

GUIÃO TESTES FINAIS URBAN SKETCHER

INTRODUÇÃO HANDS-ON (30 MIN)

- Wall como dispositivo de visualização, laser como dispositivo de introdução de strokes, explicação de input via strokes
 - interpretação do stroke – linha tracejada colorida;
 - laço – stroke fechado;;
 - abertura de menus – laço triangular
- Abertura de menus, movimentação, fecho, possível coexistência de vários menus
- Conceito de activação de gate; escolha de opção; alteração de valor numérico
- Modos de navegação:
 - 1ª pessoa;
 - bússula;
 - examinar
- Criação de edifício
- Alteração de função
- Alteração de dimensões
- Movimentação do edifício
- Eliminação de edifício
- Criação de forma – casinha, reposicionamento de ponto de vista em paralelo (conceito importante)
- Criação de anotação

REGRAS DO TESTE (PARA OBSERVADOR)

Após introdução em modo demo e período de experimentação, notificar utilizador de que pode fazer perguntas sempre que tiver dúvidas e que deve expressar em voz alta o que pensa a cada momento.

Cada operação básica não deve ser tentada mais de 4 vezes, sob pena de teste demorar demasiado tempo.

A registar:

- Tempo de cada tarefa
- Número de erros por tarefa
- Comentários feitos pelo utilizador

CENÁRIO 1: NAVEGAÇÃO E CRÍTICA (8-10 MIN)

CENÁRIO INICIAL

Três ou quatro quarteirões de cenário urbano (edifícios podem não ser editáveis, é irrelevante).
Diferentes tipos de edifícios (prédios, vivendas, jardim) facilmente identificáveis – presença de uma fonte e uma estátua. Se possível um comentário previamente gerado.

TAREFAS A DESEMPENHAR

1. **Navegação** – usar modo 1ª pessoa para encontrar estátua.
2. **Comentário** – inserir anotação ‘muito bonito’ anexada à estátua.
3. **Navegação** – usar modo bússula para encontrar fonte e posicioná-la no centro do ponto de vista.
4. **Navegação** – encontrar comentário no topo do edifício verde e apagá-lo.

CENÁRIO 2: CRIAÇÃO E EDIÇÃO DE CONTEÚDO (10-15 MIN)

CENÁRIO INICIAL

Praceta relvada cercada de 4 estradas. Eventualmente algum relevo, pouco. Numa das vertentes um edifício de escritórios com 3 andares; noutra vertente duas unidades fabris.

TAREFAS A DESEMPENHAR

1. **Navegação** – colocar-se junto a uma berma da estrada de quarteirão desocupado.
2. **Criação** – desenhar planta rectangular fechada para geração de vivenda baixa.
3. **Criação** – escolher fachada recentemente criada, escolher opção ‘clone’, definir direcção paralela à estrada e escolher ‘3’ como número de cópias.
4. **Navegação** – localizar edifício de escritórios.
5. **Edição** - e aumentar o número de andares do edifício de escritórios para 4.
6. **Navegação** – encontrar conjunto de 2 edifícios fabris.
7. **Edição** – eliminar um dos edifícios fabris.
8. **Edição** – escolher fachada do restante edifício fabril, alterando a sua função para ‘prédio de habitação’.
9. **Edição** – mover prédio recentemente editado paralelamente à estrada.
10. **Criação** – criar uma forma junto à estrada – a partir do cubo base criar um candeeiro de rua (L invertido).