care poate fi executata din greseala este apasarea butonului de adaugare, fara a complete datele. Rezultatul acestei actiuni este colorarea chenarelor in rosu, ceea ce nu necesita o actiune de undo sau cancel.

#### #4: Consistency and standards

Consistenta se mentine in intreaga aplicatie, deoarece toate paginile care necesita informatii de completat de catre utilizator au aceeasi structura: campurile de completat, urmate de un buton pentru salvare. Acest design este un standard si se gaseste in acest format in toate paginile care solicita informatii de la utilizator.

#### #5: Error prevention

Apasarea butonului de adaugare din greseala, inainte de completarea tuturor campurilor nu va rezulta intr-o actiune nedorita deoarece un anunt nu se poate adauga pana cand nu sunt completate toate campurile. O problema observata ar putea fi faptul ca, daca utilizatorul observa o greseala in textul introdus, dupa ce a apasat butonul, nu o mai poate corecta. O solutie si imbunatatire a experientei utilizatorului ar fi afisarea unei casete de dialog care sa intrebe utilizatorul daca este sigur ca doreste sa adauge anuntul. Aceasta optiune ii da posibilitatea utilizatorului sa corecteze greselile observate mai tarziu.

#### #6: Recognition rather than recall

În această pagină, utilizatorul poate să recunoască cu ușurință meniul, nu trebuie să rețină aceste informații, deoarece acesta este vizibil permanent și numele tab-ului este destul de sugestiv.

#### #7: Flexibility and efficiency of use

Interacțiunea utilizatorului cu această pagină este minimă. Singurele scurtături care pot fi folosite sunt reprezentate de tastele “tab” și “enter” în loc de folosirea mouse-ului sau a trackpad-ului și a click-ului. Probleme nu se pot observa iar experiența utilizatorului nu poate fi îmbunătățită mai mult.

#### #8: Aesthetic and minimalist design

Designul este simplu și minimalist. Informațiile afișate în pagină sunt esențiale.

#### #9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Utilizatorul poate să aibă o idee seaman ușor de faptul că există erori deoarece chenarele se colorează în roșu în acest caz. Din cauza că inputurile care trebuie completate sunt de tip text, utilizatorul poate introduce orice fel de text dorește. O posibilă îmbunătățire ar putea fi adăugarea unei funcționalități care subliniază cuvintele scrise greșit în text pentru a atrage atenția asupra greselilor și un counter pentru cuvinte/caractere.

#### #10: Help and documentation

Interacțiunea este una simplă, nefiind necesară o documentație care să vină în sprijinul utilizării aplicației.

## 5. Contoare

#### #1: Visibility of system status

Atunci când utilizatorul face click pe unul dintre săgețile aflate în dreapta label-urilor “Detalii contoare apă caldă” / „Detalii contoare apă rece”, va primi un feedback vizual, deschizându-se două tabele care conțin mai multe informații al consumului de apă: “BAIE” / “BUCĂTĂRIE”

#### #2: Match between system and the real world

Limbajul folosit este unul natural, care poate fi înțeles de oricine. Cele două săgeți aflate în dreptul label-urilor sunt sugestive. Nu se observă nici o problemă la această euristică, deoarece cuvintele folosite sunt pe înțelesul tuturor, nu ies din context.

#### #3: User control and freedom

Dacă utilizatorul apasă din greșeală pe una / ambele săgeți, se poate întoarce cu ușurință la starea anterioară, prin apăsarea pentru a doua oară pe săgeți (acestea modificându-se în momentul click-ului).

#### #4: Consistency and standards

Deoarece tab-ul din meniu se numește “Contoare”, este de așteptat ca această pagină să conțină informațiile generale în contextul aplicației (informații despre consumul de apă caldă / rece)

#### #5: Error prevention

Nu se observă nici o problemă, deoarece interacțiunea este minimă. Singura acțiune ce o poate face utilizatorul, este de a face click pe acele săgeți, dar acestea nu pot cauza erori.

