

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

Σχολή τεχνολογιών πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών

Τμήμα Πληροφορικής



2^η Γενική Εργασία στο μάθημα:

Αλληλεπίδραση Ανθρώπου - Υπολογιστή

Αθανάσιος Βιτάκης Π19247

Χρήστος Αυγερινός Π19020

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1.....	2
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2.....	4
ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΩΝ.....	5

1. Σχεδίαση και ανάλυση για τον χειρισμό του φωτισμού

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1

ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΔΙΕΠΑΦΗΣ ΣΥΜΒΑΤΟΣ ΜΕ ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΟΥ NORMAN	
1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΙ/ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΙ ΤΑ ΦΩΤΑ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟ ΔΩΜΑΤΙΟ
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	Ο ΦΩΤΙΣΜΟΣ ΝΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΠΟΥ ΕΠΙΛΕΞΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟ ΔΩΜΑΤΙΟ
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	<ul style="list-style-type: none">ΕΠΙΛΟΓΗ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΜΕΣΩ ΚΟΥΜΠΙΩΝ ΚΑΙ ΠΡΟΒΟΛΗ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΜΕΣΩ ΕΙΚΟΝΑΣΕΛΕΓΧΟΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΣ ΦΩΤΙΣΜΟΥ(ΟΝ/OFF) ΜΕΣΩ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΚΟΥΜΠΙΟΥ(ΜΩΒ/ΑΣΠΡΟ) ΚΑΙ ΜΕΣΩ ΕΙΚΟΝΑΣ (ANIMATION)ΑΝΟΙΓΜΑ ΔΙΑΚΟΠΤΗ (BUTTON) ΑΝ ΤΟ ΦΩΣ ΕΙΝΑΙ ΚΛΕΙΣΤΟ Η ΚΛΕΙΣΙΜΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ (BUTTON) ΑΝ ΤΟ ΦΩΣ ΕΙΝΑΙ ΑΝΟΙΚΤΟΕΠΙΛΟΓΗ ΦΩΤΕΙΝΟΤΗΤΑΣ RADIO -BUTTONS ΚΑΙ ΠΡΟΒΟΛΗ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΗΣ ΕΠΙΔΡΑΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ ΔΩΜΑΤΙΟΥΕΠΙΛΟΓΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΜΕΣΩ RADIO-BUTTONS ΚΑΙ ΠΡΟΒΟΛΗ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΗΣ ΕΠΙΔΡΑΣΗΣ ΣΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ ΔΩΜΑΤΙΟΥ
4. ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	ΕΚΤΕΛΟΥΝΤΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

<p>5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ</p>	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ :</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ ΚΑΙ ΤΗΝ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ • ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΣΚΟΤΕΙΝΟ/ΦΩΤΕΙΝΟ ΚΑΙ ΚΛΕΙΣΤΟ/ΑΝΟΙΚΤΟ ΤΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΟΥ ΕΚΑΝΕ. • ΤΗΝ ΑΛΛΑΓΗ ΤΗΝ ΦΩΤΕΙΝΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΤΟ ΠΟΣΟΣΤΟ ΦΩΤΕΙΝΟΤΗΤΑΣ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ ΚΑΤΩ ΔΕΞΙΑ ΜΕΣΩ LABEL • ΤΟ ΧΡΩΜΑ ΦΩΤΙΣΜΟΥ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ ΓΙΑ ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΚΑΤΩ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΜΕΣΩ LABEL.
<p>6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ</p>	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΙ ΟΤΙ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΕΧΕΙ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ Η ΛΑΘΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟ • ΤΟ ΦΩΣ ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΕΙΝΑΙ ΑΝΟΙΚΤΟ/ΚΛΕΙΣΤΟ • ΠΡΟΣΑΥΞΗΣΕ ΤΗΝ ΦΩΤΕΙΝΟΤΗΤΑ ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ • ΑΛΛΑΞΕ ΤΟ ΧΡΩΜΑ ΦΩΤΙΣΜΟΥ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ
<p>7. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ</p>	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΝΙΩΘΕΙ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ ΚΑΙ ΣΙΓΟΥΡΟΣ, ΔΙΟΤΙ ΜΕ ΤΙΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΟΥ ΚΑΤΑΦΕΡΕ ΝΑ ΕΠΙΤΥΧΕΙ ΤΗΝ ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΩΝ ΦΩΤΩΝ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ</p>

