



Anterior

Dica do Professor

Próximo

Na prática



Exercícios

Respostas enviadas em: 15/04/2021 12:56

1. A maioria dos desenvolvedores de sistemas operativos para aplicativos móveis fornecem guias de recomendação para aplicativos em suas plataformas. Sobre a finalidade desses guias, assinale a alternativa correta.

☐ A. Apenas citam recomendações relacionadas à interface de usuário.

Por que esta resposta não é correta?

Apesar de ser muito comum relacionar os guias apenas à criação da interface de usuário, eles trazem recomendações sobre usabilidade no geral. Não são pagos e sua aplicação não é obrigatória.

Você não acertou!

☐ B. Esses guias oferecem boas práticas de interação disponíveis em cada IDE de desenvolvimento.

Por que esta resposta não é correta?

Apesar de ser muito comum relacionar os guias apenas à criação da interface de usuário, eles trazem recomendações sobre usabilidade no geral. Não são pagos e sua aplicação não é obrigatória.

Resposta correta

☐ C. Citam recomendações sobre usabilidade geral.

Por que esta resposta é a correta?

Apesar de ser muito comum relacionar os guias apenas à criação da interface de usuário, eles trazem recomendações sobre usabilidade no geral. Não são pagos e sua aplicação não é obrigatória.

☐ D. É obrigatória a aplicação desses guias no desenvolvimento.

Por que esta resposta não é correta?

Apesar de ser muito comum relacionar os guias apenas à criação da interface de usuário, eles trazem recomendações sobre usabilidade no geral. Não são pagos e sua aplicação não é obrigatória.

☐ E. São guias pagos e oferecidos como complemento.

Por que esta resposta não é correta?

Apesar de ser muito comum relacionar os guias apenas à criação da interface de usuário, eles trazem recomendações sobre usabilidade no geral. Não são pagos e sua aplicação não é obrigatória.

1 de 5 perguntas

PRÓXIMA



Anterior

Dica do Professor

Próximo

Na prática



Exercícios

Respostas enviadas em: 15/04/2021 12:56

2. Segundo o próprio guia do desenvolvedor Android, os usuários de aplicativos nessa plataforma têm uma expectativa alta em relação à aparência e ao comportamento. Para isso, é necessário que os desenvolvedores sigam as diretrizes do guia. Assinale a alternativa que cita alguns exemplos dessas diretrizes.

☐ A. Economia, usabilidade e animação.

Por que esta resposta não é correta?

Nos guias de desenvolvedores, as diretrizes citadas estão relacionadas a conceitos de usabilidade, animação, *layout*, padrão, estilo e componentes. Outras questões como economia, *performance* e integração, apesar de serem itens a considerar em um projeto de desenvolvimento, não fazem parte das diretrizes citadas nos guias.

☐ B. *Performance*, *layout* e usabilidade.

Por que esta resposta não é correta?

Nos guias de desenvolvedores, as diretrizes citadas estão relacionadas a conceitos de usabilidade, animação, *layout*, padrão, estilo e componentes. Outras questões como economia, *performance* e integração, apesar de serem itens a considerar em um projeto de desenvolvimento, não fazem parte das diretrizes citadas nos guias.

☐ C. Integração, *layout* e usabilidade.

Por que esta resposta não é correta?

Nos guias de desenvolvedores, as diretrizes citadas estão relacionadas a conceitos de usabilidade, animação, *layout*, padrão, estilo e componentes. Outras questões como economia, *performance* e integração, apesar de serem itens a considerar em um projeto de desenvolvimento, não fazem parte das diretrizes citadas nos guias.

Você acertou!

☒ D. Usabilidade, animação e *layout*.



Por que esta resposta é a correta?

Nos guias de desenvolvedores, as diretrizes citadas estão relacionadas a conceitos de usabilidade, animação, *layout*, padrão, estilo e componentes. Outras questões como economia, *performance* e integração, apesar de serem itens a considerar em um projeto de desenvolvimento, não fazem parte das diretrizes citadas nos guias.

☐ E. Integração, economia e *layout*.

Por que esta resposta não é correta?