#### #6: Recognition rather than recall

În această pagină, utilizatorul poate să recunoască cu ușurință meniul, nu trebuie să țină aceste informații, deoarece acesta este vizibil permanent și numele tab-ului este destul de sugestiv. Două label-uri ce conțin săgeți în dreapta lor, ceea ce sugerează, că în urma click-ului pe acestea, se va deschide ceva (utilizatorul poate intuit că vor fi informații despre label).

#### #7: Flexibility and efficiency of use

Contextul aplicației este foarte simplu, astfel ca interacțiunea unui utilizator expert nu diferă de cea a unui utilizator novice, și nu este nevoie de scurtături sau alte gesturi. Probleme nu se pot observa iar experiența utilizatorului nu poate fi îmbunătățită mai mult.

#### #8: Aesthetic and minimalist design

Design-ul este unul simplu, toate informațiile sunt relevante și sugestive, afișate în pagină astfel încât să fie vizibile. O problemă ar fi, posibilitatea ca utilizatorul să nu observe acele două săgeți, însă puțin probabil.

#### #9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Interacțiunea este una minimalistă, nu permite erori, astfel ca utilizatorul nu are nevoie de ajutor în a se întoarce pe pagină anterioară.

#### #10: Help and documentation

Interacțiunea este una minimalistă, nefiind necesară o documentație care să vină în sprijinul utilizării aplicației.

## 6. Sesizări

#### #1: Visibility of system status

Spațiile în care se pot introduce datele sunt foarte bine delimitate prin culoarea de background a inputului, vizibil diferită de cea a backgroundului paginii, dar și prin labeluri sugestive. Labelurile, radio buttons și butoanele de asemenea. Butoanul Trimite nu se activează până ce câmpurile obligatorii nu sunt completate.

#### #2: Match between system and the real world

Limbajul folosit este unul natural, care poate fi înțeles de oricine. În cazul atașamentului, s-a atașat un icon arhicunoscut pentru a adăuga fișiere mesajului ce trebuie transmis administratorului. Nu se observă nici o problemă la această euristică, deoarece cuvintele folosite sunt pe înțelesul tuturor, nu ies din context.

#### #3: User control and freedom

Dacă utilizatorul apasă din greșeală pe atașament, poate să anuleze, același lucru nu se întâmplă și dacă apasă pe butonul Anulează.

#### #4: Consistency and standards

Deoarece tab-ul din meniu se numește "Sesizări", este de așteptat ca această pagină să conțină informațiile generale în contextul aplicației (modalitate de a efectua o sesizare)

#### #5: Error prevention

În cazul în care utilizatorul dorește să trimită formularul gol, butonul Trimite este disabled și nu va fi enabled până ce câmpurile obligatorii nu sunt completate.

#### #6: Recognition rather than recall

În această pagină, utilizatorul poate să recunoască cu ușurință meniul, nu trebuie să rețină aceste informații, deoarece acesta este vizibil permanent și numele tab-ului este destul de sugestiv. Butoanele Trimite și Anulează sunt sugestive, la fel și opțiunea de a atașa fișiere.

#### #7: Flexibility and efficiency of use

Contextul aplicației este foarte simplu, astfel ca interacțiunea unui utilizator expert nu diferă de cea a unui utilizator novice. Singurele scurtături posibile ar fi neinteracționarea cu iconul de attachment înainte. O problemă ar fi odată ce a fost trimis, mesajul nu se mai poate șterge, însă utilizatorul are opțiunea de a atinge Anulați înainte de a-l trimite.

#### #8: Aesthetic and minimalist design

Design-ul este unul simplu, toate informațiile sunt relevante și sugestive, afișate în pagină astfel încât să fie vizibile. O problemă ar fi, posibilitatea ca utilizatorul să nu înțelească faptul că trebuie să apese pe atașament pentru a selecta fișierul.

