

QUESTÕES TIPO

O teste será constituído por questões de resposta curta, longa ou de escolha múltipla.

Indicam-se abaixo alguns **exemplos de questões tipo**.

Deverá apenas responder **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.

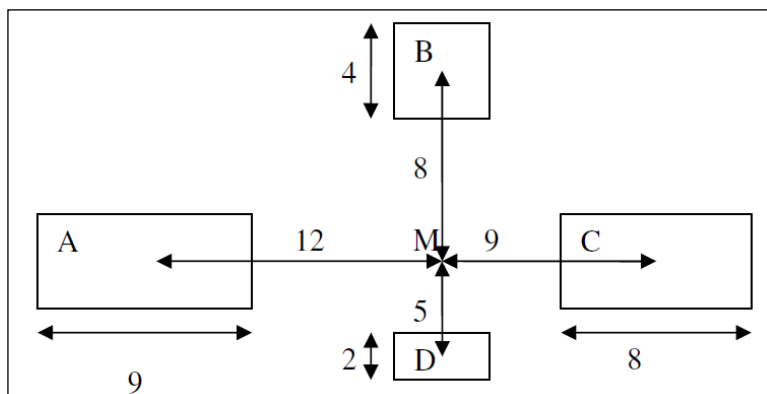
Ex2: Indique o que é uma metáfora do modelo conceptual. Dê o exemplo de uma metáfora representativa do “multibanco”, explicando-a devidamente.

Ex3: 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.

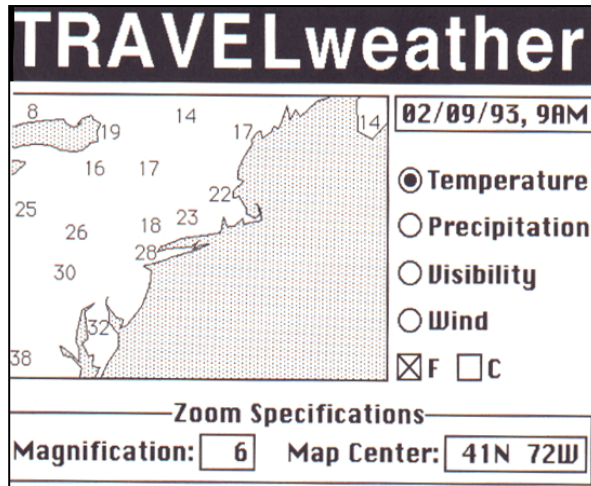
Ex4: Considere a figura abaixo. Pretende-se saber a qual dos alvos (A, B, C, D) é possível chegar mais rapidamente, supondo o seguinte:

- 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.

Ex5: 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.



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

- a) Identifique os 4 problemas que considere mais graves.
- b) Para cada problema deve indicar que heurística não foi seguida, porquê, grau de severidade e apresentar uma solução.

Ex6: O Ionic é _____ open-source.

- a) uma framework
- b) uma API
- c) uma ferramenta
- d) uma linguagem

Ex7: O comando do Ionic CLI start testedeavaliacao blank

- a) Gera um projeto de Ionic 6 de nome testedeavaliacao e, durante o assistente, questiona qual é o starter desejado.
- b) Gera um projeto de Ionic 6 de nome testedeavaliacao com o starter blank.
- c) Gera um projeto de Ionic 6 com o nome blank, com o starter blank porque "testedeavaliacao" não é reconhecido.
- d) Não gera qualquer projeto porque o comando está incorretamente escrito.