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2

ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΔΙΕΠΑΦΗΣ ΣΥΜΒΑΤΟΣ ΜΕ ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΟΥ NORMAN

1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΙ/ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΙ ΤΑ ΦΩΤΑ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟ ΔΩΜΑΤΙΟ
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	Ο ΦΩΤΙΣΜΟΣ ΝΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΠΟΥ ΕΠΙΛΕΞΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟ ΔΩΜΑΤΙΟ
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	<ul style="list-style-type: none"> ΕΠΙΛΟΓΗ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΜΕΣΩ ΛΙΣΤΑΣ ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΣ ΦΩΤΙΣΜΟΥ(ON/OFF) ΜΕΣΩ ΕΝΟΣ POP UP MESSAGE BOX ΠΟΥ ΘΑ ΤΟΝ ΕΝΗΜΕΡΩΝΕΙ ΑΝ ΤΑ ΦΩΤΑ ΕΙΝΑΙ ΣΒΗΣΤΑ/ΑΝΟΙΚΤΑ ΑΝΟΙΓΜΑ ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΑΝ ΤΟ ΦΩΣ ΕΙΝΑΙ ΚΛΕΙΣΤΟ Η ΚΛΕΙΣΙΜΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΑΝ ΤΟ ΦΩΣ ΕΙΝΑΙ ΑΝΟΙΚΤΟ ΧΩΡΙΣ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ(Π.Χ. ΧΡΩΜΑ ΔΙΑΚΟΠΤΗ) ΕΠΙΛΟΓΗ ΦΩΤΕΙΝΟΤΗΤΑΣ ΜΕΣΩ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ ΣΕ TEXTBOX ΕΠΙΛΟΓΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΜΕΣΩ RADIO-BUTTONS
4. ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	ΕΚΤΕΛΟΥΝΤΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ
5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ :</p> <ul style="list-style-type: none"> ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ ΣΤΗΝ ΛΙΣΤΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΦΩΤΙΣΜΟΥ, ΤΗΝ ΑΛΛΑΓΗ ΦΩΤΕΙΝΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΦΩΤΙΣΜΟΥ ΜΕΣΩ ΑΝΑΔΥΟΜΕΝΟΥ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ

<p>6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ</p>	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΙ ΟΤΙ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΕΧΕΙ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ Η ΛΑΘΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟ • ΤΟ ΦΩΣ ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΕΙΝΑΙ ΑΝΟΙΚΤΟ/ΚΛΕΙΣΤΟ • ΠΡΟΣΑΥΞΗΣΕ ΤΗΝ ΦΩΤΕΙΝΟΤΗΤΑ ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ • ΑΛΛΑΞΕ ΤΟ ΧΡΩΜΑ ΦΩΤΙΣΜΟΥ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ <p>ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΒΕΒΑΙΟΣ ΟΤΙ ΟΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΕΧΟΥΝ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΕΙ ΚΑΘΩΣ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΕΙΚΟΝΑ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΚΑΙ ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ.</p>
<p>7. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ</p>	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΝΙΩΘΕΙ ΜΠΕΡΔΕΜΕΝΟΣ ΚΑΙ ΑΜΦΙΒΑΛΕΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΔΙΟΤΙ ΕΜΦΑΝΙΣΤΗΚΕ ΕΝΑ ΜΗ ΦΙΛΙΚΟ ΚΑΙ ΑΣΑΦΕΣ ΜΗΝΥΜΑ.ΕΤΣΙ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΣΙΓΟΥΡΟΣ ΟΤΙ ΡΥΘΜΙΣΕ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΑ ΦΩΤΑ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ.</p>

ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΩΝ

Αρχικά θα θέλαμε να αναφέρουμε πως και τα δύο παραδείγματα ικανοποιούν το μοντέλο του Norman. Ωστόσο αποφασίσαμε να επιλέξουμε το πρώτο παράδειγμα (ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1) επειδή θεωρούμε πως η εκτέλεση των ενεργειών είναι ευκολότερη, εξυπνότερη και πιο φιλική προς τον χρήστη. Χρησιμοποιώντας δια δραστικά κουμπιά(ON/OFF) με σχετικό χρώμα σε συνδυασμό με label που δείχνει την κατάσταση φωτισμού μειώνετε η πιθανότητα λάθους και σύγχυσης από τον χρήστη διότι είναι ξεκάθαρο με πολλαπλούς τρόπους σε τι κατάσταση είναι ο φωτισμός και πώς μπορεί να την διαχειριστεί ο χρήστης κάτι που δεν ισχύει με την δεύτερη περίπτωση καθώς η κατάσταση φωτισμού δεν προβάλετε παρά μόνο όταν ο χρήστης πατήσει το κουμπί για να την αλλάξει. Τέλος η ρύθμισή φωτεινότητας του πρώτου παραδείγματος με radio buttons είναι πιο εύχρηστη από την απλή επιλογή μέσω πληκτρολόγησης σε textbox και καθίσταται πιο αποτελεσματική.

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

Σχολή τεχνολογιών πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών

Τμήμα Πληροφορικής



2^η Γενική Εργασία στο μάθημα:

Αλληλεπίδραση Ανθρώπου - Υπολογιστή

Αθανάσιος Βιτάκης Π19247

Χρήστος Αυγερινός Π19020

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1	2
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2	4
ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΩΝ	6

2.Σχεδίαση και ανάλυση για τον χειρισμό της θερμοκρασίας

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1

ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΔΙΕΠΑΦΗΣ ΣΥΜΒΑΤΟΣ ΜΕ ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΟΥ NORMAN	
1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ	<i>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΙ/ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΙ ΤΗΝ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟ ΔΩΜΑΤΙΟ</i>
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	<i>Η ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΝΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΠΟΥ ΕΠΙΛΕΞΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟ ΔΩΜΑΤΙΟ</i>
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	<ul style="list-style-type: none"><i>ΕΠΙΛΟΓΗ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΜΕΣΩ ΕΙΚΟΝΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΒΟΛΗ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΠΟΥ ΕΠΙΛΑΞΑΜΕ</i><i>ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΣ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑΣ(ON/OFF) ΜΕΣΩ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΚΟΥΜΠΙΟΥ(ΜΩΒ/ΑΣΠΡΟ) ΚΑΙ ΜΕΣΩ ΕΙΚΟΝΑΣ (ANIMATION)</i><i>ΑΝΟΙΓΜΑ ΔΙΑΚΟΠΤΗ (BUTTON) ΑΝ Η ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΕΙΝΑΙ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΜΕΝΗ Η ΚΛΕΙΣΙΜΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ (BUTTON) ΑΝ Η ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΕΙΝΑΙ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΜΕΝΗ</i><ul style="list-style-type: none"><i>I. ΕΠΙΛΟΓΗ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑΣ(1ΖΕΣΤΟ, 2ΑΥΤΟΜΑΤΟ, 3ΚΡΥΟ) ΜΕΣΩ ΛΙΣΤΑΣ Η ΑΚΡΙΒΗΣ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΜΕΣΩ NUMERIC BOX</i><i>II. ΕΠΙΛΟΓΗ ΕΝΤΑΣΗΣ (1ΧΑΜΗΛΗ, 2ΜΕΣΑΙΑ, 3ΥΨΗΛΗ) ΜΕΣΩ ΛΙΣΤΑΣ Η ΠΙΟ ΑΚΡΙΒΗΣ ΕΝΤΑΣΗ ΜΕΣΩ ΣΥΡΩΜΕΝΗΣ ΜΠΑΡΑΣ</i>
4. ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	<i>ΕΚΤΕΛΟΥΝΤΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ</i>