#### #9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Erorile nu sunt afișate, din moment ce nu există posibilitatea de a efectua nicio acțiune până ce acestea nu sunt rezolvate: ex. trimiterea formularului.

#### #10: Help and documentation

Interacțiunea este una minimalistă, nefiind necesară o documentație care să vină în sprijinul utilizării aplicației.

## 7. Lista sesizări

#### #1: Visibility of system status

Utilizatorul observă o listă de sesizări foarte bine delimitată, cu opțiunea de a răspunde, ilustrată printr-un buton sugestiv, cu care utilizatorul poate interacționa. Statusul este dat de checked și unchecked din dreapta butonului, care marchează dacă răspunsul a fost trimis/sesizarea rezolvată sau nu.

#### #2: Match between system and the real world

Limbajul folosit este unul natural, care poate fi înțeles de oricine. Iconitele sunt sugestive. Nu se observă nici o problemă la această euristică, deoarece cuvintele folosite sunt pe înțelesul tuturor, nu ies din context.

### #3: User control and freedom

Utilizatorul poate sa dea scroll prin lista de sesizari si sa raspunda acestora. In chenarul de raspuns, are libertate de a-si personaliza mesajul prin bold, italic, culoare, align si etc, dupa care, il poate trimite.

### #4: Consistency and standards

Deoarece tab-ul din meniu se numeste "Sesizari", este de asteptat ca aceasta pagina contine informatiile generale in contextul aplicatiei ( Lista de sesizari primita de la locatari ).

### #5: Error prevention

O eroare ar fi ca administratorul sa trimita un reply din greseala, dar acest lucru nu este posibil deoarece butonul nu este enabled daca mesajul este gol.

### #6: Recognition rather than recall

In aceasta pagina, utilizatorul poate sa recunoasca cu usurinta meniul, nu trebuie sa retina aceste informatii, deoarece acesta este vizibil permanent si numele tab-ului este destul de sugestiv.

### #7: Flexibility and efficiency of use

Contextul aplicatiei este foarte simplu, astfel ca interactiunea unui utilizator expert nu difera de cea a unui utilizator novice, si nu este nevoie de scurtaturi sau alte gesturi.

### #8: Aesthetic and minimalist design

Design-ul este unul simplu, iar informatiile afisate sunt clare, afisate in pagina astfel incat sa fie vizibile. Lista este delimitata, iar elementele din lista la fel.

### #9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Erorile nu sunt afisate, din moment ce nu exista posibilitatea de a efectua nicio actiune pana ce acestea nu sunt rezolvate: ex trimiterea mesajului.

### #10: Help and documentation

Interactiunea este una minimalista, nefiind necesara o documentatie care sa vina in sprijinul utilizarii aplicatiei.

## 8. Administrare Boxa

### #1: Visibility of system status

Utilizatorul poate selecta spatiul pe care doreste sa il inchirieze prin radio buttons sugestive, prin nr de spatii pe care doreste sa le ocupe si prin data de la care doreste sa aiba spatiul de inchiriere. Obligativitatea introducerii datelor personale este mentionata prin "\*" la capatul labelurilor de la inputuri. La final, va aparea un mesaj cu datele selectate.

### #2: Match between system and the real world

Limbajul folosit este unul natural, care poate fi inteles de oricine. Iconitele sunt sugestive, interactiunea cu ele fiind intuitiva. Nu se observa nici o problema la aceasta euristica, deoarece cuvintele folosite sunt pe intelesul tuturor, nu ies din context.



### #3: User control and freedom

Utilizatorul poate sa .electeze ce date doreste el printr-un design usor, calendar, asemenea si pentru spatii. Daca a introdus toate datele si se razgandeste, poate da pe anuleaza si totul se reseteaza.

### #4: Consistency and standards

Deoarece tab-ul din meniu se numeste "Boxa", este de asteptat ca aceasta pagina contine informatiile generale in contextul aplicatiei ( Modalitatea de a inchiria spatiu boxa ).

