

QUESTÕES TEÓRICAS TIPO

Indicam-se abaixo alguns [exemplos de questões teóricas tipo](#). Procure responder apenas [após o estudo](#) da documentação fornecida/sugerida.

Ex1: Um dos modos de saber se obtivemos sucesso na criação da nossa interface, é recorrendo aos objetivos de usabilidade. Enumere e descreva 2 (dois) de 6 (seis) objetivos de usabilidade estudados.

Ex2: Durante a Análise de Tarefas procura-se recolher informação para responder a um conjunto de 11 questões. Quais os principais objetivos de responder a essas questões? Indique 3 delas.

Ex3: Indique o que é uma metáfora do modelo conceptual. Dê o exemplo de uma metáfora representativa do “multibanco”, explicando-a devidamente.

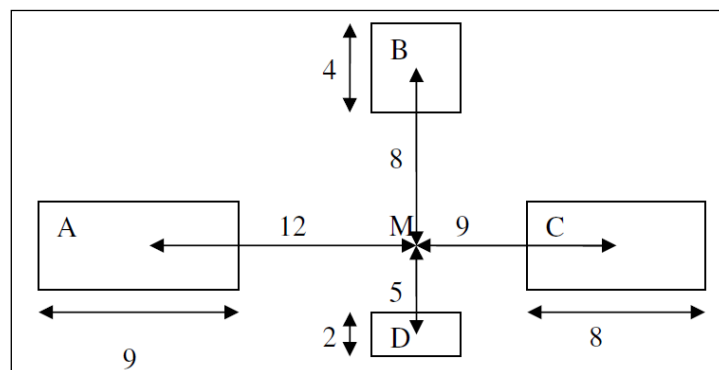
Ex4: Num formulário de uma aplicação existe um campo para introduzir a idade. Indique qual das seguintes mensagens de erro é a mais correta, no caso do utilizador introduzir uma idade negativa. Justifique a sua escolha indicando qual o problema de cada uma das outras mensagens.

- a) Este campo contém a idade e, caso não saiba, não existem idades negativas.
- b) Erro: 303.
- c) Erro no campo idade.
- d) A idade deve ser superior a 0 anos.
- e) Atenção: não pode introduzir idades negativas.

Ex5: Considere a figura abaixo. Pretende-se saber a qual dos alvos (A, B, C, D) é possível chegar mais rapidamente, supondo o seguinte:

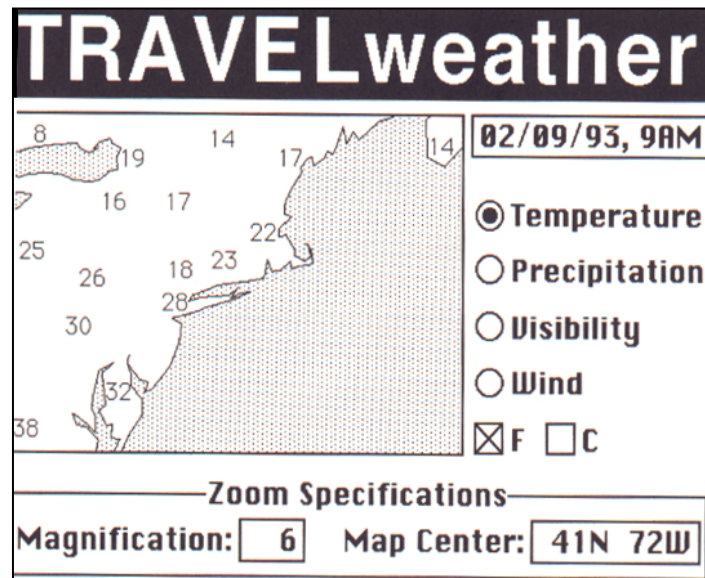
- a) O apontador do rato encontra-se localizado no ponto M;
- b) É possível mover o rato livremente em qualquer direção;
- c) Para cada alvo, encontra-se indicado o seu tamanho e a distância até à posição atual do rato.

Justifique devidamente a sua resposta enquadrando-a na lei que se aplica nesta situação.



Ex6: Desde os primórdios do desenho de interfaces visuais que se verifica a necessidade de procurar estabelecer metodologias de avaliação das mesmas. Uma dessas metodologias foi proposta por Nielsen. Deste modo, efetue uma avaliação heurística da interface apresentada na figura abaixo, baseando-se nas heurísticas de usabilidade de Nielsen.

- Identifique os 5 problemas que considere mais graves.
- Assinale cada problema com um número na figura que será utilizado como referência.
- Para cada problema deve indicar que heurística não foi seguida, porquê, grau de severidade e apresentar uma solução.



Heurísticas:

- | | |
|--|--|
| 1. Tornar o estado do sistema visível | 6. Reconhecimento em vez de lembrança |
| 2. Falar a linguagem do utilizador | 7. Flexibilidade e eficiência |
| 3. Utilizador controla e exerce livre arbítrio | 8. Desenho de ecrã estético e minimalista |
| 4. Consistência e aderência a normas | 9. Ajudar utilizador a reconhecer, diagnosticar e recuperar de erros |
| 5. Evitar erros | 10. Dar ajuda e documentação |

Ex7: Qual o método de uma **Activity** que pode ser usado para recuperar a referência a um **Android View**, através do uso do atributo **id** de um recurso XML?

- `findViewByIdReferenceId(int id)`
- `findViewByIdId(int id)`
- `findViewById(String id)`
- `retrieveViewById(String id)`

Ex8: Qual o widget Android que permite o display de informação textual, sob a forma de um popup, o qual desaparece passado algum tempo?

- Popup
- `MakeTextual`
- Toast
- Spinner

Ex9: Qual a UI resultante do seguinte layout?

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical">
    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="horizontal" >
        <TextView android:id="@+id/textView1"
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:text="Nome:" />
        <EditText
            android:id="@+id/editText1"
            android:layout_width="match_parent"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_weight="1" />
    </LinearLayout>
    <Button android:id="@+id/button1"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Enviar" />
</LinearLayout>
```

- a) Um EditText à esquerda de um TextView e um botão por baixo dele;
- b) Um EditText à direita de um TextView e um botão à direita do TextView;
- c) Um EditText à direita de um TextView e um botão por baixo deles;
- d) Um TextView, um EditText por baixo dele e o botão por baixo do EditText.