

# Picko Poročilo

Yannick Kuhar

November 2022

## 1 Nielsenovi principi

### 1.1 Prilagodi se realnemu svetu

Uporabniki imajo lahko tudi več imen in priimkov. Za boljšo vidljivost so bila vnosna polja podaljšana do roba vmesnika, kot kaže slika 1.

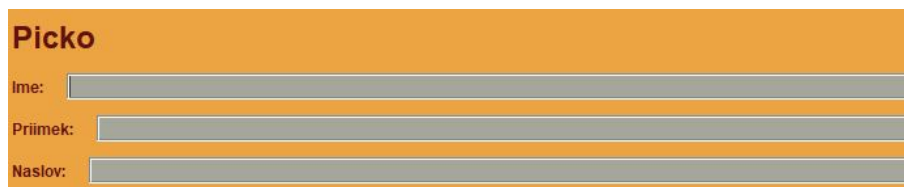
The image shows a web form with an orange header bar containing the title 'Picko' in white. Below the header, there are three input fields, each preceded by a label: 'Ime:', 'Priimek:', and 'Naslov:'. The input fields are gray and extend to the right edge of the form's container, demonstrating the 'extend to the edge' principle.

Figure 1: Podaljšana vnosna polja.

Ves tekst na gumbih in na samem vmesniku je napisan v enostavnem jeziku, brez tehničnega žargona.

### 1.2 Konsistentnost in standardi

Za konsistentnost se v vmesniku uporablja barva. Ves statičen tekst je obarvan temno rdeče. Ves tekst, ki pa se spreminja ali pa pripada elementu za izbiro (checkbox, radio button in combo box) je pa obarvan svetlo rdeče.

Komponente, ki izpolnjujejo podobne naloge so iste oblike, npr. gumba Dodaj pico in Odstrani pico.

### 1.3 Pomoč in dokumentacija

Večina gumbov in vnosnih polj ima namig (*angl. tooltip text*), ko se zgodi napaka pa vmesnik javi primerno sporočilo kot kaže slika 2.

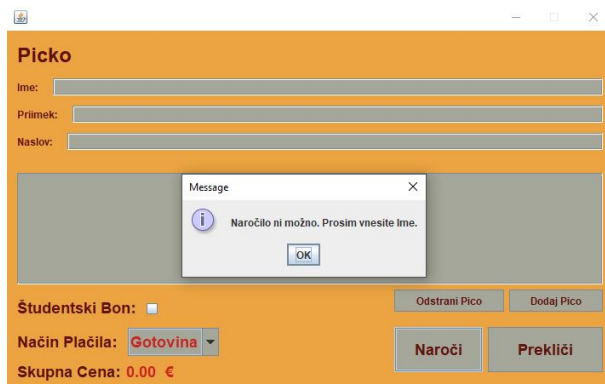


Figure 2: Namig, ki se pojavi, ko uporabnik pritisne gumb Naroči in ne vnese imena.

## 1.4 Uporabnikov nadzor in svoboda

Oba vmesnika imata jasno definirana izhoda kot kažeta sliki 3 in 4. Ravno tako imata oba vmesnika gumb Prekliči.

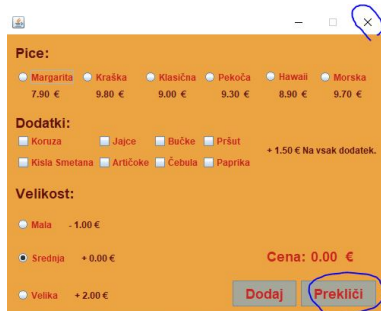


Figure 3: Izhoda na glavnem meniju.



Figure 4: Izhoda na meniju za dodajanje pic.

Operacije *Undo* v tem vmesniku ne potrebujemo. Možno pa je odstraniti pico in dodati novo. Ti dve operaciji tudi zagotovita uporabnikov nadzor nad podatki.

## 1.5 Vidljivost statusa sistema

Način, kako uporabnik vidi status sistema je, da opazuje višanje oz. nižanje cene glede na izbor pice, dodatkov in velikosti.

Ravno tako je vidno, kaj uporabnik izbere. Končen izbor se prikaže na vmesniku, kot kaže slika 5.



Figure 5: Dinamični prikaz cene glavnem meniju.

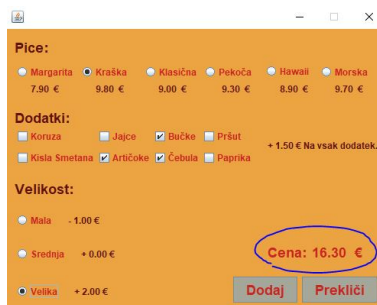


Figure 6: Dinamični prikaz cene na meniju za dodajanje pic.

## 1.6 Fleksibilnost in učinkovitost

Za takšen vmesnik bližnjice preko tipkovnice niso smiselne. Je pa vidna zgodovina dodanih pic na trenutnem naročilu.

## 1.7 Izogibanje napakam

Določene operacije so onemogočene. Npr. uporabnik ne mora odstraniti pice, če je seznam dolžine nič, uporabnik ne mora izvesti naročila, če je, katero od polj Ime, Priimek ali naslov prazen.

Vnos uporabnika je tudi omejen na 3 polja. Vse ostale komponente nudijo izbiro.

## 1.8 Raje prepoznav, kot si zapomni

Vsa potrebna informacija je prikazana na vmesniku. Imena pic, dodatkov in njihove cene so jasno vidne. Uporabniku ni treba uporabljati spomina, saj večino samo izbira. Tudi namigi so dovolj jasni in s tem še dodatno razbremenimo uporabnika.