### #5: Error prevention

O eroare ar fi ca utilizatorul sa trimita documentul gol, dar este impiedicat de faptul ca butonul nu este enabled decat daca toate campurile obligatorii sunt completate.

### #6: Recognition rather than recall

In aceasta pagina, utilizatorul poate sa recunoasca cu usurinta meniul, nu trebuie sa retina aceste informatii, deoarece acesta este vizibil permanent si numele tab-ului este destul de sugestiv.

### #7: Flexibility and efficiency of use

Contextul aplicatiei este foarte simplu, astfel ca interactiunea unui utilizator expert nu difera de cea a unui utilizator novice, si nu este nevoie de scurtaturi sau alte gesturi. Butoanele si inputurile sunt apropiate.

### #8: Aesthetic and minimalist design

Design-ul este unul simplu, iar informatiile afisate sunt clare, afisate in pagina astfel incat sa fie vizibile. Totul este delimitat astfel incat nimic sa nu se suprapuna.

### #9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Erorile nu sunt afisate, din moment ce nu exista posibilitatea de a efectua nicio actiune pana ce acestea nu sunt rezolvate: ex rezervarea spatiului.

### #10: Help and documentation

Interactiunea este una minimalista, nefiind necesara o documentatie care sa vina in sprijinul utilizarii aplicatiei.

## 9. Statistici

### #1: Visibility of system status

Utilizatorul poate selecta un interval de timp dorit din cadrul dropdown meniu-ului. In urma selectiei va apare statistica de intretineri pentru perioada selectata. La trecerea mouse-ului peste statistica utilizatorul poate sa vizualizeze detalii in pop-up –urile care apar

### #2: Match between system and the real world

Limbajul folosit este unul natural si usor de inteles. Nu se observa nici o problema la aceasta euristica, deoarece cuvintele folosite sunt pe intelesul tuturor, nu ies din context.

### #3: User control and freedom

Utilizatorul poate sa selecteze pentru ce interval de timp doreste sa vada statistica. In cazul in care se razgandeste poate sa aleaga o alta statistica oricand.

### #4: Consistency and standards

Tab-ul din meniu se numeste "Statistica" astfel indicand ca aceasta pagina va contine diverse statistici.

### #6: Recognition rather than recall

In aceasta pagina, utilizatorul poate sa recunoasca cu usurinta meniul, nu trebuie sa retina aceste informatii, deoarece acesta este vizibil permanent si numele tab-ului este destul de sugestiv.

O posibila problema ar putea fi faptul ca utilizatorul nu este garantat sa se astepte la aparitia unor informatii suplimentare la trecerea mouse-ului peste statistica

### #7: Flexibility and efficiency of use

Deoarece contextul aplicatiei este foarte simplu, interactiunea unui utilizator expert nu ar diferi de cea a unui utilizator novice, astfel nu este nevoie de scurtaturi sau alte gesturi. Butoanele si inputurile sunt apropiate.

### #8: Aesthetic and minimalist design

Aplicatia are un design simplu, iar informatiile afisate sunt clare, afisate in pagina astfel incat sa fie vizibile. Totul este delimitat astfel incat nimic sa nu se suprapuna si elementele sa fie usor de identificat.

### #9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Erorile nu sunt afisate, deoarece sansele aparitiei unei erori sunt foarte subtile.

### #10: Help and documentation

Interactiunea este una minimalista, nefiind necesara o documentatie care sa vina in sprijinul utilizarii aplicatiei.

## 10. Poll

### #1: Visibility of system status

Utilizatorul poate selecta cu usurinta raspunsul pe care doreste sa il ofere la intrebarea curenta, prin bifarea casutei aferente raspunsului corect(radiobox). Intrebarile au un singur raspuns, indicat prin tipul casutei. Cu toate acestea utilizatorul are posibilitatea de a isi adauga propria optiune.

