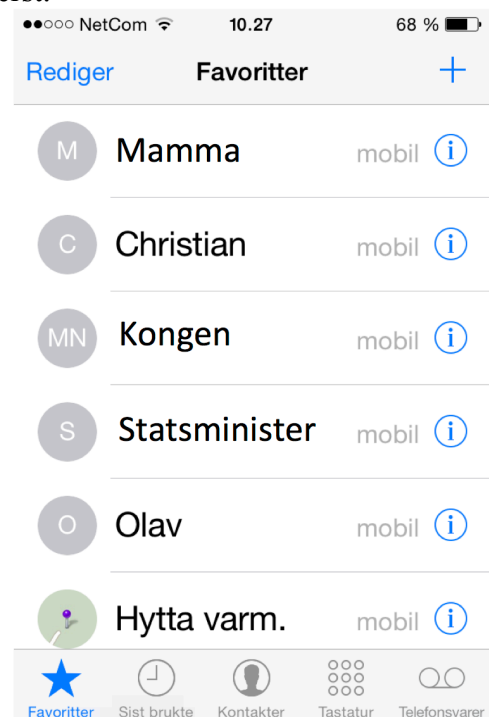
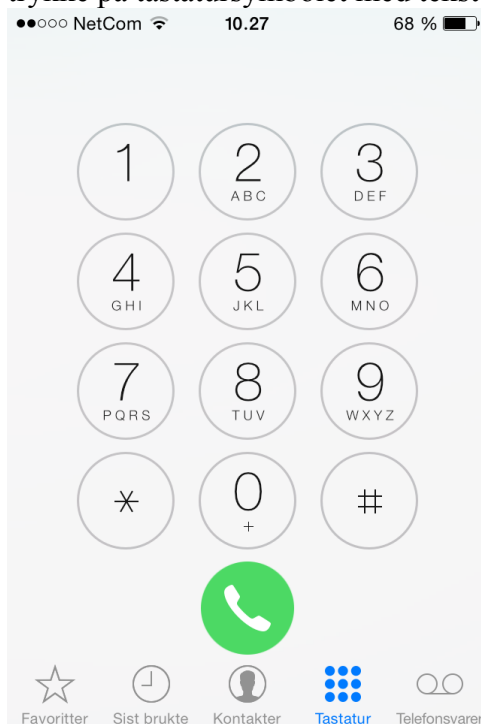


Øving 2 – Kognitive Arkitekturer: Mental-programmering i NGOMSL

Frist innlevering: mandag 29/9

Nedenfor ser du to skjermbilder fra en telefon-app som styres med pekefingeren. Du skal vurdere hvor effektivt ringing er med inntasting av nummer, kontra valg fra favoritt-listen. Anta 8 siffer i telefonnummeret. Når en ringer med favorittlisten trykker en bare med fingeren på navnet for å ringe. Anta at personen du ringer til, f.eks mamma, finnes på første side i favorittlisten, så du slipper å skrolle. Favorittlisten kommer opp ved å trykke på stjerneikonet med teksten "Favoritter" nederst på skjermen. Tilsvarende kommer tastaturet opp ved å trykke på tastatursymbolet med teksten "Tastatur" nederst.



- Angi typiske "unit-tasks" for telefon-appen og modeller topp-nivået i NGOMSL. Husk å ta med "unit-task level".
- Modeller målet "ring" (call), som ringer opp en person.
- Beregn utførelstid for alternativene (execution time)?
(CP = 1.2, B=0.1, H=0.4, K=0.2, M=1.2, P = 1.1 - alt i sekunder)