



**ISEL / ADEETC**

Licenciatura em Engenharia Informática e Multimédia

**Produção de Conteúdos Multimédia**

# **Aula de Laboratório de Produção de Conteúdos Multimédia**

**Questionário de Usabilidade**

Rui Jesus

## Introdução

Este trabalho visa a familiarização com as tecnologias Web Forms 2.0 e LocalStorage do HTML5 (incluindo JavaScript). O objectivo é implementar um questionário de usabilidade online para recolher a informação do utilizador relativamente à sua experiência num *site* de pesquisa de imagens semelhante ao Google Images. Cada aluno/grupo deve adaptar o ficheiro fornecido pelo docente (em anexo) de modo a construir o seu questionário online. Os alunos têm liberdade para fazerem alterações desde que não se afastem muito da estrutura.

Em baixo é apresentado um *link* para o *site* do w3schools que deve ser consultado durante o desenvolvimento do questionário.

<http://www.w3schools.com/>

## Objetivos

A aplicação inclui o desenvolvimento de 2 páginas Web separadas no mesmo domínio. Uma para receber os dados fornecidos pelo utilizador, validar e guardar no LocalStorage e outra para ir buscar a informação recolhida ao LocalStorage e apresentá-la numa página HTML.

No final da primeira aula o aluno terá de ter, pelo menos, a página para recolher os dados desenvolvida incluindo o código JavaScript de validação e manipulação dos dados. O código com as duas páginas concluídas deverá ser entregue até ao dia 26 de Novembro de 2016 utilizando a plataforma Moodle.

## Trabalho Laboratorial

### Questionário de Usabilidade – Página 1

1. Crie um novo projeto no **IntelliJ IDEA** e crie as respetivas diretorias para as CSSs e para os conteúdos.
2. Crie um ficheiro HTML e, consultando o questionário em anexo, construa a estrutura da página com as *tags* de estrutura/semântica.
3. A seguir, crie um ficheiro “.css” e faça uma formatação inicial do seu questionário.

4. Utilizando os elementos HTML do Web Forms construa o questionário de usabilidade. Deve incluir os atributos de validação nos elementos (e.g., “required” ou “pattern”).
5. Para aceder aos dados introduzidos pelo utilizador, utilize eventos e funções *handler* em JavaScript. Para melhor organizar o código, crie um ficheiro JavaScript (“.js”) dentro da diretoria “js” do projeto. No ficheiro HTML só fica o código HTML. No final do elemento <head> introduza a seguinte linha de código para permitir que o ficheiro html possa aceder ao ficheiro JavaScript:

```
<script src="form_manager.js"></script>
```

### LocalStorage – Web Storage API

6. Com o HTML DOM organize os dados recolhidos do utilizador num formato xml, por exemplo,

```
<Questionarios>
  <User id='user1'>
    <Question id='q1'> Resposta dada pelo utilizador </Question>
    ...
    <Question id='qn'> Resposta dada pelo utilizador </Question>
  </User>
</Questionarios>
```

7. Utilizando a API Web Storage, nomeadamente a tecnologia LocalStorage grave os dados organizados em formato xml no LocalStorage (utilize o método *window.localStorage.setItem()*).

### Visualização das Respostas – Página 2

8. Crie uma nova página HTML e inclua os ficheiros “.css” e “.js”.
9. Acrescente código em JavaScript (ficheiro “.js”) para ir buscar os valores das respostas dadas pelo utilizador ao LocalStorage (utilize o método *window.localStorage.getItem()*).

10. Visualize a informação obtida no LocalStorage no ficheiro HTML devidamente formatado (ficheiro “.css”).