<p>5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ</p>	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ :</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ ΚΑΙ ΤΗΝ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ • ΚΛΕΙΣΤΟ/ΑΝΟΙΚΤΟ ΤΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΚΑΙ ΤΟ ΛΑΜΠΑΚΙ ΜΩΒ/ΑΣΠΡΟ ΚΑΙ ACTIVE/INACTIVE ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΟΥ ΕΚΑΝΕ • ΤΗΝ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ ΚΑΤΩ ΔΕΞΙΑ ΜΕΣΩ ΕΝΟΣ LABEL ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΗΝ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΚΑΙ ΒΛΕΠΕΙ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΤΗΝ ΑΥΞΟΜΕΙΩΣΗ ΤΟΣΟ ΣΤΗΝ ΛΙΣΤΑ ΟΣΟ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΤΟΥ NUMERIC BOX • ΤΗΝ ΕΝΤΑΣΗ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ ΚΑΤΩ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΜΕΣΩ ΕΝΟΣ LABEL ΚΑΙ ΝΑ ΑΚΟΥΣΕΙ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΥΞΟΜΕΙΩΣΗ ΤΟΣΟ ΣΤΗΝ ΛΙΣΤΑ ΟΣΟ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΣΥΡΩΜΕΝΗ ΜΠΑΡΑ
<p>6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ</p>	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΙ ΟΤΙ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΕΧΕΙ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ Η ΛΑΘΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟ • Η ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΕΙΝΑΙ ΕΝΕΡΓΗ/ΑΝΕΝΕΡΓΗ • ΕΧΕΙ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΤΗΝ ΣΩΣΤΗ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ • ΕΧΕΙ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΤΗ ΣΩΣΤΗ ΕΝΤΑΣΗ
<p>7. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ</p>	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΝΙΩΘΕΙ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ ΚΑΙ ΣΙΓΟΥΡΟΣ, ΔΙΟΤΙ ΜΕ ΤΙΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΟΥ ΚΑΤΑΦΕΡΕ ΝΑ ΕΠΙΤΥΧΕΙ ΤΗΝ ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΗΣ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑΣ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ</p>

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2

ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΔΙΕΠΑΦΗΣ ΣΥΜΒΑΤΟΣ ΜΕ ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΟΥ NORMAN

1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ	<i>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΙ/ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΙ ΤΗ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟ ΔΩΜΑΤΙΟ</i>
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	<i>Η ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΝΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΙΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΠΟΥ ΕΠΙΛΕΞΕΙ Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟ ΔΩΜΑΤΙΟ</i>
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	<ul style="list-style-type: none"> <i>ΕΠΙΛΟΓΗ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΜΕΣΩ ΛΙΣΤΑΣ</i> <i>ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΣ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑΣ(ON/OFF) ΜΕΣΩ ΘΕΡΜΟΜΕΤΡΟΥ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΕΙΚΟΝΙΖΕΙ ΤΗΝ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ</i> <i>ΑΝΟΙΓΜΑ ΔΙΑΚΟΠΤΗ (BUTTON) ΑΝ Η ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΕΙΝΑΙ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΜΕΝΗ Η ΚΛΕΙΣΙΜΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ (BUTTON) ΑΝ Η ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΕΙΝΑΙ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΜΕΝΗ</i> <i>I. ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ(1ΖΕΣΤΟ, 2ΑΥΤΟΜΑΤΟ, 3ΚΡΥΟ) ΜΕΣΩ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ ΣΕ TEXTBOX ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ</i> <i>II. ΕΠΙΛΟΓΗ ΕΝΤΑΣΗΣ (1ΧΑΜΗΛΗ, 2ΜΕΣΑΙΑ, 3ΕΣΟ, 4ΥΨΗΛΗ) ΜΕΣΩ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ ΣΕ TEXTBOX ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ</i>
4. ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	<i>ΕΚΤΕΛΟΥΝΤΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ</i>

