

4. Mobiilin järjestelmän käyttöliittymä

Toteutin tämän mobiilin järjestelmän käyttöliittymäsuunnitelman parityönä Minna Katermaan kanssa. **Huom! Tehtävänanto oli vaikeasti tulkittava, joten kumpikin meistä on tehnyt sen osalta oman raporttinsa yhteisen keskustelun pohjalta. (Tämä oli ok, kun Zoom-tapaamisessa asiasta kysyin.)** Lisäksi kumpikin teki osan ruuduista itse, mutta suunnittelutyötä ja muokkausta teimme yhdessä, jotta saimme työstä mahdollisimman yhdenmukaisen. Muokkasimme näkymiä toistemme kommenttien perusteella, ja linkityksetkin työstimme yhdessä.

Sovellus on suunniteltu Android-käyttöjärjestelmälle (resoluutio 360 x 640 px). Suunnitteluun käytimme Figma-työkalua ja siihen liitettyä ilmaista Android Nougat GUI:ta sekä Font Awesomea. Aivan orjallisesti emme silti Nougat GUI:ta halunneet noudattaa.

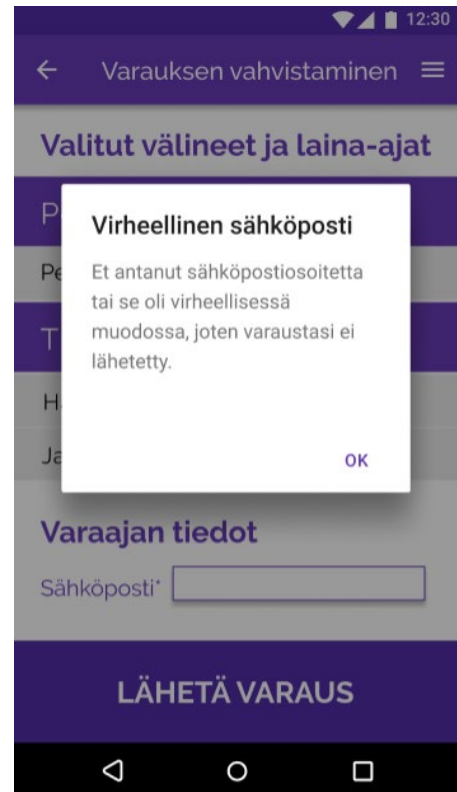
Linkki tekemäämme käyttöliittymään:

<https://www.figma.com/file/GpLLK8IGIE4z9xIYRRzVeRfS/Mobiili-j%C3%A4rjestelm%C3%A4>

Tekemäni framet (10 kpl):

- Aloitusnäkymä
- Kesäliikunta
- Talviliikunta
- Kalastus
- Pallopelit
- Sähköposti kirjoitettu
- Yhteenveto, näppis
- Yhteenveto, vahvistus
- Virheellinen sähköposti
- Varaus vastaanotettu

} Varauksen vahvistaminen
(ns. yhteenvetoruudut)



Kuva 1: Yksi tekemistäni kymmenestä ruudusta eli framesta ("Virheellinen sähköposti"), katso muut linkin kautta

Yleistä sovelluksesta

Sovellus on kuvitteellisen Rocket Science -harrastekerhon liikuntavälinevarausjärjestelmä. Sovelluksen käyttäjät ovat aikuisia, jotka ovat tottuneet käyttämään tietokoneita ja erilaisia sovelluksia.

Sovelluksessa on käytetty harrastekerhon brändivärejä, ja kontrasteihin ja fonttikokoihin on kiinnitetty huomiota. Lisäksi esimerkiksi punaisen ja vihreän yhdistelmää on vältetty punavihersokeita ajatellen. Kaikki tärkeät valinnat ja toimintakehotteet on puolestaan sijoitettu mahdollisuuksien mukaan aina ruudun alareunaan, jotta niitä olisi helppo käyttää yhdellä kädellä.

