

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – Campus Barreiro
Sistemas de Informação

Interação Humano Computador, 1º semestre/2018

Alunos: Helbert Sá Reguete Nunes, Felipe de Paula Sena

Relatório e documentação do sistema Score Tracking

Devido ao tamanho do arquivo segue abaixo o link para download do repositório:

<https://github.com/HelbertNunes/ihc-scoreTrackingProject/archive/master.zip>

Introdução:

O sistema Score-Tracking, foi criado com o intuito de auxiliar os jogadores de Hearthstone e Paladins a registrar seus resultados nas partidas, para futuras consultas e análises estatísticas.

Componentes:

5 Forms:

1. Form Menu(frm_Menu):

Dois Botões:

- btn_Hearthstone: Abre a form hearthstone
- btn_Paladins: Abre a form Paladins.

Uma label(lb_Info)

2. Form Hearthstone(frm-HS):

Dois Botões:

- btn_Salvar: Salva as estatísticas da tela
- btn_Voltar: Retorna para o menu

Três Combo boxes: Duas para seleção dos heróis e uma para seleção do vencedor.

Cinco Labels: Títulos e descrições

Duas Picture Boxes: Imagens dos heróis

Um menu com a opção para abrir a tela de estatísticas.

3. Form Paladins(frm_Paladins):

Dois Botões:

- btn_Salvar: Salva as estatísticas da tela
- btn_Voltar: Retorna para o menu

Dezesseis labels com títulos e descrições.

Dez picture boxes com as imagens dos campeões

Duas masked text boxes para inserção do resultado da partida.

Um menu com a opção para abrir a tela de estatísticas.

4. Form Estatística(frm_Estatistica)

Uma combo box para selecionar herói.

Onze Labels.

Dois panels para organização.

5. Form Notification(frm_Notification)

Uma label.

Uma Picture Box.

Um timer close para controlar o tempo da notificação.

Elementos de IHC:

No menu principal buscamos deixar intuitivo, deixando os ícones dos jogos como botões.

A form Hearthstone, a princípio, parece poluída, porém as imagens foram posicionadas para deixar o sistema o mais próximo possível da tela do jogo, com as mudanças de heróis e classes.

Na form Paladins, buscamos deixar o mais sucinto o possível, mesmo a quantidade de informações para as estatísticas da partidas sendo muito maior, a disposição dos campeões aliados e inimigos estão de forma simétrica, seguindo as leis de Gestalt.

A form Estatísticas é unificada para os dois jogos, mostrando o resultado geral e por campeão.

Os botões voltar e salvar, foram posicionados igualmente nas forms Paladins e Hearthstone para persistir a consistência.

Para diferenciar o campeão do jogador, na form paladins, foi escolhida a cor vermelha para chamar atenção.

Em todos os formulários possuem teclas de atalhos para os botões de salvar, voltar e apresentar estatística, e a mensagem de confirmação da salvamento é uma pop up, conforme é proposto nas regras de ouro.