Nos guias de desenvolvedores, as diretrizes citadas estão relacionadas a conceitos de usabilidade, animação, *layout*, padrão, estilo e componentes. Outras questões como economia, *performance* e integração, apesar de serem itens a considerar em um projeto de desenvolvimento, não fazem parte das diretrizes citadas nos guias.

2 de 5 perguntas

< VOLTAR

PRÓXIMA >



Anterior

Dica do Professor

Próximo

Na prática



Exercícios

Respostas enviadas em: 15/04/2021 12:56

3. No guia de desenvolvimento do iOS, está escrito que, como *designer* de aplicativo, você tem a possibilidade de oferecer um produto extraordinário que estará no topo dos gráficos da App Store. Para isso, é preciso atender às altas expectativas de qualidade e funcionalidade. Para a Apple, três temas principais diferenciam a plataforma iOS de outras. Assinale a alternativa correta sobre os três temas.

Você acertou!



A. Clareza, deferência e profundidade.



Por que esta resposta é a correta?

No guia de padrões para a interface de usuário disponibilizado pela Apple, são classificadas as diretrizes de padrões em três temas: clareza, deferência e profundidade. Os demais itens como *layout*, desempenho e animação, apesar de citados e envolvidos nos padrões de interface de usuário, não são classificados como temas.



B. Clareza, *layout* e profundidade.

Por que esta resposta não é correta?

No guia de padrões para a interface de usuário disponibilizado pela Apple, são classificadas as diretrizes de padrões em três temas: clareza, deferência e profundidade. Os demais itens como *layout*, desempenho e animação, apesar de citados e envolvidos nos padrões de interface de usuário, não são classificados como temas.



C. Clareza, *layout* e desempenho.

Por que esta resposta não é correta?

No guia de padrões para a interface de usuário disponibilizado pela Apple, são classificadas as diretrizes de padrões em três temas: clareza, deferência e profundidade. Os demais itens como *layout*, desempenho e animação, apesar de citados e envolvidos nos padrões de interface de usuário, não são classificados como temas.



D. Desempenho, profundidade e *layout*.

Por que esta resposta não é correta?

No guia de padrões para a interface de usuário disponibilizado pela Apple, são classificadas as diretrizes de padrões em três temas: clareza, deferência e profundidade. Os demais itens como *layout*, desempenho e animação, apesar de citados e envolvidos nos padrões de interface de usuário, não são classificados como temas.



E. Profundidade, *layout* e animação.

Por que esta resposta não é correta?

No guia de padrões para a interface de usuário disponibilizado pela Apple, são classificadas as diretrizes de padrões em três temas: clareza, deferência e profundidade. Os demais itens como *layout*, desempenho e animação, apesar de citados e envolvidos nos padrões de interface de usuário, não são classificados como temas.

3 de 5 perguntas

< VOLTAR

PRÓXIMA >



Anterior

Dica do Professor

Próximo

Na prática



Exercícios

Respostas enviadas em: 15/04/2021 12:56

4. Um dos temas abordados pela Apple é o conceito de profundidade.
Sobre esse conceito, assinale a alternativa que está correta de acordo com o descrito no guia da Apple.

☐ A. Está relacionado ao conceito de tamanho em 3D dos *widgets*.

Por que esta resposta não é correta?

É um conceito adotado há mais tempo pela Apple, estando diretamente ligado a facilitar a compreensão dos usuário e transmitir vitalidade. Esse conceito não tem relação com outros pontos, como o tamanho em 3D dos *widgets*, por exemplo ou com o alcance da execução de um comando.

☐ B. São conceitos relacionados à profundidade do alcance da execução de um comando.

Por que esta resposta não é correta?

É um conceito adotado há mais tempo pela Apple, estando diretamente ligado a facilitar a compreensão dos usuário e transmitir vitalidade. Esse conceito não tem relação com outros pontos, como o tamanho em 3D dos *widgets*, por exemplo ou com o alcance da execução de um comando.

☐ C. É um conceito relacionado à camada de desempenho do aplicativo.

Por que esta resposta não é correta?

É um conceito adotado há mais tempo pela Apple, estando diretamente ligado a facilitar a compreensão dos usuário e transmitir vitalidade. Esse conceito não tem relação com outros pontos, como o tamanho em 3D dos *widgets*, por exemplo ou com o alcance da execução de um comando.

