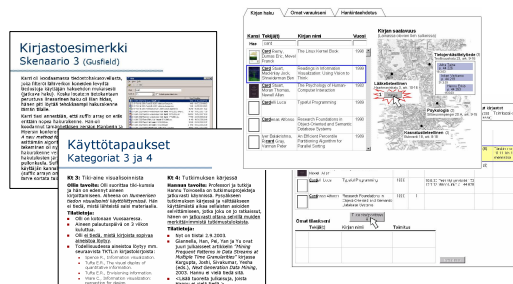
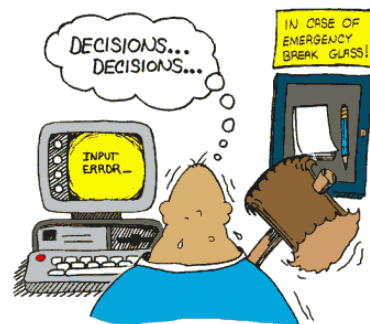


Käyttöliittymät II

Sari A. Laakso



Käyttöliittymät I Kertaus peruskurssilta



**Keskeisin
kälikurssilla
opittu asia?**

Copyright © 2006 / Sari A. Laakso

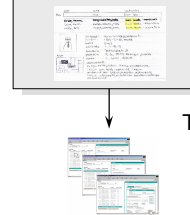
Käyttöliittymät II

Kurssin sisältö

Käli I

Käyttötilanteita

Simulointi-
pohjainen
kälisuunnittelu



Proto ja kuvasarjat

Copyright © 2006 / Sari A. Laakso

Käli II

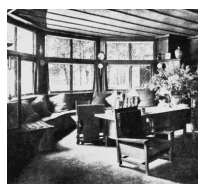
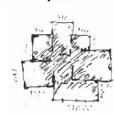
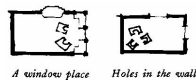
Käyttötilanteet
selvitetään itse

Systemaattinen
suunnitteluprosessi,
suunnittelumallit

Muitakin testaus-
menetelmiä kuin
simulointitestaus ja
käytettävyydesti

Menetelmien
sovittaminen
oikeaan
projektiin
työpaikalla

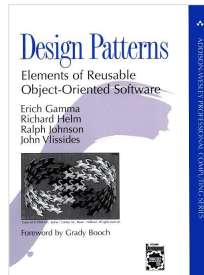
Suunnittelumallit (design patterns)



Course	Code	Name	ECTS	Level	Start date	End date
introduction	991124-7	Computer art & Text	2+3	3rd	Mar 5, 1999	May 5, 1999
intermediate	991124-3	User Interfaces	4	4th	Mar 5, 1999	May 5, 1999
advanced	991124-0	User Interfaces I	3	5th	Mar 5, 1999	May 5, 1999
introduction	991125-9	Introduction to Database	2	1st	Mar 5, 1999	May 5, 1999
advanced	991125-7	Concepts Theory	4	4th	Mar 5, 1999	May 5, 1999
introduction	991125-6	Computer Architecture	2	1st	Mar 5, 1999	May 5, 1999
intermediate	991125-5	Computer Systems	4	4th	Mar 5, 1999	May 5, 1999
introduction	991125-3	Introduction to Programming	2	1st	Mar 5, 1999	May 5, 1999
introduction	991125-1	Programming in Java	2	1st	Mar 5, 1999	May 5, 1999

Ohjelmointi Suunnittelumallit

- Usein toistuvia ohjelmointiongelmia ja niiden ratkaisuja:



Gamma E., Helm R., Johnson R., Vlissides J.,
Design Patterns.
Addison-Wesley, USA, 1994.

Copyright © 2006 / Sari A. Laakso

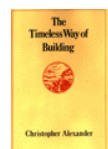
Rakennusarkkitehtuuri Suunnittelumallit

- Usein toistuvia ongelmia ja niiden ratkaisuja kaupunkisuunnittelussa ja rakennusarkkitehtuurissa (Christopher Alexander 1977-1979)



- **Pattern-kokoelma:**

Alexander C., Ishikawa S., Silverstein M.,
A Pattern Language.
Oxford University Press, USA, 1977.



