# 新

# 6.结果

对在启发式评估过程发现的问题,需要进行分类和排序,以便后续的分析

和整理以及问题的修正。所以以问题严重性为第一关键字(从高到低),修复

问题的难易程度为第二关键字(从低到高)进行排序。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 问题描述 | 严重等级 | 修复等级 | 违反规则 | 规则描述 |
| 2 | 没有检查户填写信息的逻辑合理性，导致系统发生错误 | 3 | 1 | 6 | 预防错误 |
| 3 | 信息填写错误，反馈复杂 | 3 | 1 | 5 | 帮助用户识别、诊断和修复错误 |
| 5 | 上传新头像按钮没有反应 | 3 | 1 | 1 | 系统状态的可视性 |
| 6 | 没有进行格式检查 | 3 | 1 | 6 | 预防错误 |
| 7 | “记录新的健身”按钮位置不合理 | 3 | 0 | 2 | 系统应与真实世界相符合 |
| 8 | **在有关用户等阶的部分没有任何描述及文档** | 3 | 0 | 10 | 帮助及文档 |
| 9 | **在用户从操作后返回不到先前开始操作的位置** | 2 | 3 | 8 | **使用的灵活性及有效性** |
| 11 | 图文不符 | 2 | 2 | 2 | 系统应与真实世界相符合 |
| 12 | “点赞”设计不合理 | 2 | 1 | 1、2 | 系统状态的可视性  系统应与真实世界相符合 |
| 13 | 不显示用户当前的状态 | 2 | 1 | 1 | 系统状态的可视性 |
| 14 | 按钮功能重复，且按钮可点击性不明显 | 2 | 1 | 2、9 | 系统应与真实世界相符合  审美感和最小化设计 |
| 15 | 填写信息点击发送，容易漏填信息 | 2 | 1 | 6 | 预防出错 |
| 16 | 显示无用按钮 | 2 | 1 | 9 | 审美感和最小化设计 |
| 17 | 活动主页已经结束的活动显示在比较靠前的页面，新发起的正在进行的活动显示在较后的页面 | 2 | 1 | 2 | 系统应与真实世界相符合 |
| 18 | 时间填写为文本框显示暗示用户输入，但是实际为用户选择 | 2 | 1 | 2、6 | 系统应与真实世界相符合  预防错误 |
| 20 | 在好友页无法添加好友 | 1 | 1 | 8 | 使用的灵活性及有效性 |
| 21 | 用语容易让人混淆 | 1 | 1 | 2 | 系统应与真实世界相符合 |
| 22 | 与好友聊天的对话框太大，需要下拉才能输入新对话 | 1 | 1 | 8  9 | 使用的灵活性及有效性审美感和最小化设计 |
| 23 | 无法一眼就知道是与哪个好友聊天 | 1 | 1 | 7 | 依赖识别而非记忆 |
| 24 | 删除按钮与发表人、点赞按钮风格不一致 | 1 | 1 | 4 | 一致性和标准化 |
| 25 | 翻页浏览的导航里，没有显示总页数 | 1 | 1 | 7 | 依赖识别而非记忆 |
| 26 | 标签没对齐 | 1 | 1 | 4 | 一致性和标准化 |
| 28 | 不可点击的标签暗示用户可以点击 | 1 | 1 | 2 | 系统应与真实世界相符合 |
| 29 | 在首页上使用了“健身”和“锻炼”两个含义相近却指代同一事物的不同的词 | 1 | 0 | 4 | 一致性和标准化 |

# 3.执行概要

在南京大学鼓楼校区软件学院机房，我们由4位软件学院本科三年级学生使用启发式评估技术进行测试，我们发现拜运动社交平台尚存在以下这些问 题:

1. 需用户填写的信息缺少逻辑正确性检查、格式检察、是否为空检查
2. 发生错误时，错误反馈复杂，用户无法理解
3. 按钮设计不合理：风格不一致、图标隐喻不合常理、摆放位置使用户易出错
4. 暗示不合理：可点击性暗示不合理，输入框输入暗示不合理
5. 信息排布方式不一致
6. 用语重复混淆
7. 聊天界面对话框过大且无法一眼就知道是与哪个
8. 总页数不显示与翻页隐喻不直白
9. 无法返回当前页面