

## Harjoitustyön palaveri 1:

# Käyttötapaukset ja proto (10 p.)

Palautus: Ohjaajan kopiot käyttötapauslistasta ja protosta palautetaan palaverin 1 alussa

---

### Taustaa

Harjoitustyössä suunnitellaan ravintolahakujärjestelmän käyttöliittymä PC:lle, jonka näyttöresoluutioksi oletetaan 1280 x 1024. Suunnittelua varten kerättiin käyttötilanteita kotitehtävän kt 1 käyttäjähaastatteluilla. Kaikki kurssilaiset laativat haastattelun perusteella kaksi skenaariokuvausta, joten kaiken kaikkiaan kurssille kertyi noin 80 erilaista ravintolaskenaariota. Kaikkien kurssilaisten palauttamat skenaariot ovat webissä osoitteessa <http://www.cs.helsinki.fi/u/salaakso/kl2-2004/haastatteluskenaariot.html>

### Vaihe 1. Skenaarioista vähintään neljä käyttötapausta

Valitse käyttäjähaastatteluilla selvitettyjen skenaarioiden joukosta neljä sellaista ravintolatapausta, joita kannattaa tukea PC:lle suunniteltavalla ravintolahakujärjestelmällä eli joiden tukeminen ei vaadi mukana kuljetettavaa PDA-laitetta. Käytännössä siis ensisijaisen päätöksentekokohdan tulee aktivoitua sellaisessa paikassa, että on mielekästä olettaa PC ja verkkoyhteys saataville.

Aloita esimerkkitapausten valitseminen omista skenaarioistasi, ja jatka sen jälkeen arvioimalla muiden laatimia skenaarioita. Jotta kaikki kurssilaiset eivät valitsisi samoja skenaarioita, aloita muiden laatimien skenaarioiden valitseminen lukemalla omasta sukunimestäsi lähtien järjestyksessä eteenpäin seuraavien kurssilaisten skenaarioita niin paljon kuin jaksat käydä läpi, ja valitse käyttökelpoisimmat mukaan suunnitteluun.

Valitse työhösi mukaan niin monta skenaariota, että saat järjestelmäsi mielestäsi riittävästi kattavuutta, mutta kuitenkin vähintään 4 skenaariota. Sinun vastuullasi suunnittelijana on nyt varmistaa järjestelmän kattavuus valitsemalla mukaan edustava otos käyttötilanteita. Valintavaiheessa voit yrittää ryhmitellä keskenään samanlaisia skenaarioita yhteen, joskin se on todennäköisesti vaikeaa. Helpompaa lienee muuntaa ensin pari skenaariota käyttötapauksiksi ja sitten yrittää verrata seuraavia skenaarioita niihin: tuleeeko skenaariosta sama käyttötapaus vai eri?

Muunna kaikki valitsemasi skenaariot tavoitepohjaisiksi käyttötapauksiksi luentojen 1 ja 2 esimerkkien mukaisesti. Valintavaihetta saattaa helpottaa se, jos muunnat käyttötapauksiksi suuremman määrän kuin 4 skenaariota ja karsit suunnitteluun mukaan otettavat tapaukset näiden joukosta.

Yleensä skenaarioita kirjoitettaessa on jäänyt pois kaikenlaista sellaista tietoa, jonka tarpeellisuus paljastuu vasta käyttötapauksiksi muuntamisen yhteydessä. Jos haluat antaa toisille kurssilaisille luvan kysyä skenaarioistasi lisätietoja sähköpostitse, lisää oma sähköpostiosoitteesi oman nimesi alapuolelle sille HTML-sivulle, jossa skenaariosi ovat. Hyöty on molemminpuolinen: skenaarion laatija pystyy täydentämään omaa käyttötapauskuvaustaan kysyjän antamien vihjeiden mukaan, eikä kysyjän tarvitse arvailla puuttuvia tietoja. Jos lisätietojen kysyminen ei onnistu, voit määrittellä puuttuvat tiedot itse. Jos saat liikaa kysymyksiä muilta, voit vastata viimeisiin vain lyhyellä ilmoituksella tyyliin "kyselyjä tulee niin paljon, etten pysty enää vastaamaan sinulle".

Tarkista lopuksi kaikki neljä käyttötapaustasi Käli I -kurssin tarkistuslistalla, joka jaettiin luennolla 2. Lista on saatavilla myös pdf-tiedostona *Luennot*-sivun taulukossa.