### #2: Match between system and the real world

Limbajul folosit este unul natural si usor de inteles. Nu se observa nici o problema la aceasta euristica, deoarece cuvintele folosite sunt pe intelesul tuturor, nu ies din context.

### #3: User control and freedom

Utilizatorul poate sa selecteze oricare raspuns si poate sa il schimbe la orice moment. Deasemenea utilizatorul are posibilitatea de a adauga un raspuns propriu in cazul in care considera ca optiunile oferite nu exprima opinia sa.

### #4: Consistency and standards

Tab-ul din meniu se numeste "Poll" astfel e de asteptat ca acesta pagina sa aiba poll-uri in cadrul caruia utilizatorul sa isi exprime parerea.

### #6: Recognition rather than recall

In aceasta pagina, utilizatorul poate sa recunoasca cu usurinta meniul, nu trebuie sa retina aceste informatii, deoarece acesta este vizibil permanent si numele tab-ului este destul de sugestiv. Butoanele sunt denumite si ele sugestiv.

### #7: Flexibility and efficiency of use

Deoarece contextul aplicatiei este foarte simplu, interactiunea unui utilizator expert nu ar diferi de cea a unui utilizator novice, astfel nu este nevoie de scurtaturi sau alte gesturi. Butoanele si inputurile sunt apropiate.

### #8: Aesthetic and minimalist design

Aplicatia are un design simplu, iar informatiile afisate sunt clare, afisate in pagina astfel incat sa fie vizibile. Totul este delimitat astfel incat nimic sa nu se suprapuna si elementele sa fie usor de identificat.

### #9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Erorile nu sunt afisate, deoarece sansele aparitiei unei erori sunt foarte subtile.

### #10: Help and documentation

Interactiunea este una minimalista, nefiind necesara o documentatie care sa vina in sprijinul utilizarii aplicatiei.

## 11. Gestionare Poll-uri

### #1: Visibility of system status

Utilizatorul poate sa vizualizeze rezultatele poll-urilor pe care le-a creat anterior si de asemenea are posibilitatea de a crea poll-uri noi.

### #2: Match between system and the real world

Limbajul folosit este unul natural si usor de inteles. Nu se observa nici o problema la aceasta euristica, deoarece cuvintele folosite sunt pe intelesul tuturor, nu ies din context.

### #3: User control and freedom

Utilizatorul poate sa decida daca doreste sa creeze un poll sau nu sau daca sa accepte sau refuze optiuni de raspunsuri sugerate de locatari.

### #4: Consistency and standards

Tab-ul din meniu se numeste "Poll" astfel e de asteptat ca aceasta pagina sa aiba legatura cu poll-uri (vizualizarea rezultatelor si si crearea poll-urilor).

### #6: Recognition rather than recall

In aceasta pagina, utilizatorul poate sa recunoasca cu usurinta meniul, nu trebuie sa retina aceste informatii, deoarece acesta este vizibil permanent si numele tab-ului este destul de sugestiv.

Butoanele sunt denumite si ele sugestiv.

### #7: Flexibility and efficiency of use

Deoarece contextul aplicatiei este foarte simplu, interactiunea unui utilizator expert nu ar diferi de cea a unui utilizator novice, astfel nu este nevoie de scurtaturi sau alte gesturi. Butoanele si inputurile sunt apropiate.

### #8: Aesthetic and minimalist design

Aplicatia are un design simplu, iar informatiile afisate sunt clare, afisate in pagina astfel incat sa fie vizibile. Totul este delimitat astfel incat nimic sa nu se suprapuna si elementele sa fie usor de identificat.

### #9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors

Erorile nu sunt afisate, deoarece sansele aparitiei unei erori sunt foarte subtile.

### #10: Help and documentation

Interactiunea este una minimalista, nefiind necesara o documentatie care sa vina in sprijinul utilizarii aplicatiei.