## 1.9 Javljanje napak, diagnoza, reševanje

Kot omenjeno v razdelku 1.3 in bolj podrobneje v razdelki 1.7, vsak gumb, poleg svoje funkcionalnosti, obravnava tudi možne napake.

Če je katero koli od vnosnih polj prazno ali pa je prazen seznam pic naročila ni možno izvesti in ob kliku na gumb Naroči se bo pokazalo primerno sporočilo. Ravno tako na meniju za dodajanje pic bo gumb Dodaj javil napako z namigom, če pica ni zbrana.

## 1.10 Estetika in minimalistično načrtovanje

Vmesnik ima relativno malo funkcionalnosti, zato je že njegova sestava sama po sebi preprosta. Podrobnejši vpis komponent in zakaj so bile zbrane.

Kar se tiče estetike pa moram priznat, da me je Netbeans razočaral. V prvotni ideji bi vse ikone `pic`, dodatkov in velikosti bile slike namesto teksta. Vendar Netbeans ima težave z prepoznavanjem poti do slik. To je znana težava, ki ima nekaj predlaganih popravkov (*angl. workaround*), vendar niso bili uspešni.

## 2 Gradniki

### 2.1 Izbor gradnikov

#### 2.1.1 Glavni meni

Ime, Priimek in Naslov so polja za vnos polja, kot kaže slika 1. Res je, da takšna polja lažje vedejo v napake, ampak za takšne podatke so najbolj smiselna.

Za seznam naročenih `pic` sem uporabil komponento `JList`, saj ta omogoča enostaven prikaz povratnih informacij.

Za študentski bon sem uporabil komponento `Check box`, ker komponenta sama nudi odlične povratne informacije v obliki kljukice.

Način plačila uporabnik zbira s padajočim seznam, ki ima dve izbiri. Lahko bi uporabil radio gumbe, vendar padajoč sezama zavzame manj prostora.

Skupno ceno prikazuje komponenta `Label`, saj je z njo programersko zelo enostavno manipulirati.

Na vmesniku so tudi štirje gumbi, ki so za njihove funkcionalnosti naravna izbira. Uporabnik, bo to iz izkušenj preprosto prepoznal.

#### 2.1.2 Meni za dodajanje `pic`

Za izbor `pic` so na voljo radio gumbi. Iz izkušenj vemo, da so ti namenjeni izboru le enega elementa. Obratno velja za komponento `Check box`. Ta je tipično uporabljena za izbor večih elementov, zato sem jo uporabil za izbor dodatkov.

Enako kot za pice velja za izbor velikosti. Uporabnik izbere le eno.

Tako kot na glavnem meniju imamo en `Label`, ki prikazuje ceno trenutnega naročila in dva gumba. Za te komponente veljata enaka argumenta kot v glavnem meniju.

### 2.2 Aranžiranje gradnikov

Držal sem se načela, da komponente, ki izpolnjujejo podobno nalogo sodijo skupaj. Na glavnem meniju tri polja za vnos osebnih podatkov uporabnika nastopajo skupaj. Ravno tako so skupaj komponente, kjer uporabnik vnaša oz. vidi podrobnosti plačila. Skupaj so tudi štirje gumbi.

Isto velja na meniju za dodajanje `pic`. Radio gumbi za izbiro pice so skupaj v vrsti, radio gumbi za izbiro velikosti so skupaj v stolpcu in `Check box`i za izbiro dodatkov so skupaj v dveh vrsticah. Ravno tako sta skupaj oba gumba.

## 2.3 Povratne informacije

Povratne informacije uporabnik dobiva s prikazom naročenih pic. Uporabnik lahko spremlja ceno naročila z dinamičnim prikazom cene.

Vsaka komponenta ima tudi namig in gumbi prikazujejo sporočila napak, če do njih pride in nudijo navodila, kako jih odpraviti.

## 2.4 Analiza uporabnika

Naloge uporabnika:

1. Uporabnik doda svoje osebne podatke v polja Ime, Priimek in Naslov.
2. Uporabnik klikne gumb Dodaj pico.
3. Na meniju za dodajanje pic uporabnik izbere Pico, dodatke in velikost pice.
4. Na meniju za dodajanje pic uporabnik klikne gumb Dodaj.
5. Uporabnik izbere ali bo koristil študentski bon ali ne.
6. Uporabnik izbere način plačila (Gotovina ali Kartica).
7. Ko je meni izpolnjen uporabnik klikne na gumb Naroči.



The screenshot shows a web application window titled "PICKO". It features a form for user registration with fields for "Ime:" (Yannick), "Priimek:" (Kuhar), and "Naslov:" (Večna pot 113). Below this is a section titled "Naročene pice:" containing a list item "Velika Margarita ... Dodatki: Jajce ... 11.40 EUR". At the bottom, there is a "Študentski Bon:" checkbox (checked), a "Način Plačila:" dropdown menu (set to "Kartica"), and a "Skupna Cena: 11.40 €" label. Four buttons are visible: "Odstrani Pico", "Dodaj Pico", "Naroči", and "Prekliči".

Figure 7: Izpolnjen glavni meni.

## 2.5 Tekst

Uporabil sem font z imenom Dialog, ker se mi je zdel preprost in berljiv. Naslovi in pomembnejše komponente kot so oznake študentskega bona in načina plačila so velikosti 18 in v krepkem tisku. Medtem, ko elementi, ki sodijo pod te naslove so velikosti 11 in v običajnem tisku.

## 2.6 Barve

Želel sem, da je vmesnik obarvan kot pica in hkrati, da bo barvna shema minimalistična, maksimalno 5 barv. Temu zadošča shema na sliki 8, ki sem jo našel na družabnem omrežju Pinterest.



Figure 8: Barvna shema vmesnika.