

ITI0209: Kasutajaliidesed

01. Kasutajaliidese mustrid ja heuristikad

Martin Verrev

Kevad 2022

Eesmärgid

- Anda ülevaade kasutajaliidese kasutajaharjumustega seotud mustritest
- Pakkuda raamistik kasutatavuse hindamiseks

Name	TPS	Threat	%
Mydruid	2169	59.0k	93%
> Full Aggro <			
Coburn	494	38.5k	0%
Mallen	673	40.3k	-2%
Stormcrow	96	35.8k	-8%
Sheyran	567	34.9k	-10%
Abeha	520	29.6k	-36%
Calmey	78	4.8k	-88%

Mydruid 70
 15006/22654 60%
 100/100 100

[-1] Sathrovarr the Corruptor	Value
Siphon Life	21s
Curse of Agony	12s
Corruption	8s
[-1] Kalecgos	
Siphon Life	3s
Siphon Life	11s

Wild Magic - Increased casting time on Off!
 Spectral Realm: Ithacas (Group 2)

Damage Done

1. Savory	104156 (1238.1, 13.1%)
2. Stormrager	103277 (1444.0, 12.8%)
3. Elthias	91278 (1052.4, 11.5%)
4. Clotha	84013 (1047.7, 10.5%)
5. Mindslaver	73460 (1251.9, 9.2%)
6. Tityr	6666 (799.9, 8.4%)
7. Elvadrindra	60420 (793.9, 7.6%)

CoA: Stormrager 25
 CoA: Elvadrindra 25
 CoA: Clotha 25
 CoA: Tityr 25
 CoA: Mindslaver 25
 CoA: Elthias 25
 CoA: Ithacas 25
 CoA: Kalecgos 25
 CoA: Sathrovarr the Corruptor 25

Spectral Realm

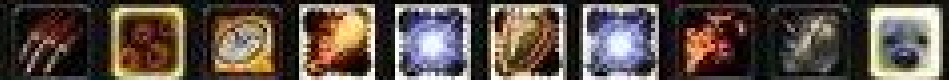
Mallen (4)	8.0
Sheyran (4)	11.6
Mydruid (4)	14.3
Abeha (4)	16.7
Savory (5)	28.6
Clotha (5)	33.4
Shadowhate (1)	36.2
Stormcrow (1)	38.1
Mydruid (1)	40.1
Calmey (1)	
Ithacas (2)	
Elvadrindra (2)	

Imbued Nether...

15	15	20
6	15	

Ithacas, Hand of A'dal
 Eminent
 Level 70 Human Priest (Player)
 PvP

[Raid Warning] [Clotha]: Coburn: Corrupting Strike
 [Raid Warning] [Clotha]: Possible portal in 5 seconds!
 [Raid Warning] [Clotha]: Wild Magic - Increased casting time on Off!
 [Raid Warning] [Clotha]: Spectral Realm: Ithacas (Group 2)
 Kalecgos yells: I will purge you!
 Sathrovarr the Corruptor yells: Haven't you heard? I always win!
 [Raid] [Coburn]: -1 activated Challenging Shout! I will be taking more damage for 8 seconds!



Kasutajaliides

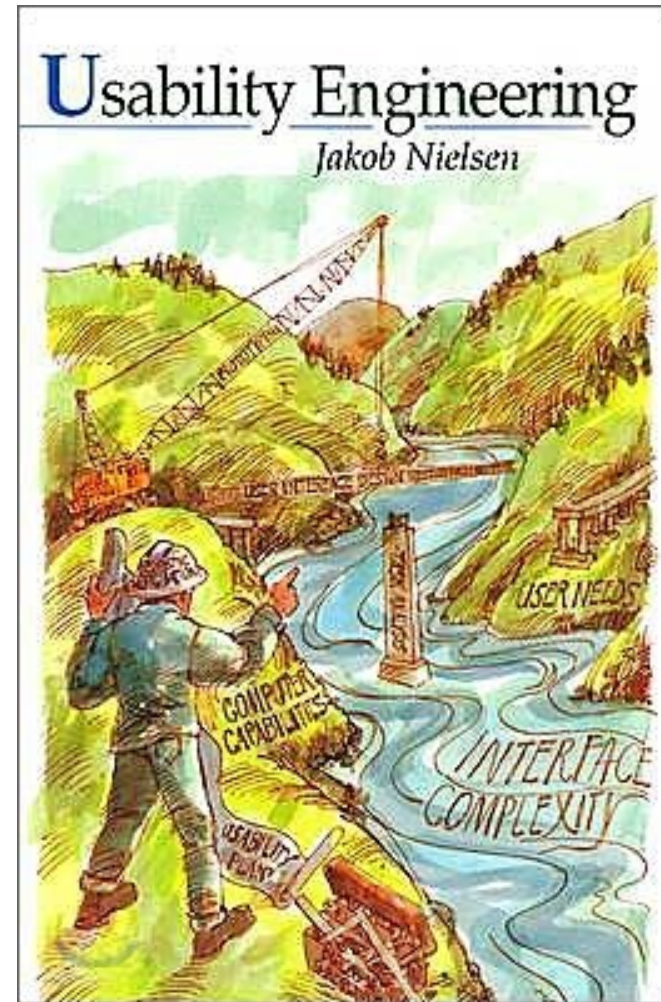
On liides süsteemi ja kasutaja vahel,

- Konkreetse eesmärgi saavutamiseks
- Oluline tulemus mitte protsess

Usability engineering.

