

Engenharia Informática (FCT/UNL)

Ano Lectivo de 2007/2008

Interacção Pessoa- Máquina

Teste

7 de Janeiro de 2008

Duração: 1h 45m

- 1) Classifique, justificando, as seguintes afirmações quanto à sua veracidade.
 - a) Os utilizadores não devem ser forçados a trabalhar nos seus limites perceptuais ou cognitivos.
 - b) As diferenças individuais dos potenciais utilizadores dum determinado sistema interactivo são relevantes para o desenho da sua interface.
 - c) O Rato é um dispositivo de manipulação indirecta.
 - d) Devem desenhar-se sistemas exploráveis, onde as operações são difíceis de anular.
- 2) Qual a importância do desenho iterativo e da prototipagem no contexto do ciclo de vida de sistemas interactivos?
- 3) Em que consistem as actividades de validação e verificação no desenvolvimento de software interactivo?
- 4) Discuta os três Princípios para a Usabilidade: Learnability, Flexibility, Robustness.
- 5) Enumere as vantagens do modelo espiral no desenvolvimento de sistemas interactivos.
- 6) Os utilizadores do modelo em cascata muitas vezes acabam por efectuar o desenho iterativo. Explique.
- 7) Considere a “scroll bar” vertical de um processador de texto. Tendo em conta as técnicas de comunicação do modelo conceptual (“affordances”, “Constraints”, “Mapping”, “Visibility” e “Feedback”), mostre como a “scroll bar” aplica cada uma delas.
- 8) Apresente o modelo keystroke level para dois métodos de abertura de um ficheiro num processador de texto. Indique, em cada passo, a acção específica do utilizador. Não tem que estimar o valor concreto do tempo para cada método. Assuma que a aplicação já se encontra aberta.
 - (a) Método 1: Usar apenas o rato para seleccionar o ficheiro teste.doc a partir da lista de ficheiros recentes que se encontra no final do menu Ficheiro.
 - (b) Método 2: Usar apenas o teclado para abrir a janela de diálogo “Abrir ficheiro” através de um atalho.
- 9) Enumere e descreva as heurísticas de Nielsen que se referem aos erros.

BOM TRABALHO!