Kaikista mahdollisista valinnoista ja niiden kombinaatioista ei valitettavasti ole frameja (näkyimiä/ruutuja), sillä parityönä tehtynä aikamme ei sellaiseen riittänyt. Suunnitelmalla on haettu sovelluksen peruslogiikka, ja puuttuvia asioita on selitetty sanallisesti. Esimerkiksi menu-napista tulisi avautua mahdollisuus päästä mm. aloitussivulle ja välineiden pää- ja alakategorioihin, mutta näitä emme kuitenkaan ehtineet toteuttaa. Lisäksi ajatuksenamme oli, että takaisin-nuolet veisivät aina edelliseen näkymään, mutta tämä ei välttämättä ihan jokaisen Figmalla tehdyn ruudun kohdalla toimi teknisistä ongelmista johtuen. Siirtymien lisäämisessä oli muutenkin välillä ongelmia, joten jotain ylimääristä on saattanut jäädä, vaikka yritimme kaiken tarkistaa.

Aloituspäätelmä (+ kesäliikunta ja talviliikunta)

- Jo heti aloituspäätelmässä on tärkeä toiminto eli kategorian valinta: käyttäjä voi heti valita, haluaako hän varata kesä- vai talviliikuntavälineitä
- Pääkategoriaa voi vaihtaa näppärästi etusivulla ilman, että koko näkymä vaihtuu
- Pääkategorioiden tekstejä tehostamaan on käytetty ikoneja (jalkapalloa kesäliikunnalle ja hiihtoa talviliikunnalle)
 - Kesäliikunnan kuva ei ole ihanteellinen, mutta parempaa emme tähän hätään löytäneet
 - Alakategorioille ei ole laitettu ikoneja, jotta kokonaisuus pysyy selkeänä ja helppolukuisena
- Alakategoriaa klikkaamalla käyttäjä pääsee ko. kategorian omaan näkymään
 - Figmalla tehdyssä suunnitelmassa olemme tehneet ruudun siirtymän vain kalastus-kategoriaan ja sieltä pallopeleihin, mutta sama logiikka olisi muissakin

Kalastus (+ Pallopelit)

- Käyttäjä on valinnut kesäliikuntakategoriasta kalastuksen, jolloin hän on siirtynyt tänne
- Käyttäjä voi halutessaan vaihtaa alakategoriaa (esimerkissä pallopelit) vielä tässäkin näkymässä
 - Myös yläkategorian vaihtaminen onnistuisi joko takaisin-napilla tai menun kautta
 - Valittuna olevan kategorian ”pallo” (jonka tilalla tulisi olla aina aihetta kuvaava ikoni, mutta emme sellaisia nyt tähän hätään löytäneet) näkyy puhtaan valkoisena ja sen tekstin fonttikoko on hiukan suurempi kuin muilla kategorioilla
 - Yläosan kuva ja otsikko vaihtuvat kategorian mukaan, jotta käyttäjälle on selkää, missä kategoriassa hän on menossa
- Käyttäjä valitsee välineet, jotka hän haluaisi lainata
 - Alussa valintaruudut ovat tyhjiä
 - Riittää, että sormella osuu ko. välineen alueelle, jolloin valintaruudun väri muuttuu, sisälle ilmestyy valittu-merkki ja teksti muuttuu lihavoiduksi
 - Saman välineen klikkaaminen uudelleen poistaa valinnan
 - Valinnat säilyvät, vaikka käyttäjä vaihtaisi kategorialla
- Kun valinnat on tehty, käyttäjä voi TARKISTA SAATAVUUS -napista tarkistaa ko. välineiden varaustilanteen

