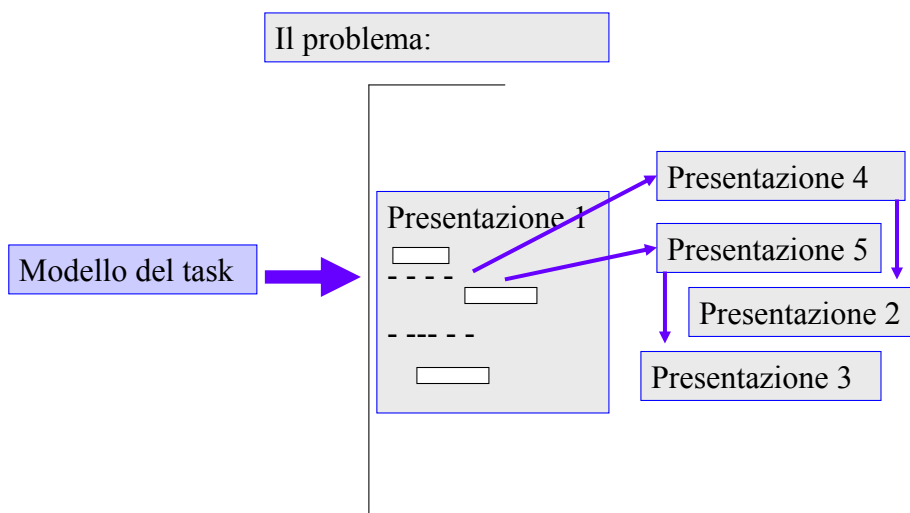


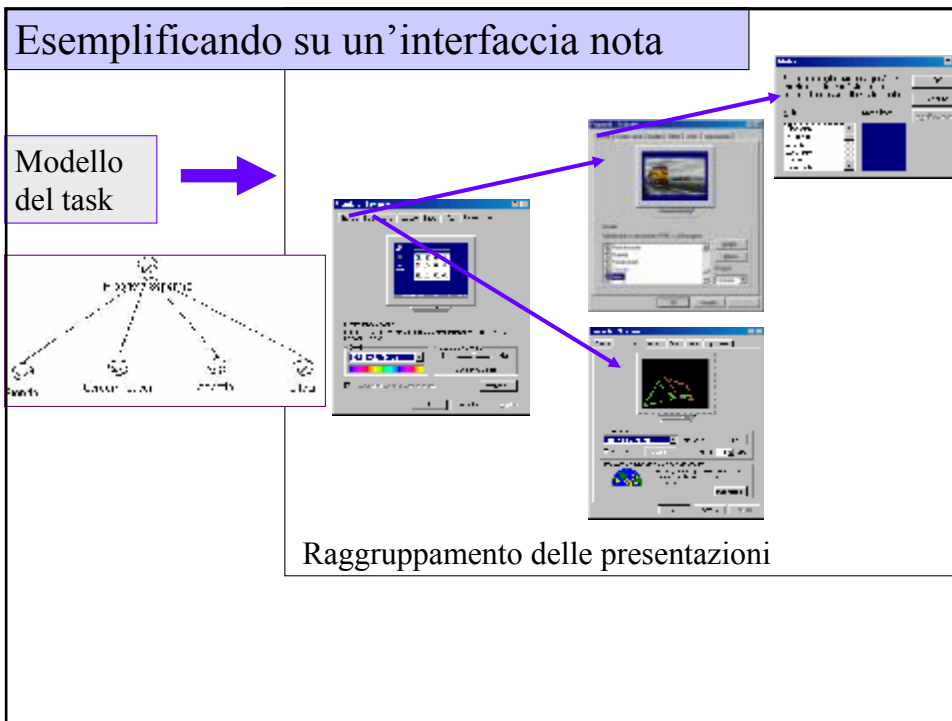
CTTE

Concur Task Trees Environment (Parte seconda)

Lezione del Corso Interazione Uomo Macchina 1, Docente Francesco Mele
Corso di Laurea in Informatica Università di Napoli Federico II,
Anno Accademico 2004-2005

