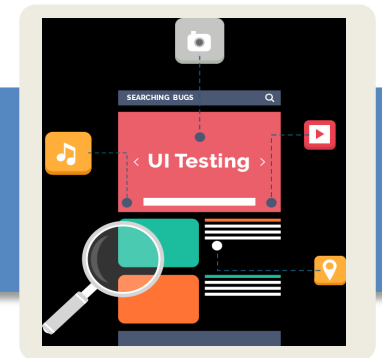


Testování UI – Heuristická evaluace (HE)

Jiří Šebek

b6b36nss



```
public final void onSensorChanged(SensorEvent event)
{
    m_flightIntensity = event.values[0];
    m_etAmblight.setText("" + m_flightIntensity + " lx");
}

private void resume()
{
    m_flightIntensity = 0;
    m_etAmblight.setText("0 lx");
}
```

HE

Jedna ze základních metod testování použitelnosti spočívá v procházení a hodnocení stránek odborníky na použitelnost.

Testeři zkoumají jestli stránky splňují jednotlivá doporučení ohledně použitelnosti.

Tester je odborník.

Na konci je vytvořen seznam problémů a nedostatků řazený podle důležitosti.

HE - pravidla

Analýza je založena na pravidlech od J. Nielsna :

- 1. Viditelnost stavu systému – systém by měl vždy dát uživateli vědět co se právě odehrává*
- 2. Spojení mezi systémem a reálným světem – komunikace systému s uživatelem by se měla odehrávat uživatelsky příjemným způsobem (srozumitelný jazyk bez odborných termínů)*
- 3. Uživatelská kontrola a svoboda – uživatelé při práci se systémem dělají chyby a potřebují proto únikový východ pro návrat do předchozího stavu.*

HE - pravidla

Analýza je založena na pravidlech od J. Nielsna :

4.Konzistence a standardizace – uživatelé by neměli být nuceni přemýšlet jestli různé termíny znamenají to stejné, proto se doporučuje dodržovat obecné zásady.

5.Prevence chyb – vyvarovat se chybovým hlášením bezpečným designem, který bude preventivně působit proti problémům

6.Rozpoznání místo vzpomínání – uživatel by neměl být nucen vzpomínat si na provádění operací v systému, instrukce by měly být v systému vždy viditelně umístěny

HE - pravidla

Analýza je založena na pravidlech od J. Nielsna :

7.Flexibilní a efektivní použití – umožnění zrychlení práce se systémem pro pokročilé uživatele

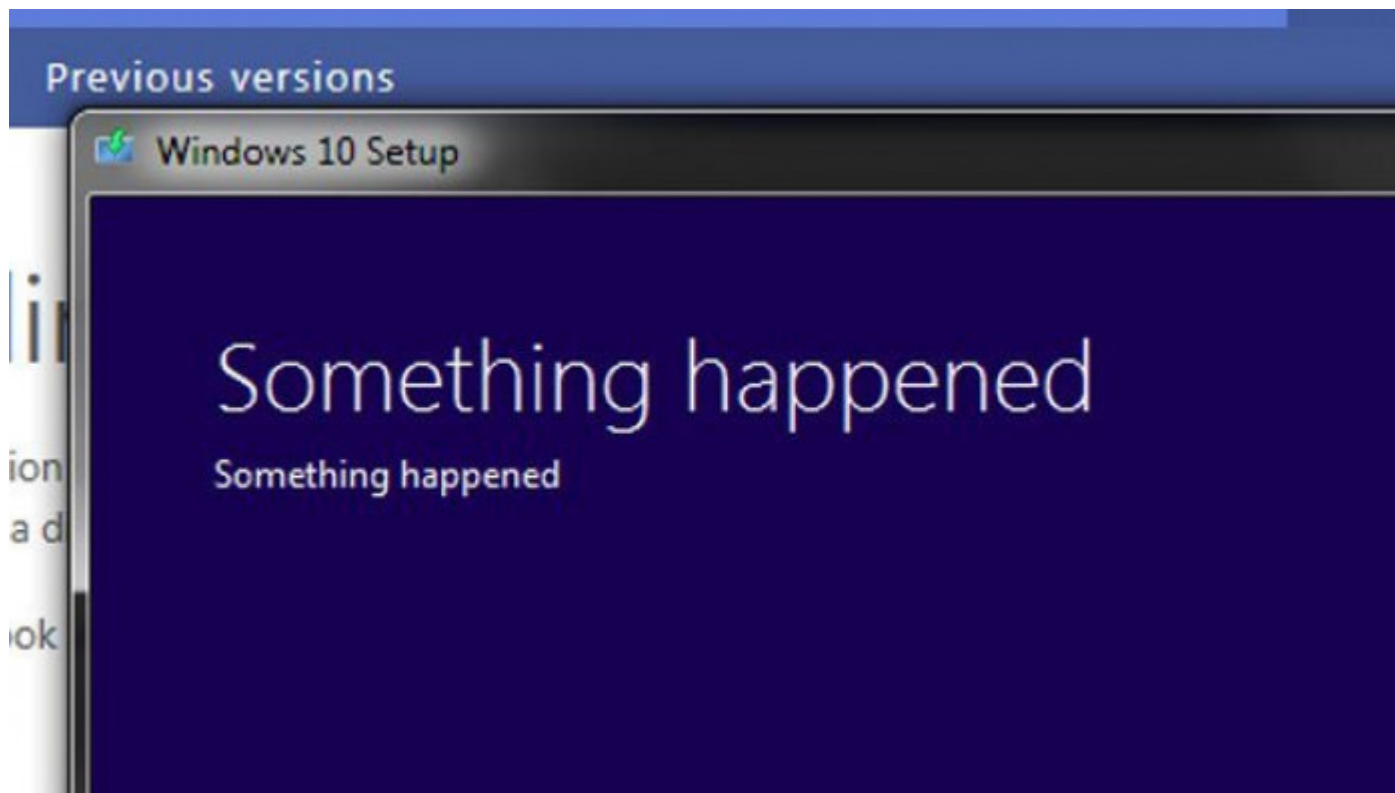
8.Estetický a minimalistický design – bez nepotřebných informací

9.Pomoc uživatelů poznat, pochopit a vzpamatovat se z chyb – chybové hlášky by měly být uváděny v přirozeném jazyce a měly by navrhnout řešení

10.Nápověda a návody – všechny informace se musí dát lehce vyhledat, nápověda by měla obsahovat postupy v krocích

Příklady

Který bod porušuje tento příklad?



Příklad 1 k SmartTV

Problém: Ukazatel, zda je aplikace připojena k internetu

Heuristika: ... – uživatel nevidí stav systému

Tester:

Popis, vylepšení: Aplikace by měla mít ukazatel stavu připojení k serveru kde jsou nahrané filmy. Je třeba přidat chybové hlášky v případě, když uživatel se bude snažit stáhnout film a nebude připojen. Je také potřeba vyřešit ztrátu spojení se serverem.

Doplňte číslo heuristiky

Příklad 2 k SmartTV

Problém: Snadné mazání serialů

Heuristika: ... - uživatel se nezobrazí potvrzovací okno na mazání seriálu

Tester: ...

Popis, vylepšení: Aplikace by měla upozornit uživatele pomocí např. Potvrzovacího okna, že chce seriál smazat. Uživatel by mohl vymazat seriál omylem.

Doplňte číslo heuristiky