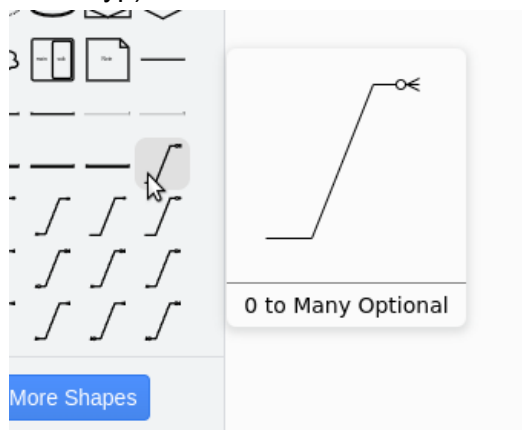


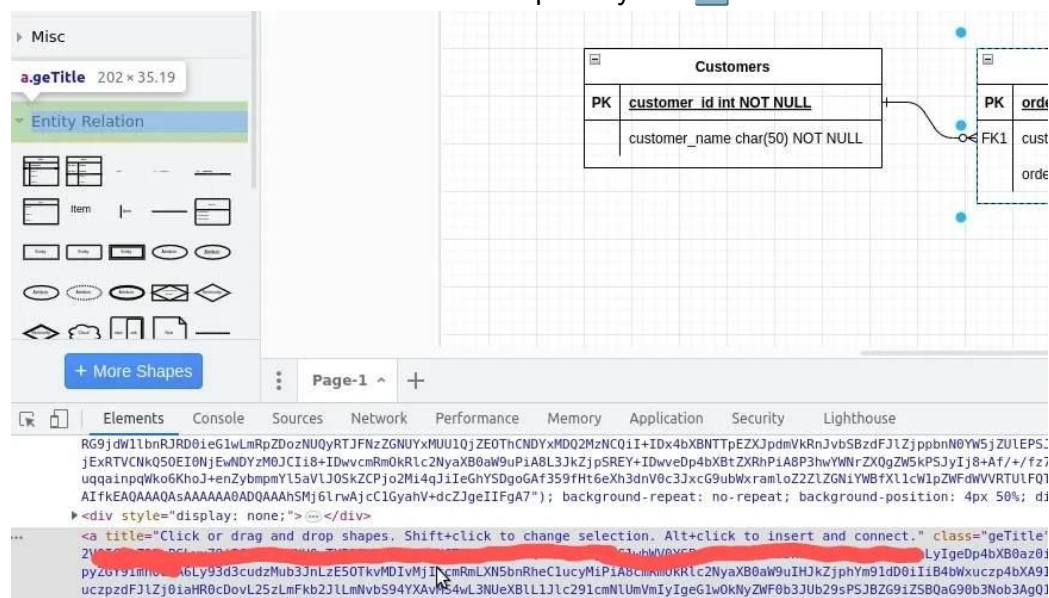
Hned po 1. setkání (s poznámkama z něj)

Vyzkoušení nástroje draw.io

- (drawio in browser) <https://app.diagrams.net/>
- v horní liště a nalevo -> hlavní prvky
- uprostřed samotné okno s modelováním a klikacími elementy
- potom vpravo - prvky upravující specifický element, kontextové menu (už není hlavní menu, obecné a tomu podobné prvky)
 - > zleva-doprava od obecnému ke specifickému
- je dobré se inspirovat takovým grafickým editorem a hlavním rozložením -> vědí co dělají; pro uživatele bude jednodušší ovládat nástroj (když to následuje pattern; aplikace řeší věci podobně jako jiné (podobné), které uživatel zná)
- quecat se snaží jít tím směrem
- můj pohled:
 - líbily se mi poznámky, když jsem přejela na nějaký element, které dovysvětlovaly, co element dělá, nebo o co se vlastně jedná (při výběru z levého menu, v pravém menu), použité i na upozornění, že se akce kliknutí dá dělat nějakou klávesovou zkratkou (u zkratk zkušenost - začínající mladý se zkratky naučí používat a usnadní mu to hodně, začínající 40-50 spíš klikací typ)



přidaný title



Čeho si všímat a co dělat

(když testuju aplikaci jako uživatel)