- **Idean ja ajattelutavan kuvaus:**

Alexander C.,
The Timeless Way of Building.
Oxford University Press, USA, 1979.

Copyright © 2006 / Sari A. Laakso

Rakennusarkkitehtuuri Esimerkkejä suunnittelumalleista

Perehdy luennolla jaettuihin paperikopioihin,
jotka ovat otteita Alexanderin kirjoista.

Window Place



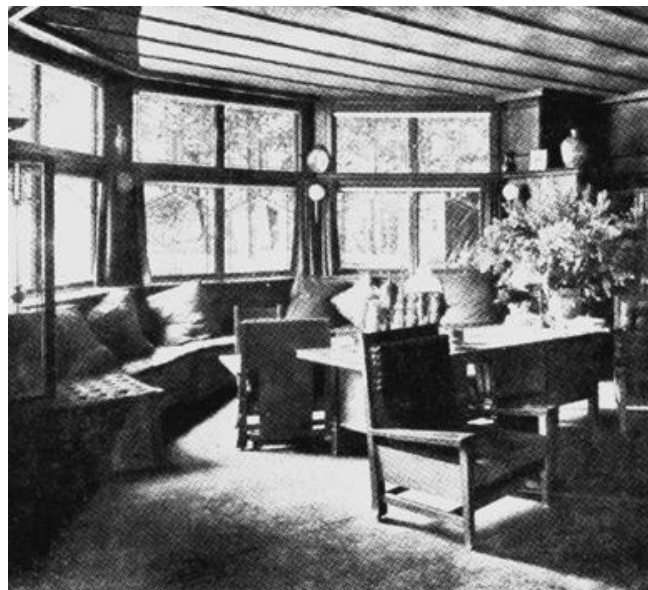
A window place



Holes in the wall

Copyright © 2006 / Sari A. Laakso

Window Place



Window Place

Low Sill

Ylempien kerrosten
ikkunalaudan
korkeus 50 cm

Ensimmäisessä
kerroksessa
30-35 cm

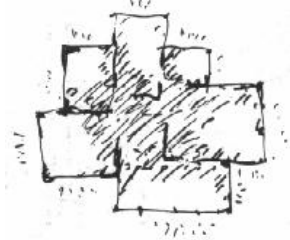


Stockmannin Argos-kahvila, Helsinki (2002)

*Light on Two Sides
of Every Room*



Light on Two Sides of Every Room

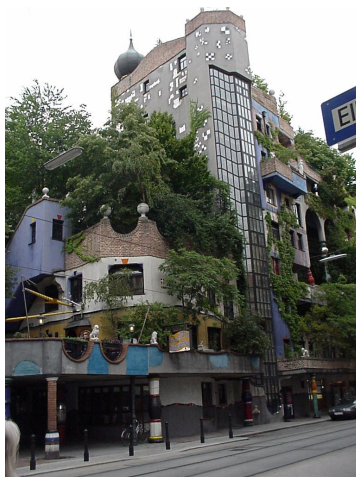


Wings of Light auttaa toteuttamaan mm. *Light on Two Sides of Every Room* -patternin.

Exactumissa periaatteessa olisi jonkinlaisia jälkiä *Wings of Light*:ista, mutta suunnittelu on epäonnistunut? *Light on Two Sides of Every Room* puuttuu täysin.



Light on Two Sides of Every Room?