Você acertou!

☒ D. São camadas visuais distintas que transmitem vitalidade e facilitam a compreensão.



Por que esta resposta é a correta?

É um conceito adotado há mais tempo pela Apple, estando diretamente ligado a facilitar a compreensão dos usuário e transmitir vitalidade. Esse conceito não tem relação com outros pontos, como o tamanho em 3D dos *widgets*, por exemplo ou com o alcance da execução de um comando.

☐ E. É um conceito novo da Apple.

Por que esta resposta não é correta?

É um conceito adotado há mais tempo pela Apple, estando diretamente ligado a facilitar a compreensão dos usuário e transmitir vitalidade. Esse conceito não tem relação com outros pontos, como o tamanho em 3D dos *widgets*, por exemplo ou com o alcance da execução de um comando.

4 de 5 perguntas

< VOLTAR

PRÓXIMA >



Anterior

Dica do Professor

Próximo

Na prática



Exercícios

Respostas enviadas em: 15/04/2021 12:56

5. Segundo o guia do desenvolvedor Android, para fornecer aos usuários uma experiência mais familiar, é necessário usar os padrões mais comuns do guia. Assinale a alternativa correta sobre um dos padrões do guia.

☐ A. Aproveitar os recursos de APIs disponibilizadas na comunidade.

Por que esta resposta não é correta?

Os padrões mais comuns citados no guia são ações relacionadas com: permitir a ação principal da sua interface com um botão de ação flutuante; mostrar a sua marca, navegação, pesquisa e outras ações com a barra de aplicativos; e mostrar e ocultar a navegação do seu aplicativo com a gaveta de navegação.

Outros padrões, apesar de adotados em comunidades de desenvolvedores, como o reaproveitamento de bibliotecas e de código, não estão como os padrões comuns do guia.

☐ B. Trabalhar com *layout* mínimo sem focar em outros requisitos.

Por que esta resposta não é correta?

Os padrões mais comuns citados no guia são ações relacionadas com: permitir a ação principal da sua interface com um botão de ação flutuante; mostrar a sua marca, navegação, pesquisa e outras ações com a barra de aplicativos; e mostrar e ocultar a navegação do seu aplicativo com a gaveta de navegação.

Outros padrões, apesar de adotados em comunidades de desenvolvedores, como o reaproveitamento de bibliotecas e de código, não estão como os padrões comuns do guia.

☐ C. Reaproveitar o código, facilitando a manutenção posterior.

Por que esta resposta não é correta?

Os padrões mais comuns citados no guia são ações relacionadas com: permitir a ação principal da sua interface com um botão de ação flutuante; mostrar a sua marca, navegação, pesquisa e outras ações com a barra de aplicativos; e mostrar e ocultar a navegação do seu aplicativo com a gaveta de navegação.

Outros padrões, apesar de adotados em comunidades de desenvolvedores, como o reaproveitamento de bibliotecas e de código, não estão como os padrões comuns do guia.

☐ D. Trabalhar com bibliotecas e padrões do fabricante do sistema operativo.

Por que esta resposta não é correta?

Os padrões mais comuns citados no guia são ações relacionadas com: permitir a ação principal da sua interface com um botão de ação flutuante; mostrar a sua marca, navegação, pesquisa e outras ações com a barra de aplicativos; e mostrar e ocultar a navegação do seu aplicativo com a gaveta de navegação.

Outros padrões, apesar de adotados em comunidades de desenvolvedores, como o reaproveitamento de bibliotecas e de código, não estão como os padrões comuns do guia.

Você acertou!

☒ E. Mostrar e ocultar a navegação do seu aplicativo com a gaveta de navegação.



Por que esta resposta é a correta?

Os padrões mais comuns citados no guia são ações relacionadas com: permitir a ação principal da sua interface com um botão de ação flutuante; mostrar a sua marca, navegação, pesquisa e outras ações com a barra de aplicativos; e mostrar e ocultar a navegação do seu aplicativo com a gaveta de navegação.

Outros padrões, apesar de adotados em comunidades de desenvolvedores, como o reaproveitamento de bibliotecas e de código, não estão como os padrões comuns do guia.

5 de 5 perguntas

VOLTAR