

Uporabniški vmesniki

Domača naloga4 – Izposojevalnica avtomobilov, Nielsenovi principi

1. Izbor gradnikov za interakcijo

Za interakcijo z uporabnikom, sem izbral najbolj primerne elemente. Za izbiranje sem povsod določil ComboBox-e, saj so za to najbolj primerni. Za izbiro načina plačila sem uporabil Radio button (izključujočo izbiro). Za vnos podatkov sem dodal tekstovna polja, iz katerih sem potem dobival podatke in jih nakoncu oblikoval v poročilo.

2. Aranžiranje gradnikov

Gradnike sem najprej aranžiral v:

- Border pane in v top dodal meni
- Border pane sem dodal v center zgornjega in znotraj njega Tab pane
- V vsak tab pane sem dodal Grid, kjer vsaka celica vsebuje še 1 ali več grid-ov
- Vse elemente v Grid-ih sem poravnal na levo in im določil enak margin (daje vse bolj urejeno in enakega izgleda).

3. Izbor teksta in barv ter slik

Pri plačilu in v izpisu sporočil (na dnu programa), sem izbral navadna lable polja, katera služijo, kot pomoč oz. sporočila uporabniku. Tem besedilom, sem določil opacity na 0.50% in tako naredil malo drugačen izgled od drugih besedil. Posebnih ikon v programu nisem uporabil.

4. Povratna informacija (obvestila, dialogi)

Uporabniku sem omogočil povratno informacijo preko polja Label, na dnu programu. Uporabniku javljam, napake in pa dogodke, kateri se trenutno izvajajo. Na začetku pa izpišem informacijo, da je potrebno izpolniti vsa polja in nato nadaljevati na nov zavihek (izpolnitev polj, se v programu preverja in v primeru praznega polja program ne shrani poročila in javi napako oz. opozorilo).