<p>5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ</p>	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ :</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ ΣΤΗΝ ΛΙΣΤΑ • ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑΣ ΜΕΣΩ ΤΟΥ ΘΕΡΜΟΜΕΤΡΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ • ΤΟ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΝΤΑΣΗ ΜΕΣΩ ΑΝΑΔΥΟΜΕΝΟΥ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ
<p>6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ</p>	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ :</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΔΕΝ ΞΕΡΕΙ ΜΕ ΒΕΒΑΙΟΤΗΤΑ ΑΝ Η ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΕΙΝΑΙ ΕΝΕΡΓΗ/ΑΝΕΝΕΡΓΗ ΚΑΘΩΣ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΕΙ ΜΕΣΩ ΤΟΥ ΘΕΡΜΟΜΕΤΡΟΥ ΑΝ ΤΗΝ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕ Η ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕ <p>ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΙ ΟΤΙ :</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΕΧΕΙ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ Η ΛΑΘΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟ • ΕΧΕΙ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ • ΕΧΕΙ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΤΗ ΣΩΣΤΗ ΕΝΤΑΣΗ <p>ΕΠΙΣΗΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΣΙΓΟΥΡΟΣ ΟΤΙ ΟΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΕΧΟΥΝ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΕΙ ΚΑΘΩΣ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΕΙΚΟΝΑ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΚΑΙ ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ</p>
<p>7. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ</p>	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΝΙΩΘΕΙ ΜΠΕΡΔΕΜΕΝΟΣ ΚΑΙ ΑΜΦΙΒΑΛΕΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΔΙΟΤΙ ΕΜΦΑΝΙΣΤΗΚΕ ΕΝΑ ΜΗ ΦΙΛΙΚΟ ΚΑΙ ΑΣΑΦΕΣ ΜΗΝΥΜΑΕΤΣΙ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΣΙΓΟΥΡΟΣ ΟΤΙ ΡΥΘΜΙΣΕ ΤΗΝ ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ ΤΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ</p>

ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΩΝ

Αρχικά θα θέλαμε να αναφέρουμε πως και τα δύο παραδείγματα ικανοποιούν το μοντέλο του Norman. Ωστόσο αποφασίσαμε να επιλέξουμε το πρώτο παράδειγμα (ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1) επειδή θεωρούμε πως η εκτέλεση των ενεργειών είναι ευκολότερη, εξυπνότερη και πιο φιλική προς τον χρήστη. Χρησιμοποιώντας δια δραστικά κουμπιά(ON/OFF) με σχετικό χρώμα σε συνδυασμό με label που δείχνει την κατάσταση θερμοκρασίας μειώνετε η πιθανότητα λάθους και σύγχυσης από τον χρήστη διότι είναι ξεκάθαρο με πολλαπλούς τρόπους σε τι κατάσταση είναι η θερμοκρασία και πώς μπορεί να την διαχειριστεί ο χρήστης κάτι που δεν ισχύει με την δεύτερη περίπτωση καθώς ο χρήστης μπορεί εύκολα να μπερδευτεί και να κάνει λάθος λόγω της έλλειψης αποτελεσματικών ενδείξεων Επίσης θεωρούμε πως η επιλογή προγράμματος μέσω λίστας αντί για πληκτρολόγηση αριθμού επιλογής είναι πιο απλοϊκή και βατή προς τον χρήστη.

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

Σχολή τεχνολογιών πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών

Τμήμα Πληροφορικής



2^η Γενική Εργασία στο μάθημα:

Αλληλεπίδραση Ανθρώπου - Υπολογιστή

Αθανάσιος Βιτάκης Π19247

Χρήστος Αυγερινός Π19020

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1	2
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2	4
ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΩΝ	5

3.Σχεδίαση και ανάλυση για την έξυπνη παπουτσοθήκη

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1

ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΔΙΕΠΑΦΗΣ ΣΥΜΒΑΤΟΣ ΜΕ ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΟΥ NORMAN	
1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΒΡΕΙ ΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΤΗΣ ΗΜΕΡΑΣ
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΛΑΝΟΥ ΗΜΕΡΑΣ ΚΑΙ ΑΝΑΛΟΓΩΝ ΠΑΠΟΥΤΣΙΩΝ ΑΠΤΑ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΛΑΝΟΥ ΗΜΕΡΑΣ: i. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ ΜΕΣΩ TEXTBOX ii. ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗΣ ΩΡΑΣ ΜΕΣΩ NUMERIC BOX iii. ΤΡΟΠΟ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΜΕΣΩ RADIO BUTTONS ΠΑΠΟΥΤΣΟΘΗΚΗ: ΕΠΙΛΟΓΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ ΠΟΥ ΜΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΟΒΑΡΟΤΗΤΑΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΣΗ ΣΟΒΑΡΟΤΗΤΑΣ ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΟ ΤΑ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ Ή ΕΠΙΛΟΓΗ ΚΟΥΜΠΙΟΥ BUY SHOES ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ ΜΕΣΩ ΕΙΚΟΝΙΖΟΜΕΝΗΣ ΛΙΣΤΑΣ ΕΠΙΛΟΓΗ ΚΟΥΜΠΙΟΥ BUY SELECTED ITEMS ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΣΗ ΠΛΗΡΩΜΗΣ
4. ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	ΕΚΤΕΛΟΥΝΤΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