Task e presentazioni





Un concetto utile al problema: l'insieme dei task attivabili (ETS: Enabled Task Set) (altre traduzioni: consentiti, permessi, abilitati)

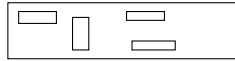
Un insieme di task attivabili è un insieme di task che sono logicamente attivabili a partire da uno stesso istante di tempo

Due prime conseguenze immediate:

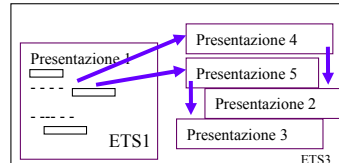
1. un task può appartenere a più ETS;
2. se dei task multipli appartengono allo stesso ETS, allora essi possono essere eseguiti allo stesso tempo e quindi appartengono alla stessa presentazione (layout).

Le possibili soluzioni per il problema delle presentazioni

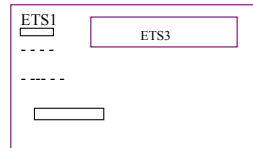
1- Un'unica presentazione per tutti i task (genera confusione e va bene per interfacce semplici)



2- Una presentazione per ogni ETS



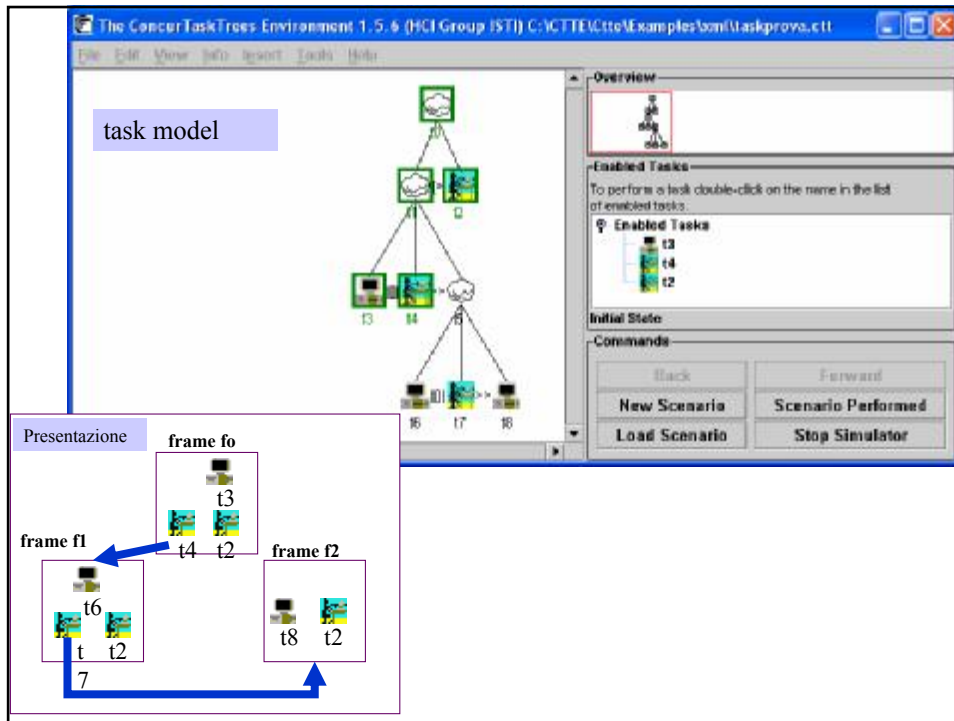
3- Una soluzione intermedia (conservare il contesto: lasciare traccia ma disabilitare/disabilitando)



