Vizsga

1. Vízesés vs iteratív modell (15p)  
   A vízesés modellben lineárisan halad a szoftver fejlesztése. Ha egy fázis kész, akkor a következőre lépnek és csak arra koncentrálnak, ha valami még sem sikerül majdnem legelölről kezdik. Első nekifutásra már a kész terméket próbálják előállítani.  
   Ezzel szemben az iteratív fejlesztés során (a manapság divatos agilis szoftverfejlesztés is ilyen módon épül fel) Nem lineáris a fejlesztés, hanem ciklikus. Mindig újra és újra ugyan azok a szakaszokba lép a fejlesztés. Nem a végleges, kész termékre fókuszálnak, hanem annak egy részére. Azt elkészítik, tesztelik, stb majd utána lépnek egy másik részfeladatra rá. Nagy előnye, hogy hamarabb van használható, tesztelhető példány, amivel használhatósági teszteket is lehet csinálni, így a fejlesztésbe jobban bele tud épülni azok visszajelzései, míg egy vízesés alapú fejlesztésnél sokkal nehezebb változtatni a terméken a visszajelzések alapján.  
   **Vízesés:**  
    **Iteratív (példa)**
2. 10 db UI ajánlás és hogy mire jó (10p)
   1. **Piramis elv:** A lényeg, a végső következtetés elől legyen, a levezetése utána. Így akit nem érdekel nem is kezdi el olvasni.
   2. **7+-2 elv**: Egy feladat elvégzése közben maximum kb 7 információt kelljen a felhasználónak fejben tartania. Az emberei rövidtávú memóriának ekkora a kapacitása, ezen felül belezavarodik az ember, hogy mit is csinál, hol tart…
   3. **3 kattintás elv:** Egy részcél eléréséhez ne kelljen 3 kattintásnál mélyebben belemenni a menübe, mert az már eltántorítja a felhasználókat.
   4. **2 másodperces reakció:** Amikor a felhasználó kiad egy parancsot legalább két másodpercen belül történjen valami, különben megijed a felhasználó, hogy nem működik, elromlott, stb…
   5. **Gracefull degradation:** Ha nem is támogatott a tevékenység amit csinál (ősrégi böngészővel, régi mobillal használ egy terméket) az akkor is működjön egy szűkített funkcionalitással vagy rondább felülettel.
   6. **Vissza gomb:** Egy folyamat vagy szerkesztés során legyen elérhető egy vissza gomb, amely a vétett hibákat vissza tudja vonni.
   7. **Fitts törvénye:** A sokszor elérni kívánt felületi elemek legyenek nagyok és „közel” a korábbi egér pozícióhoz. (képernyő széle is gyorsan elérhetőnek számít)
   8. **Színek:** Színek nélkül is értelmezhető legyen a tartalom. Gyengén látóknak előnyös.
3. Kiértékelések fajtái (válasz: projekt kezdeti fázisában, később...) (15p)

?

1. Walk-up-and-use design (10p)

A felhasználónak nincs semmilyen előismerete a termék használatáról, de így is el kell tudnia végeznie a feladatot. Ilyen például egy Banki ATM vagy BKV jegykiadó. Általában egy „varázsló” menü vezeti végig a felhasználót. Az ilyen termékek nagyban építenek a megszokott akár szabványba foglalt működésekre, amelyeket valószínűleg ismernek már a felhasználók.

1. Eye-tracking: mi az, mire használják + 3 példa webes környezetben (képzeletbeli v valós) (20p)  
   Egy fejre szerelt berendezés, manapság akár csak egy szemüveg vagy fejpánt, amely a szem mozgásából kikövetkezteti, hogy mire néz éppen a felhasználó. Nagyon erős eszköz a marketinghez, mert ezzel ellenőrzik a marketing eszközük működését. (a polcon az ő termékükre tekintenek először) Honlapok esetén is fontos megfigyelni (akár ellenőrizni), hogy mire tekint a felhasználó először és utána milyen sorendben deríti fel a honlap tartalmát. Így értékesítik a reklámozási felületeket. HCI szempontból viszont hasznos, látni hogy ha egy feladatot adunk a felhasználónak mennyit keresi a megfelelő vezérlő elemeket. Ha valami túl sokáig keres rossz helyen akkor azon javítani kell.
2. iPhonera és Androidra kézikönyv alkalmazás tervezése (20p)

?

1. A SEO és a W3C WAI 2 közös eleme (10p)

Alapvetően a SEO keresőoptimalizálás azon dolgozik, hogy a keresési találatok között a kívánt honlap elöl szerepeljen. Korábban ezt a PageRank algoritmus határozta meg a leginkább, manapság viszont nem csak a lapok egymásra hivatkozásával becsülik meg a honlap fontosságát, hanem a honlap használhatóságát is becsülik az algoritmusok. Ennek érdekében a SEO egy algoritmussal érzékelhető módon teszi felhasználó baráttá a honlapot. Ilyen a mobilbarát megjelenés támogatása a hivatkozások és képek alternatív szöveggel való ellátása.  
A W3C a webes technológiákat kezelő szervezet, amelynek szintén egy algoritmikus ellenőrző rendszere a WAI amely egyes elvárásokat tesztel a honlapon, amelyeknek ha megfelel akkor szintén felhasználóbarátnak tekinthető a honlap.  
A WAI a web accessibility initiative amely a fogyatékossággal rendelkezők számára ajánlanak honlapfejlesztési tanácsokat, hogy hogyan lesz használhatóbb számukra amikor automata felolvasó programmal „nézik” a honlapot. Szintén fontos a linkek, képek alternatív szöveggel való elátása.