

Programmazione Trigger-Action

Progettazione di interfacce e valutazione
dell'usabilità

Laurea magistrale Informatica Umanistica

Buzori Adeline Patricia

Email: a.buzori@studenti.unipi.it

Chi vive nella casa?

Una famiglia composta da:

- Anna (38 anni) - madre: manager in un'azienda tecnologica, appassionata di tecnologia, ama seguire le ultime tendenze e novità nel settore. È anche interessata al fitness e segue uno stile di vita sano. Ha una passione per la cucina salutare e spesso sperimenta ricette nuove. Durante la giornata ama fermarsi a prendere un caffè e pensare a sé stessa.
- Luca (40 anni) - padre: architetto con forte interesse per il design e la musica. Apprezza l'architettura innovativa e la bellezza estetica. Quando non è immerso nel lavoro, si rilassa ascoltando musica o dedicandosi ad attività creative nel suo studio.
- Marco (16 anni) - figlio maggiore: studente presso l'ITIS con indirizzo in informatica, appassionato di videogiochi. Passa il suo tempo libero a giocare online con gli amici e a seguire le ultime novità nel mondo dei videogiochi.
- Emma (4 anni) - figlia minore: va all'asilo, adora i cartoni animati e si diverte a disegnare. Essendo ancora piccola, è curiosa e piena di energia, sempre pronta a esplorare il mondo intorno a lei.

REGOLE E GOALS

REGOLA 1 - Energy Saving

Se nessuno è presente in casa, per risparmiare energia vengono spente tutte le luci della casa e arriva una notifica sul telefono con “Risparmio energetico attivato: nessun abitante in casa.”

REGOLA 2 - Comfort

Se Luca è nel suo studio, quando la luminosità è inferiore al 50%, si attiva il riproduttore audio con la playlist preferita per creare un’atmosfera confortevole e creativa.

REGOLA 3 - Safety

Per garantire la sicurezza notturna di Emma, se il sensore di presenza a letto rileva la sua assenza e l’orario è tra le 21:00 e le 7:00, aumenta l’intensità della luce della lampadina abat-jour e si accende la luce sul corridoio in modo che Emma possa andare dai genitori o in bagno.

REGOLA 4 - Comfort, Health

Quando Anna da l’input vocale «Sono Anna» e se viene rilevato movimento in cucina, l’intensità della luce in cucina diminuisce, si avvia la macchina del caffè e le arriva una notifica sul telefono, "Goditi il tuo momento di relax, Anna!«.

REGOLA 5 - Wellbeing, Comfort

Quando Marco da l’input vocale «Sono Marco, voglio giocare!» e se la porta è chiusa, si accende la TV e una luce soffusa per permettergli di godersi il gaming.

REGOLA 6 - Safety, Wellbeing

Quando il sensore di qualità dell'aria indica una situazione dannosa, e se contemporaneamente viene rilevato fumo nel corridoio e la temperatura supera i 30°C, oppure il rilevatore di gas in cucina segnala la presenza di gas, riprodurre il suono di allarme pericolo, riprodurre la frase «Attenzione, situazione pericolosa. Verificare immediatamente ed evacuare l’edificio!» e accendi la luce lampeggiante.