

Interacção Pessoa-Máquina

2016/2017

Realizado por:

42744, André Rijo

42437, Henrique Rodrigues

42559, Pedro Costa

Lab class Nº3

Professora: Teresa Romão

Este relatório é reflectido no projecto dos alunos:

- Bruno Jota, nº43277
- Diogo Ribeiro, nº42447
- Tiago Lemos, nº42860

| |
|-------------------|
| Novembro 28, 2016 |
|-------------------|

| Nº | Problem | Heuristic | Description | Severity | Solution | Screenshot |
|----|-------------------|--|---|----------|--|------------|
| 1 | Feedback de erros | 5 - Visibility of System Status. 9 - Error Reporting, Diagnosis, and Recovery. | Quando se insere dados inválidos (nomeadamente emails impróprios ou passwords incorrectas), não existe qualquer tipo de sinalização de erro acontecido (apesar de ser o caso). | 4 | Apresentar feedback quando se carrega no botão de “Confirme”. | |
| 2 | Eventos | 4 - User control and Freedom. 2 - Consistência e Standards (só no Choose Games) | Quando vamos à lista de eventos, não podemos apagá-los nem é possível averiguar qualquer tipo de dados relacionados a um evento excepção do nome. Contudo como isto não faz parte dos cenários, assumimos que não foi implementado. | 3 | Devia lá estar pelo menos um botão para abrir a página dos detalhes e um botão para remover, mesmo que não funcionasse. (Abria um “Alert” a dizer que não se encontrava implementado.) | |
| 3 | Fecho das Modais | 2 - (Consistência e Standards) | Na modal de Friends o botão de fechar funciona mas nas restantes ativas não. Num pormenor à parte, num modal específico (addfriends em eventos), o botão de cancelar encontra-se no lado oposto ao que naturalmente ocorre no resto da interface (consistência imprópria). | 2 | Verificar e Corrigir o Bug. | |
| 4 | Logout | Norman’s Design Principle of Visibility. | O botão de logout não é muito visível, sendo difícil de reparar nele pela primeira vez. | 3 | Realçar o Botão, criar uma div para lhe aspeto mesmo de botão, mudar a cor do símbolo, etc. | |

| | | | | | | |
|---|-------------------------|--------------------------------------|---|---|--|--|
| 5 | Remove Friend from list | 10 – Aesthetic and Minimalist Design | O Botão de remover aparece como um relógio, sendo que devia ter um aspeto que indicasse a ideia de remoção. | 2 | Mudar o aspecto para, por exemplo, uma cruz. | |
| 6 | User Name Display | 2 - Consistency and Standards | Ao passar o rato por cima do username o cursor muda para um clique, o que sugere que se pode carregar no mesmo para acontecer alguma coisa. Pode ser que tenham pensado nisto para abrir o perfil e que simplesmente não tenham implementado. | 1 | No Css mudar o hover desse “Botão” para default. | |

Table of Problems:

Severity Scale (1-5): 1-Not Severe, 5-Really Severe.

Sugestões:

1. No Primeiro cenário sugerem para adicionar amigos com o mesmo gosto que os nossos. Para além do search pelo Nome do jogo (que não faz nada nem existe indicação da sua utilização), sugerimos que haja uma maneira de ver todos os gostos de um determinado amigo.
2. Resolver o problema quando se adiciona um jogo novo a lista de jogos, apaga a lista anterior.

Apreciações:

1. Interface intuitiva de se usar, com exceção do logout.
2. Bom leque de cores e texto visível, com fonte apropriada.
3. Os DatePicker foram criados de forma adequada para o contexto de evitar a criação de datas impróprias e excessivas.