## Vaihe 2. Käyttöliittymäproto

Valitse suunnittelun lähtökohdaksi mielestäsi keskeisin käyttötapaus, ja aloita käyttöliittymän piirtäminen siitä. Integroi sitten mukaan muutkin tapaukset parhaaksi katsomassasi järjestyksessä. Ota suunnitteluun mukaan pari yksinkertaista variaatioita harkintasi mukaan. Lopputuloksena tulee siis olla yksi käyttöliittymäratkaisu, joka tukee kaikkia suunnitteluun mukaan valitsemiasi tapauksia (vähintään siis niitä neljää variaatioineen).

Suunnittelun alkuvaiheessa kannattaa olettaa riittävästi (liikaa) näyttötilaa. Saat aikaan parempia käyttöliittymäratkaisuja, kun teet näyttötilaa koskevat kompromissit vasta myöhemmässä suunnitteluvaiheessa ykköspalaverin jälkeen.

Protoa kannattaa piirtää käsin A3-arkeille siten, että käytät irtopalasia demoamiseen. Täydellisten kuvasarjojen laatiminen on turhaa ja liian työlästä tällaiseen tarkoitukseen, jossa on mahdollista demota proton toimintaa interaktiivisesti. Myös tietokoneella piirtäminen on yleensä liian hidasta. Tietokoneella kannattaa tehdä vain sellaiset osat, joiden laatiminen koneella on nopeampaa kuin käsin piirtäminen. Tarvittaessa voit myös demon aikana lennossa kirjoittaa protoon joitain syötteitä. Valmistele kuitenkin demosekvenssien palaset etukäteen siten, ettei mutkikkaiden osien piirtelemiseen mene aikaa enää palaverissa.

Simuloi itse etukäteen kaikki käyttötapaukset läpi protollasi, ja opettele demoamaan ne. Ota sitten kopiot ohjaajalle jokaisen käyttötapauksen suorittamisen keskeisistä kohdista. Kopioi kokonaisia esimerkkidatan sisältäviä näyttöjä, älä yksittäisiä pieniä palasia, joiden keskinäisiä suhteita ohjaajan on mahdotonta rekonstruoida jälkeensä. Jos käytät irtolappuja ohjaajan kopiiossa, ne on nidottava tai liimattava protoon oikeille paikoilleen siten, ettei ohjaaja sotke niitä jälkeensä kuljettaessaan protoa paikasta toiseen. Palaveri alkaa keskeisimmän käyttötapauksen demoamisella, minkä jälkeen muita tapauksia demotaan myöhemmin palaverikäsittelyn aikana.

### Palaveriin valmisteltava materiaali

Valmistele palaveriin seuraavanlainen materiaali, josta otat ennen palaveria kopion ohjaajalle. Sen toisen kopion tarvitset itsellesi, jotta voit jatkaa työtäsi palaverin jälkeen.

**1. Skenaariot ja käyttötapaukset.** Tulosta paperille sekä skenaariot että käyttötapaukset tärkeysjärjestyksessä siten, että ensimmäisenä on korkeimmalle priorisoimasi tapaus, esim.

- Skenaario 1 (oma): Ilta pizzeriassa; käyttötapaus 1 <- *Muunnettu skenaariosta 1*
- Skenaario 2 (Janne Siltasen laatima skenaario 2): Syntymäpäiväbrunssi; käyttötapaus 2
- Skenaario 3 (Hanna Mäkisen laatima skenaario 2): Kebabille aamuyöllä; käyttötapaus 3
- Skenaario 4 (Joni Metsälän laatima skenaario 1): Nälkäisenä kaljalle; käyttötapaus 4
- Skenaario 5 jne. <- *Voit halutessasi valmistella useampiakin tapauksia*

**2. Käyttöliittymäproto.** Laadi käsin piirretty paperiproto, jolla voit palaverissa demota kaikki neljä käyttötapausta. Kokoa ohjaajan kopio siten, että kirjoitat käyttötapauksen numeron ja nimen (esim. *Käyttötapaus 1: Ilta pizzeriassa*) aina ensimmäisen ko. tapausta käsittelevän kuvan yläreunaan.

**Kansilehdet.** Lisää sekä käyttötapauslistaan että käyttöliittymän paperiprotoon kansilehti, jossa on seuraavat tiedot:

- Käyttöliittymät II (syksy 2004) / Sari A. Laakso
- Helsingin yliopisto, tietojenkäsittelytieteen laitos
- **Ravintolahaku-harjoitustyön palaveri 1**
- **Skenaariot ja käyttötapaukset** tai **Käyttöliittymäproto**
- **Ville Romppainen** <- *Oma nimesi*
- Ohjaaja: Karri-Pekka Laakso <- *Ohjaaja, jolta varasit ykköspalaverin*