



Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

Posudok prototypu tímu č. 5 (vypracoval tím č. 4)

Tímový projekt

Študijný program: Počítačové a komunikačné systémy a siete
Akademický rok: 2012/2013
Vedúci projektu: Ing. Peter Pištek
Tím č.4: Bc. Miroslav Ignačák
Bc. Andrej Kincel
Bc. Marián Maruniak
Bc. Matúš Minárik
Bc. Viliam Straka

1 Úvod

Tento dokument obsahuje posudok prototypu, ktorý vypracoval v zimnom semestri akademického roka 2012/2013 tím č. 5, ako súčasť predmetu Tímový projekt. Témou posudzovaného prototypu je *Aplikácia pre platformu Funtoro*, ktorá je zároveň aj našou témou. Posudok sa skladá z 2 častí. V prvej časti hodnotíme prototyp na základe funkčnej stránky a v druhej hodnotíme jeho vizuálnu stránku.

Pri hodnotení jednotlivých častí a aspektov dokumentácie konkurenčného tímu sme sa snažili byť čo najobjektívnejší. Vyzdvihli sme kladné stránky prototypu, poukázali na jeho nedostatky, ktoré je potrebné odstrániť a na miesta, ktoré je možné podľa nás zlepšiť.

2 Funkčná stránka prototypu

Aj napriek absencii funkčného prototypu boli formou prezentácie podrobné opísané navrhované funkcie aplikácie vyvíjanej tímom č. 5. Táto aplikácia má slúžiť ako interaktívny objednávkový systém autobusu určený pre koncového používateľa spolu s rozhraním pre obsluhu.

Rozhranie pre obsluhu si vyžaduje autentifikáciu. Tím č. 5 síce nemal navrhnutý konkrétny postup autentifikácie ale uvažoval nad viacerými použiteľnými konceptmi. Chválime hlavne návrh prihlasovacej obrazovky, ktorú bude možné vyvolať stlačením špeciálnej kombinácie tlačidiel.

Tím uvažoval aj nad prihlasovacou obrazovkou pre cestujúcich, ako súčasť rozšírenia systému o vernostné funkcie. Takéto rozšírenie je na jednej strane pomerne žiaducou funkcionalitou, ale zároveň môže pri nevhodnej implementácii skomplikovať pasažierom používanie celého systému. Pokiaľ tím č. 5 vyrieši problémy pri registrácii a autentifikácii pasažierov a umožní používanie aj neregistrovaným pasažierom, bude toto rozšírenie len prínosom.

V objednávkovom systéme je ďalej potrebné vyriešiť synchronizáciu potvrdzovania objednávok tak, aby počet objednávok v žiadnom prípade nepresiahol množstvo dostupného tovaru. Tím č. 5 aj v tomto prípade zvážil niekoľko možných ošetrení, ktoré budú neskôr implementované.

Synchronizácia jednotlivých serverov v autobusoch s centrálnym serverom bude riešená prostredníctvom siete Internet. Aj napriek obmedzenému dosahu toto riešenie považujeme za najvhodnejšie a navyše aj najlacnejšie, čo je tiež veľmi dôležitým parametrom pri vývoji danej aplikácie.

Z hľadiska hardvéru neboli presne špecifikované použité zariadenia Funtoro, ale výber bol podmienený platformou Android. Za takýchto podmienok je z dostupných zariadení použiteľný server MOD, ktorý odporúčame ešte dôkladne otestovať. Keďže predinštalované operačné systémy zariadení Funtoro majú odobrané niektoré funkcie, môžu nastať komplikácie pri používaní inak bežných funkcií týchto operačných systémov.

3 Vizuálna stránka prototypu

Vizuálna stránka prototypu interaktívneho objednávkového systému sa zameriava na jednoduchosť a čitateľnosť pre používateľa (zákazník alebo obsluha). V návrhu obrazoviek prototypu sú použité kontrastné farby – čierne pozadie, biely text a sýtozelené ovládacie prvky. Zvolené farby korešpondujú s farebnou témou používanou na platforme Funtoro, čo by mohlo uľahčiť integráciu a nasadenie aplikácie popri existujúcich aplikáciách na platformu Funtoro.

Veľkosť a umiestnenie ovládacích prvkov je podľa nášho názoru vhodné pre použitie s dotykovou obrazovkou. Ako bolo spomenuté už aj na prezentácii prototypu, bolo by vhodné aby tím č.5 dopracoval niektoré prvky, a tak zlepšil celkovú vizuálnu stránku. Na zlepšenie odporúčame najmä:

- **Úvodná obrazovka pre zákazníka** – k jednotlivým tlačidlám s ikonami (nápoje, jedlo...) pridať aj popisy, aby bolo jasné o aký druh tovaru ide. Prípadne zmeniť ikony tak, aby popis nebol potrebný (môže zahŕňať aj vytvorenie jednoznačnejších kategórií).
- **Umiestnenie tlačidla späť** (návrat na predchádzajúcu obrazovku) - odporúčame tieto tlačidlá umiestňovať konzistentne, vždy na to isté miesto a v rovnakej veľkosti. Prípadne je možné tieto tlačidlá úplne vypustiť, keďže na monitoroch bežne používaných s platformou Funtoro, existuje hardvérové tlačidlo späť.
- **Obrazovka s novou objednávkou pre obsluhu** – celkovo je táto obrazovka veľmi dobre zvládnutá. Páčila sa nám najmä vizualizácia umiestnenia sedadla, z ktorého bola daná objednávka uskutočnená. Odporúčame však zabezpečiť zobrazenie čo najväčšieho počtu položiek objednávky v jednom zozname a obmedziť tak nutnosť prepínania obsluhy medzi stranami zoznamu. Prípadne je možné uvážiť zobrazenie všetkých položiek v jednom zozname, ktorý sa dá posúvať.

Celkovo sa nám však vizuálna stránka prototypu páčila a pôsobila na nás uceleným dojmom. Predpokladáme, že ovládanie funkčného prototypu by bolo veľmi intuitívne aj pre bežných koncových používateľov.

4 Zhodnotenie

Cieľom tohto dokumentu bolo posúdiť prezentovaný prototyp tímu č. 5 odovzdaný v zimnom semestri 2011/2012 v rámci predmetu Tímový projekt I. Počas prezentácie boli podrobné vysvetlené jednotlivé funkčné časti prototypu a zdôvodnené použitie vizuálnych prvkov. Celkovo tento prototyp pôsobil veľmi pozitívne najmä vďaka príjemnému a intuitívneho grafickému rozhraniu a logicky nadväzujúcim obrazovkám.