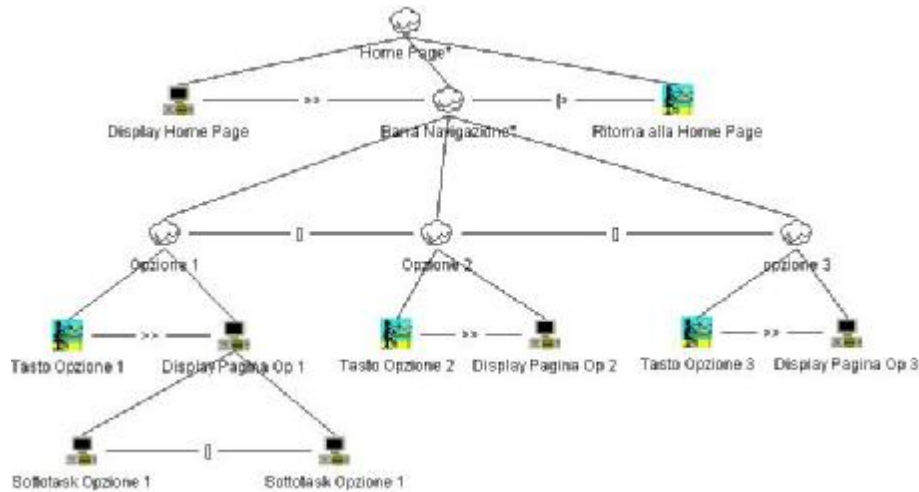
Caso tipico dei task sequenziali con passaggio informazione

Regole per identificare gli insiemi dei task attivabili

- I task indipendenti concorrenti $|||$ e i task concorrenti comunicanti $| ||$ appartengono allo stesso ETS;
- I task sequenziali ($T1 \gg T2$, $T1 || \gg T2$) dove $T1$ abilita $T2$, appartengono a due differenti ETS;
- I task di scelta $||$ appartengono a differenti ETS, eccetto le loro prime azioni di attivazione che appartengono allo stesso task;
- Per la disabilitazione $T1 [> T2$ $T1$ appartiene allo stesso ETS di $T2$, mentre il body di $T2$ (se esiste) appartiene ad un altro ETS



Una soluzione (quasi) ottimale al problema barra di navigazione



Due esercizi

- 1 Costruire l'interfaccia del task File Managing;
- 2 Verificare che l'interfaccia "proprietà schermo" sia in accordo con le regole date per verificare l'insieme degli ETS.



Esercizi per un forum

Scelta di un'interfaccia in Internet si costruisce il relativo task model (se l'interfaccia è grande - sola una parte)

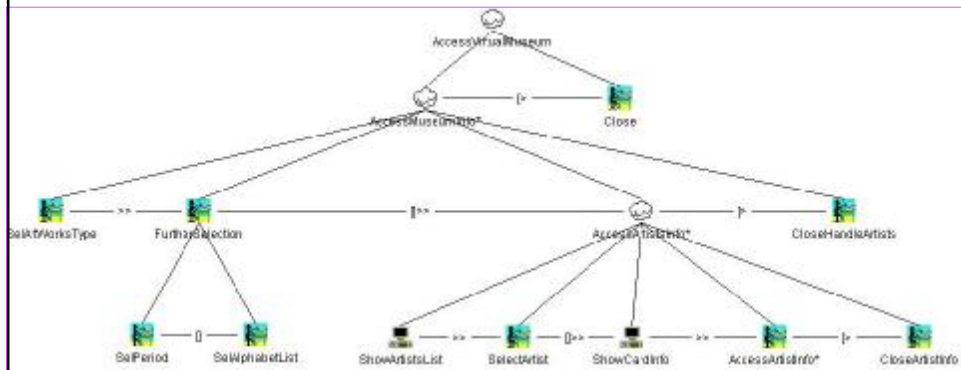
Ogni gruppo discuterà in aula:

- la coerenza del proprio task model con l'interfaccia scelta;
- la coerenza della simulazione con il CTTE con il reale funzionamento dell'interfaccia.