- zkoušet scénáře s cílem
- zamýšlet se nad uživateli (pro koho to je)
 - expertní (absolvent MFF)
 - začínající (bez znalosti víc DB, pro něj schované a jako 1 přístup)
- kudy musím klikat
 - ideálně na 2 kliknutí se dostanu tam kam potřebuju
 - to co často používám - na jedno kliknutí
 - -> pak u interaktivního mockupu - kolikrát kam kdo klikl (př. z aplikací upozornění, že apl. sbírá data)

PERSONY

- 2 druhy začínajících
 - **mladí lidé, děti** - seznámení úplně poprvé
 - **lidi 40-50** - typicky co se chtějí rekvalifikovat do práce s daty
 - už dělali s něčím grafickým, ne SQL -> budou se spíš učit dotazovat přes grafické rozhraní
 - -> cíl - naladit na vlnu zkouší co aplikace unese, učí se hrou
- **expertní** - zvyklí na dotazovací jazyky (SPARQL)
- nepatří do person, ale jakoby 4. skupina - **stroj** (pomocí skriptu)

evocat - další seznamování

- evocat - mapování na DB (a psát si jestli je to příjemný), joby, migrace, inst. kategorie (-> jestli jsou data načteny)
- Jáchym mi ukáže existující SK a něco popíše

Dostupnost

Na všechny kategorie se dostanu jedním kliknutím z hlavní stránky. To bych asi očekávala (když budu chtít znovu otvírat kategorie, vytvářet nové).

potenciální problém: když budu mít kategorií hodně a budu chtít najít nějakou konkrétní, tak budu muset hledat.

potenciální problém 2: když budu mít hodně kategorií a budu chtít vytvořit novou, tak budu muset scrollovat až dolů.

Po vytvoření kategorie se nedostanu rovnou do okna dané SK, ale vytvoří se v seznamu na úvodní stránce, pak ji musím “najít” a otevřít (sice se vytvoří na konci, tak ji zase tak hledat nemusím, ale na začátku nevím, jak je seznam řazený a tak)

V detailu konkrétní SK:

na 1 kliknutí - přidání objektů, morfismů, uložení, vycentrování, resetování (to je za mě dobré)

Edit schema object

- na 3 kliknutí - přidání ids (jako začátečnický uživatel jsem měla problém s tím přidávání Ids najít -> tím, že se mi tahle možnost neukázala při vytváření Node, ale až při editování, tak jsem ani nevěděla, že nějaká taková je / že je celkem důležitá pro další práci)
- tlačítko Confirm mi přijde, že je jen pro uložení změny jména Node, kdyby bylo situované u jména, asi by mi to dávalo větší smysl, takhle jsem byla zmatená z jeho použití, když jsem změnila Ids a musela jsem dávat Cancel místo Confirm, když jsem chtěla z editace odejít a mít uložené změny

U větších modelů mi přijde schéma trochu nepřehledné z hlediska překrývání objektů a názvů.

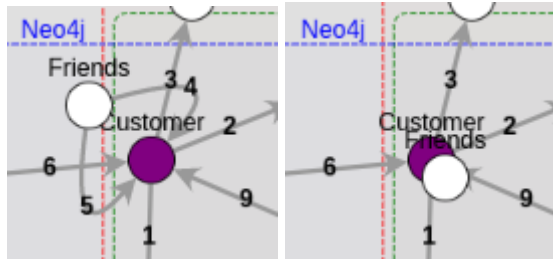
Podivné chování

SK morfismy u hotových modelů: zabarvení se chová podivně, když kliknu na morfismus a pak jeden z jeho vrcholů, zůstanou označené vrcholy, ale šipka zešediví + zůstanu v morfismu, pak kliknu na šipku a už v morfismu nejsem, ale šipka je označená modře (to se děje i když kliknu na šipku morfismu 2x -> získám modré označení šipky morfismu, ale morfismus není vybraný).

Občas se děje: kliknu na morfismus, kliknu na jiný vrchol, nedostanu se na jiný vrchol, ale do podivného stavu, kdy mi zůstanou označené jen vrcholy původního morfismu