<p>5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ</p>	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ :</p> <p>ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ ΗΜΕΡΑΣ</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΤΗΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΗΝ ΩΡΑ, ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ 3 ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ <p>ΣΤΗΝ ΠΑΠΟΥΤΣΟΘΗΚΗ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΤΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ ΤΟΥ ΜΕΣΩ ΕΙΚΟΝΕΣ(ANIMATION) • ΤΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ ΠΟΥ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΙ ΜΕΣΩ ΕΙΚΟΝΙΖΟΜΕΝΗΣ ΛΙΣΤΑΣ • ΤΗΝ ΑΠΟΔΕΙΞΗ ΑΝ ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΕ ΝΕΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ , ΤΗΝ ΟΠΟΙΑ ΜΠΟΡΕΙ ΚΑΙ ΝΑ ΕΚΤΥΠΩΣΕΙ
<p>6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ</p>	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΙ ΟΤΙ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΕ ΕΠΙΤΥΧΩΣ ΤΗΝ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗ ΠΛΑΝΟΥ ΗΜΕΡΑΣ • ΕΠΕΛΕΞΕ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΠΛΑΝΟ ΗΜΕΡΑΣ • ΕΠΕΛΕΞΕ ΤΗΝ ΣΩΣΤΗ ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΑΠΟΥΤΣΙΟΥ Η • ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΕ ΕΠΙΤΥΧΩΣ ΤΥΧΟΝ ΠΑΠΟΥΤΣΙΩΝ ΠΟΥ ΗΘΕΛΕ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΙ
<p>7. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ</p>	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΝΙΩΘΕΙ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ ΚΑΙ ΣΙΓΟΥΡΟΣ, ΔΙΟΤΙ ΜΕ ΤΙΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΟΥ ΚΑΤΑΦΕΡΕ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΚΑΙ ΑΦΕΤΕΡΟΥ ΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΕΙ ΤΟΝ ΣΚΟΠΟ ΤΟΥ.</p>

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2

ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΔΙΕΠΑΦΗΣ ΣΥΜΒΑΤΟΣ ΜΕ ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΟΥ NORMAN

1. ΣΤΟΧΟΣ ΧΡΗΣΤΗ	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΒΡΕΙ ΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΤΗΣ ΗΜΕΡΑΣ
2. ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ (ΠΡΟΘΕΣΗ)	Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΠΛΑΝΟ ΗΜΕΡΑΣ ΚΑΙ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΙ ΠΑΠΟΥΤΣΙ ΑΠΤΑ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ
3. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	<p>ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΛΑΝΟΥ ΗΜΕΡΑΣ:</p> <ul style="list-style-type: none"> i. ΣΚΟΠΟ ΜΕΣΩ ΛΙΣΤΑ ΕΠΙΛΟΓΩΝ ii. ΣΟΒΑΡΟΤΗΤΑ ΠΕΡΙΣΤΑΣΗΣ ΜΕΣΩ ΑΡΙΘΜΗΜΕΝΗΣ ΣΥΡΩΜΕΝΗΣ ΜΠΑΡΑΣ(1-10) <p>ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΟ ΤΑ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ ΜΕΣΩ TEXTBOX Ή ΕΠΙΛΟΓΗ ΚΟΥΜΠΙΟΥ ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΣΤΟ ONLINE ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ</p> <p>ΕΠΙΛΟΓΗ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕΣΩ ΛΙΣΤΑΣ</p> <p>ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ ΜΕΣΩ ΛΙΣΤΑΣ</p> <ul style="list-style-type: none"> i. ΕΠΙΛΟΓΗ ΝΟΥΜΕΡΟΥ ΜΕΣΩ TEXTBOX ii. ΕΠΙΛΟΓΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΜΕΣΩ RADIO BUTTON <p>ΕΠΙΛΟΓΗ ΚΟΥΜΠΙΟΥ ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΣΤΟ ΚΑΛΑΘΙ</p> <p>ΕΠΙΛΟΓΗ ΚΟΥΜΠΙΟΥ ΠΛΗΡΩΜΗΣ</p> <p>ΕΠΙΛΟΓΗ ΚΟΥΜΠΙΟΥ ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΣΗΣ</p>
4. ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ	ΕΚΤΕΛΟΥΝΤΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

5. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	<ul style="list-style-type: none"> • Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΒΛΕΠΕΙ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ : ΣΧΕΤΙΚΟ ΜΗΝΥΜΑ ΟΤΑΝ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΕΙ ΤΗΝ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗ ΠΕΔΙΩΝ ΠΛΑΝΟΥΝ ΗΜΕΡΑΣ • ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΑΠΟΥΤΣΙΟΥ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ ΜΕΣΩ ΟΝΟΜΑΤΟΣ
6. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΙ ΟΤΙ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΕ ΕΠΙΤΥΧΩΣ ΤΗΝ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗ ΠΛΑΝΟΥ ΗΜΕΡΑΣ ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΒΛΕΠΕΙ ΤΙΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΓΙΑ ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΣΗ • ΕΠΕΛΕΞΕ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΣΙΓΟΥΡΟΣ ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ • ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΕ ΕΠΙΤΥΧΩΣ ΤΥΧΟΝ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ ΠΟΥ ΗΘΕΛΕ ΝΑ ΑΓΟΡΑΣΕΙ
7. ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Η ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΝ ΑΡΧΙΚΟ ΣΤΟΧΟ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΗ	<p>Ο ΧΡΗΣΤΗΣ ΝΙΩΘΕΙ ΜΠΕΡΔΕΜΕΝΟΣ ΚΑΙ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΣΙΓΟΥΡΟΣ ΑΝ ΕΠΕΛΕΞΕ ΣΩΣΤΑ ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΗΜΕΡΑΣ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΑΝ Ο ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΙ ΣΤΟ ΠΑΠΟΥΤΣΙ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΞΕ</p>

ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΩΝ

Αρχικά θα θέλαμε να αναφέρουμε πως και τα δύο παραδείγματα ικανοποιούν το μοντέλο του Norman. Ωστόσο αποφασίσαμε να επιλέξουμε το πρώτο παράδειγμα (ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1) επειδή θεωρούμε πως η υλοποίηση είναι πιο φιλική και εύχρηστη προς τον χρήστη. Η επιλογή πλάνου ημέρας με επιλογή δραστηριότητας εκτιμώμενης ώρας και τρόπο μεταφοράς δίνει την δυνατότητα για ένα πολύ πιο ακριβές

και δια δραστικό πλάνο ημέρας και κατά επέκταση και Παπουτσοθήκης. Αρχικά το σύστημα του παραδείγματος 1(ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1) είναι πολύ πιο απλοϊκό και φιλικό προς τον χρήστη καθώς ο χρήστης χρειάζεται να επιλέξει λιγότερα πράγματα μειώνοντας έτσι την πιθανότητα λάθους. Έπειτα η προβολή των παπουτσιών κλπ. Μέσω εικόνων και όχι μέσω απλών λιστών κάνει την εφαρμογή πιο ευπαρουσίαστο και τέλος με τα μηνύματα επιβεβαίωσης του παραδείγματος 1 ο χρήστης βλέπει τις επιλογές κάτι που εξυπηρετεί τον ίδιο αλλά και καθιστά το σύστημα πιο αποτελεσματικό και κατανοητό προς τον χρήστη και μπορεί να είναι σίγουρος για το προϊόν που επέλεξε.