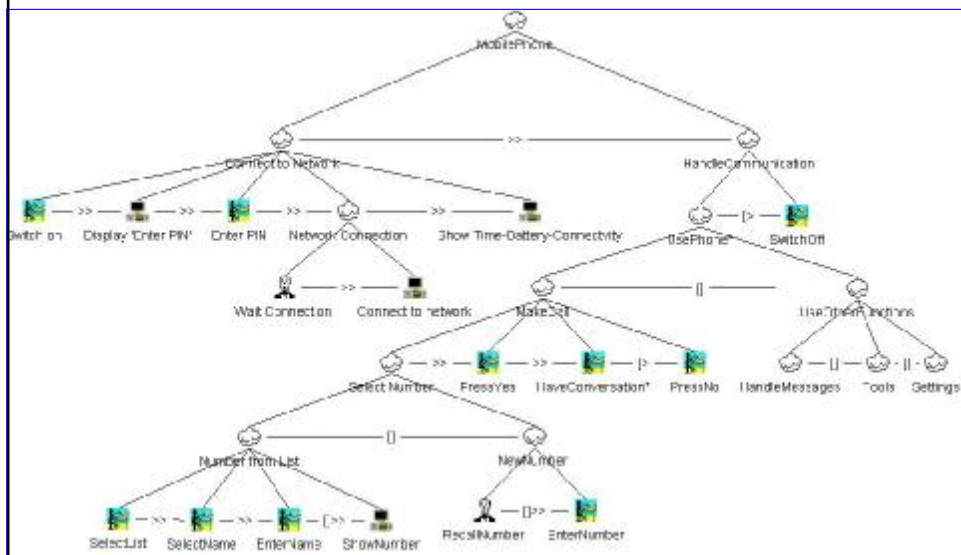
Qualche task tree da discutere insieme adesso



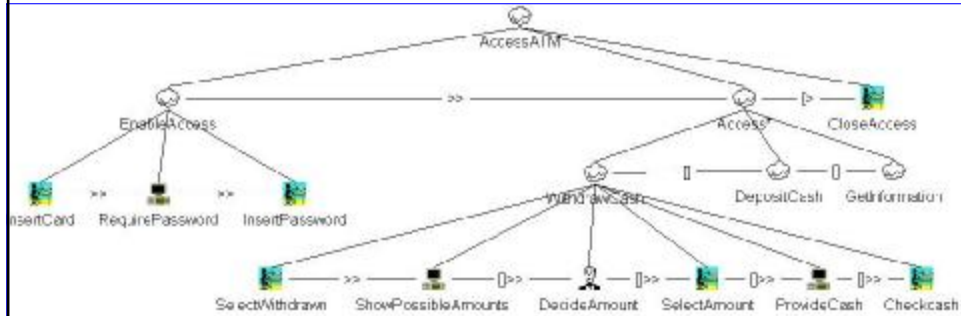
Dal task model costruire l'interfaccia: interfaccia per accedere ad un museo



Dal task model costruire l'interfaccia: interfaccia cellulare



Dal task model costruire l'interfaccia: interfaccia bancomat



Dal Task Model all'architettura dell'Interfaccia:
solo elementi teorici (poi ne ripareremo)



Dal Task Model all'architettura dell'Interfaccia

Nel derivare un modello dell'architettura ci sono alcuni importanti elementi:

- una precisa associazione tra task e oggetti software i quali attivati dall'utente saranno eseguiti;
- l'architettura deve essere consistente con le stesse relazioni temporali stabilite nel task model;
- gli stessi effetti "semantici" descritti a livello del task devono esser presenti a livello architetturale. Per questo fine è importante allocare gli oggetti logici, identificati come necessari per eseguire il task, per gli interattori usati a livello architetturale.

La trasformazione dal Task Model all'architettura dell'Interfaccia

Il processo di trasformazione:

- Compiti (Tasks) --> Sottocompiti
- Task --> Oggetti
- Oggetto -> Azioni

Elementi chiave per la trasformazione

- l'identificazione degli interattori e l'associazione di ciascuno di essi con uno o più oggetti richiesti per eseguire il task;
- l'identificazione delle connessioni tra gli interattori deve permettere che il flusso dell'informazione sia tale da rendere possibile l'esecuzione del task;
- l'architettura potrebbe essere completata con le relazioni temporali definite a livelli di task.