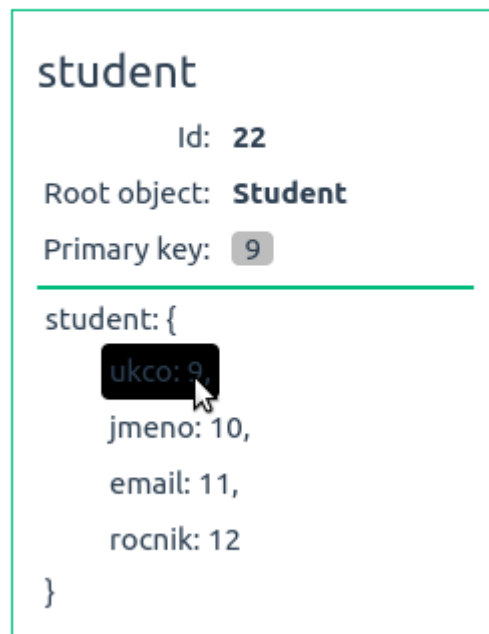
Tvorba ‘sarka - test sis 2’ (1)

- chybí mi možnost vzít víc nodes najednou a přesunout je společně
- když se začnou překrývat Nodes, tak zmizí morfismy mezi nimi



- (tady 4 a 5)
- vytvořila jsem mapování (podle toho, jak si v modelu představuju tabulky), s tím zas až takový problém nebyl, asi že mám jednoduché schéma
- když rozkliknu mapování a najedu na nějaký prvek, přebarví se do černa

Mapping



- po vytvoření mapování vytvořím Job (Category to Model), po spuštění Jobu mi job vytvoří SQL, jehož obsahem bude vytvoření všech namapovaných tabulek

Tvorba 'sarka - test sis 2' (2)

- u postgresu nemůžu mapovat vztahy 0..*, 0..* (zapsal, učí), musím pro ně vytvořit tabulku
- postgres - mapování = tabulka
- mongo - mapování = kolekce
- kolekce = množina dokumentů, které mají stejnou strukturu (třeba Předměty, Učitelé, ...)
- udělala jsem SK s mapováním na mongo a přidala import dat z vlastní DB
- import dat
 - potřebuju si vytvořit svoji vlastní DB (<https://railway.app/>) - jsem přihlášená přes GitHub

- <https://railway.app/project/faede000-0ac8-49a4-97db-f30325c1bed8/plugin/27527ecd-6a42-4f92-b21e-61cee1adfd4d>
- dělám přes ModelToCategory (Job)
- vytvořím si vlastní DB (s přihl. údaji, ..)
- ne přes Data source (je pro něco trochu jiného (import RDF dat)), jen url ze kterého se něco čte
- databáze se specifikuje už při vytváření logického modelu, zatímco data source si zvolím až pro daný job
- po importu dat jsou data vidět v instancní kategorii (záložka vlevo)

Zamyšlení nad uživateli

(zápisky z prezentací o user interface [lecture2.pdf] + dalších zdrojů)

HCI = human-computer interface

potřeby uživatelů

- obecné (fyzické, kognitivní, sociální)
- specifické (související s problémem co aplikace řeší)

modely uživatelů

- KLM https://en.wikipedia.org/wiki/Keystroke-level_model
 - predikce - jak dlouho bude trvat nějaký task expertnímu uživateli
- persony (1 persona)
 - archetypální uživatel, reprezentuje skupinu uživatelů s podobnými vzorci chování

jak vytvořit persony

- [https://wikisofia.cz/wiki/Modelov%C3%A1n%C3%AD_u%C5%BEivatele%C5%AF_\(personas\)](https://wikisofia.cz/wiki/Modelov%C3%A1n%C3%AD_u%C5%BEivatele%C5%AF_(personas))
- vytvoření na základě dat co sesbírám o uživatelích
- vytvoření víc person, co jsou následně prioritizovány (od person, kteří jsou typickým uživatelem služby až po persony, které mohou být jen náhodnými uživateli)
 - jsou nějaké priority?
- proto-persona, ta se vytváří bez dat?
- persona vytvořená bez nasbíraných dat (nemusím dobře odhadnout) - jde měnit když je to proto-persona?
- **jméno persony** (pro polidštění, líp se o nich mluví a líp se pamatuje při vytváření UI)
- **pohlaví a věk** (vliv na potřeby a chování)
- **fotografie** (odpovídá životnímu stylu osoby, kterou popisujeme)
- **základní demografické údaje** – věk, místo bydliště, rodinný stav, děti, zaměstnání (vyplývají z něj schopnosti, vlastnosti), místo bydliště, druh bydlení
- **přístup k technologiím** - jaká zařízení uživatel používá (a pro co), s jakými aplikacemi je zvyklý pracovat

tvoření scénářů a analýza tasků

- HTA (hierarchical task analysis) - pro lepší představu tasků