

Assignment 1: Good and bad design

Bad design:



- Em andares diferentes, interfaces diferentes, sendo a imagem da direita, o andar zero e a da esquerda do resto dos andares do prédio.
- Só mostrar o andar onde os elevadores estão no andar zero.
- Difícil de perceber que botão chama os elevadores, pois a maior parte dos elevadores tem dois botões, um que se carrega caso queiramos descer, e outro caso queiramos subir. Neste caso existe só um botão, que se pode observar que é diferente nas duas imagens.
- As setas, que seriam indicadores de subida ou descida dos elevadores, não funcionam.

God design:



- Simples e memorável.
- Um botão carregável caso queiramos subir, um caso queiramos descer.