Varauskalenteri

- Kun varauskalenteri aukeaa, alussa näkyy ensimmäisenä nykyinen päivä, jonka alle on listattuna käyttäjän valitsemien välineiden varaustilanne
 - Vihreä tarkoittaa vapaata ja harmaa sitä, että väline on varattuna juuri kyseisenä päivänä, eikä siten saatavilla
 - Valintaruudut toimivat samaan tapaan kuin aiemmassa näkymässä, ja lisäksi valintaruutua ei ole lainkaan näkyvillä, jos väline on varattuna ko. päivänä (vähentää virhepainalluksia)
- Esimerkinäkymässä käyttäjä on päättänyt, että hän haluaa varata 17.1. sittenkin vain haavin ja jalkapallon, vaikka myös kahluuhousut olisivat olleet saatavilla. Hänen haluamansa onki sen sijaan on jo varattuna 17.1. ja siten harmaana ja ilman valintaruutua, joten sitä ei voi varata. (HUOM! Tästä ruudusta jäi epähuomiossa pesäpallomaila pois, mutta senkin pitäisi listauksessa näkyä harmaana. Mailan hän on varannut aiemmalle päivälle (13.1.), mutta se tulee esille seuraavasta näkymästä)
- Kalenterista näkyy, että 18.1. ainakin osa tuotteista on varattuna jollekulle (merkinä lipun kuvake + teksti ”Varauksia”)

Mobiili järjestelmä, aihe vapaa, palautettava ryhmätehtävä (vaihtoehto 2)
Käyttöliittymäsuunnittelu
IT-ammattilaiseksi 2

- Kun seuraavaa päivää / sen violettiä aluetta painaa, 18.1. aukeaa samanlaiseksi kuin 17.1. oli (toki omilla varauksillaan), ja 17.1. taas muuttuu sellaiseksi kuin 18.1. oli.
- Jos päivän kohdalla ei näy lipun kuvaketta tai "Varauksia"-tekstiä, silloin kaikki käyttäjän edellisessä vaiheessa valitsemat tuotteet ovat ko. päivänä saatavilla
- Näkymää voi skrollata, ja ylätunnisteen kalenteri-ikonista olisi mahdollista valita myös viikko- ja kuukausinäkymä (tällaisia emme ehtineet piirtää)
- Kuukautta voi vaihtaa kätevästi kuukauden nimeä klikkaamalla (näkymää ei ole piirretty ajanpuutteen vuoksi)
- SIIRRY VAHVISTAMAAN -napista käyttäjä pääsee vielä katsomaan koonnin valitsemistaan välineistä ja ajankohdista sekä antamaan tietonsa

Yhteenvetoruudut

- Halutut varaukset on listattu päivien mukaan
- Käyttäjä syöttää lopuksi sähköpostiosoitteensa varauksen vahvistamista varten
- Täydellisessä maailmassa varaajan tiedot kysyttäisiin tarkemmalla tasolla tai käyttäjä olisi jo kirjautunut henkilökohtaisilla tunnuksilla sovellukseen, jolloin tietoja ei tarvitsisi enää välttämättä kysyä
 - Aika ei tällaiseen riittänyt, joten tämä on nyt hyvin yksinkertaistettu malli
- Sähköposti on pakollinen tieto (siitä merkinä *)
 - Jos tietoja yrittää lähettää ilman sähköpostiosoitteen täyttämistä, käyttäjä saa virheilmoituksen
 - Tällöin tausta tummentuu, jotta kortti erottuu selkeämmin
 - Ikkunan suljetaan annetun vaihtoehdon/vaihtoehtojen kautta
 - Kun käyttäjä painaa kenttää, avautuu näppäimistö sähköpostin syöttämiseksi
 - Kun sähköposti on annettu, käyttäjä voi lähettää varauksen
 - Varauksen lähettämisestä tulee vielä hyväksymispyyntö, millä varmistetaan, ettei kyse ollut vahinkopainalluksesta
- Varaukset päivittyvät lähettämisen jälkeen automaattisesti kalenteriin ja varaaja saa sähköpostiinsa koonnin tekemästään varauksesta
- Varauksen lähettämisen jälkeen käyttäjän näkemä ruutu (frame) vaihtuu

Varaus vastaanotettu

- Kun käyttäjä on lähettänyt varauksensa, hänelle ilmestyy tämä ruutu, joka kertoo selvästi, että varaus on onnistunut (merkinä iso hymynaama + isokokoinen teksti "Varauksesi on vastaanotettu!")
- Tämän jälkeen käyttäjä voi mm. palata aloitusnäkymään PALAA ALKUUN -napista