Jakob Nielsen. 1993

<https://www.nngroup.com/books/usability-engineering/>



Kasutajaliidese üldised heuristikad

1. Süsteemi oleku nähtavus.
2. Sidusus süsteemi ning reaalse maailma vahel.
3. Kasutajapoolne kontroll ja vabadus
4. Ühtlus ja standardite jälgimine
5. Tõrkekindlus.

Kasutajaliidese üldised põhimõtted

6. Äratundmine mitte meenutamine.
7. Paindlikkus ja kasutamise efektiivsus.
8. Esteetiline ja minimalistlik disain
9. Veasituatsioonide diagnoos väljatulek
10. Abi ja dokumentatsioon

Probleem

- Kuidas hallata järjest keerukama süsteemi funktsionaalsust?

Lahendus

- Kasuta kasutajaliidese mustreid

Kasutatavuse mustrid

- Defineerivad käitumismallid, mis on tõesed enamuse kasutajate suhtes.
- Rakendatavad suvalisele kasutajaliidesele

1. Turvaline uurimine (*Safe Exploration*)

Probleem

Kuidas uurida süsteemi ilma midagi ära rikkumata.

Lahendus

Anda kasutajale võimalus toimingud tagasi võtta.

2. Kohene rahulolu (*Instant Gratification*)

Probleem

Kasutaja soovib uut tarkvara kohe kasutama hakata.

Lahendus

Struktureerida kasutajaliides nii, et funktsionaalsus on kiiresti kasutatav.

3. Piisav rahulolu (*Satisficing*)

Probleem

Kasutaja soovib optimaalselt mitte maksimaalselt head tulemust.

Lahendus

Pakkuda võimalus sooritada peamised toimingud ilma liigse süvenemiseta.

4. Jooksvad muutused (*Changes in midstream*)

Probleem

Kasutaja ei ole oma tegevuses järjepidev.

Lahendus

Paku kasutajale võimalus oma tegevusi protsessi käigus muuta.

5. Edasilükatud otsused (Deferred Choices)*

Probleem

Kasutaja soovib süsteemi kasutada mitte otsuseid vastu võtta.

Lahendus

Lükka otsuste tegemine edasi kuni neid tõeliselt vaja on.

6. Samm-sammuline ehitus (*Incremental Construction*)

Probleem

Loomeprotsess koosneb paljudest väikestest mitte ühest suurest sammust.

Lahendus

Paku kasutajale mehhanism sammude tagasivõtmiseks ning töövoogu kindlustamiseks.

7. Harjumuslikkus (*Habituation*)

Probleem

Kasutajal on eelnev arusaamine kuidas süsteem peab töötama.

Lahendus

Kasuta toimingute sooritamiseks standartseid mehhanisme.

8. Ruumiline mälu (*Spatial Memory*)

Probleem

Kasutaja leiab elemendid mitte nime vaid nende paigutuse järgi.

Lahendus

Paku kasutajale võimalus elementide paigutust muuta. Ära muuda elementide paigutust ilma kasutaja otsese soovita.

9. Tulevikumälu (*Prospective Memory*)

Probleem

Kuidas tagada tegevusnimekirjade meenutamine.

Lahendus

Paku kasutajale mehhanism tegemist vajavate tegevuste märgistamiseks

10. Sujuv kordus (*Streamlined Repetition*)

Probleem

Kuidas viia korduvate tegevuste arv miinimumini.

Lahendus

Paku mehhanism korduvate tegevuste automatiseerimiseks

11. Ainult klaviatuur (*Keyboard only*)

Probleem

Kuidas maksimeerida tarkvara kasutajate arv

Lahendus

Paku võimalus sooritada enamus toiminguid ainult hiire abil.

12. Teiste nõuanded (*Other People's Advice*)

Probleem

Inimesti huvitab teiste arvamus

Lahendus

Lisa tarkvarale sotsiaalne komponent.

Kokkuvõte

- Kasutajaliides on liides kasutaja ja süsteemi vahel saavutamaks konkreetse eesmärgi.
- Eksisteerivad mustrid mis tagavad eesmärgi parema saavutamise.

Viiteid

- 10 Usability Heuristics for User Interface Design.
<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- User Interfaces Patterns. <https://ui-patterns.com/>
- Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/>
- Laws of Simplicity. <http://lawsofsimplicity.com/>
- 14 Behavioral Patterns of User Interface Design.
<https://medium.com/@mariliaferreira/14-behavioral-patterns-for-user-interface-design-f08c5034ef83>

Tänaan :)