

(nie tylko) GWT

Kilka słów o „User Experience”

- Touk (www.touk.pl)
- Warcry - Gaming community
- WGK
- ([web](#)) Game dev



User experience ?

~~CSS, Grafika, Efekty,
Widget-y~~

Ergonomia, intuicyjność, piękno

Wymagania (nie) jawne



Klient \neq Użytkownik

User experience
=
User expectations ?

User experience

!=

User expectations

4 x W

(it) Works !

Wow !!!

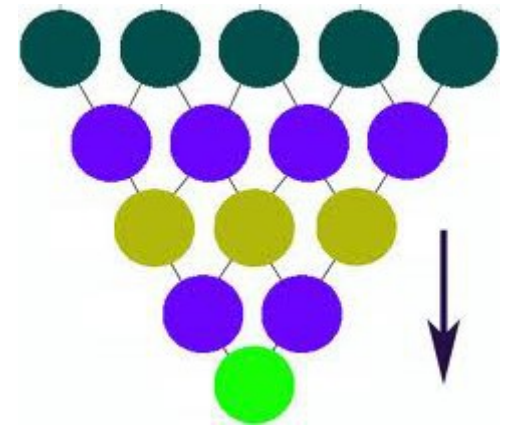
Wanderer

Want to stay

„Wszystko trzeba robić tak
prosto, jak to tylko jest
możliwe, ale nie prościej”

Albert Einstein

Koszt operacji / Treść



Efekt (nie)równej ściany

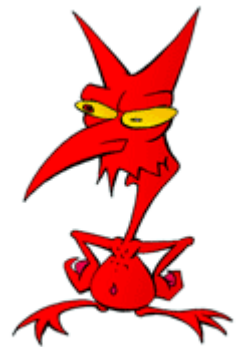


Słabsza konsekwencja

>

Doskonalsza niekonsekwencja

Nie tylko diabeł tkwi w
szczegółach



Projekt

Prototyp

Iteracyjne doskonalenie

Narzędzia



Kupić ? Znaleźć ? Stworzyć ?

Łatwość użycia

Łatwość modyfikacji

Zarządzanie zasobami aplikacji

Grafika

CSS

Lokalizacja

Nawigacja w aplikacjach „single page”

Testy ręczne



Selenium

QUnit

Test Swarm

Optymalizacja



Kompresja javascript

Kompresja HTTP

Cache control



Java

JSON / GWT RPC

Zarządzanie pamięcią

Lokalizacja

Zarządzanie zasobami aplikacji

JSNI

Wygodne narzędzie =

Wygodna aplikacja ?

Wygodne narzędzia =

Wygodne aplikacje

Podsumowanie

- Wiedzieć kogo ciągnąć za język(i)
- 4xW
- Prostota + Konsekwencja
- Projekt, Prototyp, Iteracyjne doskonalenie
- Mała optymalizacja = Duże znaczenie

Dziękuję za uwagę