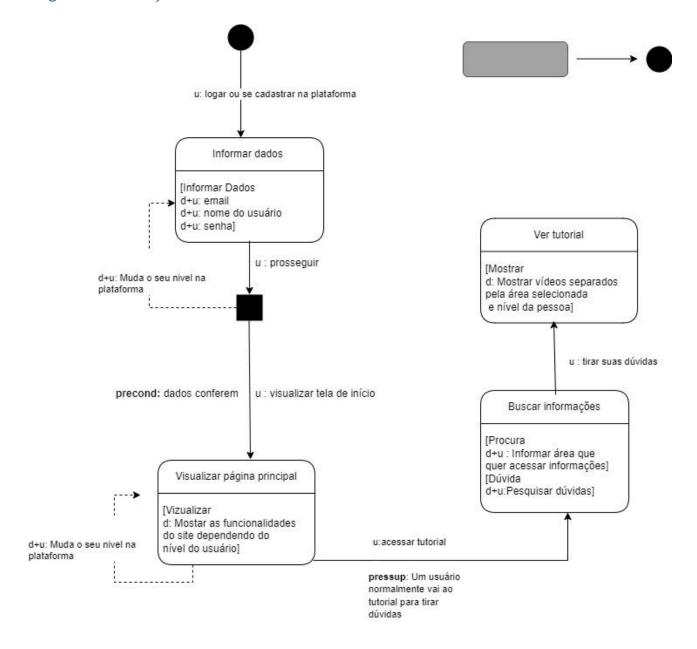
Diagrama de interação:



Design Rationale:

Durante o projeto da interação, diversas decisões de design são tomadas com base em questões e ideias analisadas, com argumentos pró e contra cada ideia. Cada subgrupo deve complementar o seu diagrama com ao menos quatro trechos de diagrama ou descrições de ideias de solução alternativas que foram consideradas, utilizando uma estrutura de *design rationale* com o seguinte esquema: Questão; (sobre o design); Ideia;, Ideia;, ...; Argumento;,1 ([+]pró/[-]contra Ideia;), ... A ideia que será utilizada deve ser marcada com asteriscos (*) para indicar a decisão tomada. Como existem casos em que múltiplas ideias alternativas são compatíveis entre si, mais de uma ideia pode ser marcada como decisão. Além disso, como as decisões podem extrapolar a versão atual, caso seja decidido incorporar uma ideia na versão 1 (V1) e outra na versão 2 (V2), isso também deve ser indicado.

Q1: ao efetuar uma transferência, para onde o usuário deve ser levado?

Ideia 1.1: ver saldo

A+: sempre que o usuário efetua uma transação, é bom que ele veja quanto resta na conta

A-: o saldo é muito pouco informativo

Ideia 1.2: ver extrato

A+: sempre que o usuário efetua uma transação, é bom que ele confira esta transação no contexto de outras transações recentes

A-: caso haja muitas transações, o extrato pode acabar trazendo informação demais Ideia 1.3: ver comprovante da transferência

A+: sempre que o usuário efetua uma transação, é bom que ele acesse o comprovante desta transação, para poder salvar/imprimir/compartilhar

A-: o usuário não sabe quanto restou na sua conta

Ideia 1.4 *V1***ver comprovante da transferência e saldo restante*** (os asteriscos indicam a ideia que foi selecionada para integrar a solução da versão V1)

A+: (vide 1.1 e 1.3)

A-: n/a

Para facilitar certas discussões, cada questão ou ideia descrita no *design rationale* pode ser ilustrada por um trecho de diagrama MoLIC.