

IPM Avaliação Heurística Projeto

Miguel Nunes - 56338
Henrique Catarino - 56278

May 4, 2022

Problema: O Botão do Dark Mode não tem qualquer descrição (o botão aparece bem à toa no meio do display), o que causa alguma dificuldade ao utilizador na hora de definir o Dark Mode.

Heurística: H2.1 - Tornar estado do sistema visível.

Severidade: N/A

Problema: Dentro do Rádio a letra é bastante pequena o que dificulta a sua leitura, tendo em conta que o utilizador deve ser um condutor, as letras devem ser grandes de forma a facilitar a leitura enquanto se conduz.

Heurística: H2.1 - Tornar estado do sistema visível.

Severidade: N/A

Problema: Quando o Dark Mode está ativo o texto no Rádio deixa de se ver uma vez que não existe contraste entre este e o fundo.

Heurística: H2.1 - Tornar estado do sistema visível.

Severidade: N/A

Problema: Não existe qualquer limite para a velocidade a definir.

Heurística: H2.5 - Evitar erros.

Severidade: N/A

Problema: A interface não fixa a última estação de rádio em que nos encontrávamos.

Descrição: Na transição da estação de rádio 1 para a estação de rádio 2 e posteriormente para o menu inicial, quando se volta a selecionar a rádio ela não fica fixa na rádio em que nos encontrávamo-nos (estação de rádio 2), volta à estação de rádio1.

Heurística: H2.7 - Flexibilidade e eficiência.

Severidade: 2

Problema: Botão de modo noturno sem legenda.

Descrição: O botão que alterna entre modo noturno e diurno não tem nenhuma legenda, impossibilitando saber qual a sua função antes de utilizar.

Heurística: H2.6 – Reconhecimento em vez de lembrança.

Severidade: 3

Problema: A informação é apresentada de forma pouco usual.

Descrição: Nos diferentes menus a informação é apresentada segundo um desenho pouco estético.

Heurística: H2.8 – Desenho estético e minimalista.

Severidade: 3

Grau	Número
1	0
2	1
3	2
4	0
5	0
N/A	4

Table 1: Problemas identificados por grau de severidade. N/A significa que o grau de severidade não foi dado.

Heurística	Número
H2.1	3
H2.2	0
H2.3	0
H2.4	0
H2.5	1
H2.6	1
H2.7	1
H2.8	1
H2.9	0
H2.10	0

Table 2: Problemas identificados por heurística violada