Hundertwasserhaus, Wien (2002)



Hot Springs Village, Bad Blumau (2004)



Entrance Transition (living)



Alexander: The Pattern Language

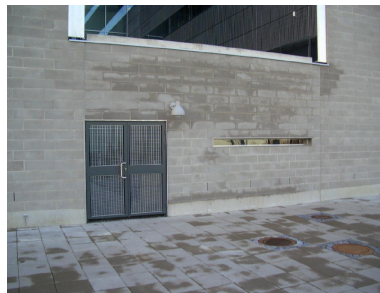


Kunsthaus Wien (2002)

Entrance Transition (dead)



Alexander: The Pattern Language



Helsingin yliopisto: Exactum (2004)

Courtyard (living)

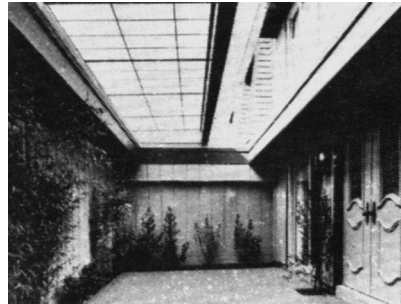


Alexander: The Pattern Language



Kunsthaus Wien (2002)

Courtyard (dead)



Alexander: The Pattern Language



Helsingin yliopisto: Exactum (2004)

'Suunnittelukieli' (Pattern Language)

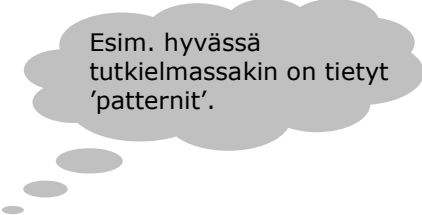
- At the moment when a person is faced with an act of design, he does not have time to think about it from scratch. It is only because a person has a **pattern language in his mind**, that he can be creative when he builds.
- The rules of English make you creative because they save you from having to bother with **meaningless combination** of words.
- A pattern language does the same.
- A pattern language gives each person who uses it, the power to create an infinite variety of new and unique buildings, just as his ordinary language gives him the power to create an infinite variety of sentences.

Copyright © 2006 / Sari A. Laakso

Lähde: *The Timeless Way of Building*

Suunnittelukieli Designin rakentaminen

- Everybody follows rules of thumb.
- All these rules of thumb — or patterns — are part of larger systems which are languages.
- Every person has a pattern language in his mind.
- You make your designs by using a pattern language.



Esim. hyvässä
tutkielmassakin on tietyt
'patternit'.

Copyright © 2006 / Sari A. Laakso

Lähde: *The Timeless Way of Building*

Käyttöliittymät Suunnittelukielen ratkaisut

- Kun suunnittelija lähtee piirtämään käliratkaisua yhden käyttötilanteen pohjalta, hän käyttää niin hyvää 'suunnittelukieltä' kuin osaa.

Esimerkki: Leffat

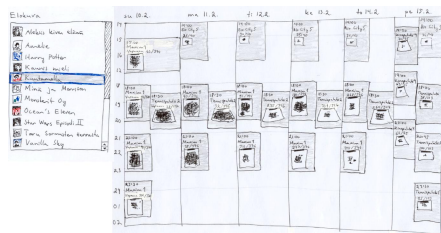
Käyttötilanne: *Kuutamolla*-elokuvaa katsomaan.

Markon ja Kaisan tavoite:

Marko ja Kaisa ovat kuulleet kavereiltaan kehuja uudesta kotimaisesta *Kuutamolla*-elokuvasta. He ovat aikeissa mennä katsomaan sitä ensi viikolla, mutta he eivät tiedä, milloin ja missä sitä esitetään.

Copyright © 2006 / Sari A. Laakso

Käyttöliittymien 'suunnittelukieli'?



Piiros Antti Latva-Koivisto

Päätöksentekoa tukevia
suunnitteluratkaisuja

Select movie:

Monday, November 4, 2002

Time	Theater	Seats (free)
14.00	Bio City 5	28 More...
18.00	Maxim 1	40 More...
18.30	Tennispalatsi 2	32 More...
21.00	Maxim 1	38 More...

Alkeellisempia
suunnitteluratkaisuja

Select movie:

Date (dd.mm.yyyy)

Monday, November 4, 2002

Theater	Time	Info
Bio City 5	14.00	More...
Maxim 1	18.00	More...
Maxim 1	21.00	More...
Tennispalatsi 2	18.30	More...

Hyvin alkeellisia
suunnitteluratkaisuja