

KäLiDemo

Mindmap-projekti

16. joulukuuta 2005

Sisältö

1 Käyttöliittymädemo 1	1
1.1 Käyttötapaus	1
1.2 Demonstroitavat ohjelman ominaisuudet	1
1.3 Demotapahtuman valmistelu	1
1.4 Demonstroijan toimintaohje kullekin kalvolle	1

1 Käyttöliittymädemo 1

1.1 Käyttötapaus

Tahdot hahmottaa miellekartan avulla maapallon eliökunnan hierarkiaa.

1.2 Demonstroitavat ohjelman ominaisuudet

- Ohjelman aloitustila (yksi tyhjä käsite).
- Uuden käsitteen luominen olemassa olevasta käsitteestä vetämällä
- Uuden käsitteen luominen suoraan 'kanvaasille' painamalla
- Käsitteen poistaminen poistopainikkeella
- Käsitteiden siirtäminen raahaamalla
- Käsitteiden ja yhteyksien nimeäminen
- Uuden yhteyden luonti kahden, jo luodun käsitteen välille
- Käsitekartan tulostaminen painikkeella

1.3 Demotapahtuman valmistelu

- Tulosta itsellesi demonstroijan toimintaohje (seuraava luku) paperille.
- Tulosta käyttäjää varten tiedosto 'demo1tuloste.pdf' paperille. Älä anna paperia testihenkilölle ennen kuin demonstroijan toimintaohjeessa niin kehoitetaan.
- Käy demo läpi etukäteen muutaman kerran toimintaohjeen kanssa

1.4 Demonstroijan toimintaohje kullekin kalvolle

Luettelon numerot vastaavat kalvojen numeroita impress-esityksessä. Lainausmerkityt kommentit antavat osviittaa siitä, mitä demonstroijan tulee viestiä yleisölleen kussakin kohdassa.

1. "Taidanpa aloittaa eliöstä". Kirjoita 'eliö'
2. "Ainakin eläimet ovat eliöitä". Luo eliön yhteyspainikkeesta uusi käsite eliön oikealle puolelle
3. Kirjoita 'eläin'
4. Paina Enter
5. "Kasvitkin ovat eliöitä". Luo eliöstä uusi käsite eliön vasemmalle puolelle
6. Kirjoita 'kasvi'

7. Paina Enter
8. "Sienetkin taitavat olla". Luo eliöstä uusi käsite eliön alapuolelle
9. Kirjoita 'sieni'
10. Paina Enter
11. "Tarvitaan lisää tilaa". Raahaa eliötä reilusti ylöspäin
12. Raahaa kasvia ylöspäin
13. Raahaa eläintä ylöspäin
14. Raahaa sientä ylöspäin
15. "Mitäs eliöitä olikaan... Voisin luetella joitakin". Luo suoraan hiirellä klikkaamalla vasempaan alanurkkaan uusi käsite.
16. Kirjoita 'Lehmä'
17. "...Tatti on myös eliö." Luo klikkaamalla uusi käsite lehmän oikealle puolelle.
18. Kirjoita 'Tatti'
19. Luo tatin oikealle puolelle uusi käsite
20. Kirjoita 'Kivi'
21. Luo kiven oikealle puolelle uusi käsite
22. Kirjoita 'Kukka'
23. "Yhdistän uudet käsitteet eliöiden pääryhmiin". Vedä kasvin yhteyspainikkeesta yhteys kukkaan
24. Kirjoita 'Kuuluu'
25. Vedä eläimestä yhteys lehmään
26. Kirjoita 'Kuuluu'
27. Vedä sienestä yhteys tattiin
28. Kirjoita 'Kuuluu'
29. "Hetkinen... eihän kivi ole eliö!". Paina kiven poistonappia (x:n näköinen nappi käsitteen alareunassa)
30. "Nämä täytyy järjestellä nätimmin...". Raahaa lehmä tatin ja kukan väliin
31. Raahaa kukka kasvin alle
32. "Eläimistä tuli mieleen vielä kissa". Luo eläimen yhteyspainikkeesta vetäen uusi käsite oikeaan alakulmaan.
33. Kirjoita 'Kissa'

34. Paina Enter
35. Kirjoita 'Kuuluu'
36. "Tulipas hieno. Taidanpa tulostaa muistoksi". Paina 'tulosta'-painiketta ikkunan yläreunassa
37. Näyttele tulostinta ja anna demonstroitavalle henkilölle paperikopio tiedostosta 'demo1tuloste.pdf'