

Building Systems

Descrição do Desenho da Interação do Software

**S LAH - WC (SYSTEM: LIVING AT HOME IN
WORLD CUP) 1.0.**

Autores:

EVANDRO LOPES DE OLIVEIRA
CHARLES WELLINGTON DE OLIVEIRA FORTES
SÉRGIO AUGUSTO DE OLIVEIRA ANDRADE
VITOR RODRIGUES MIRANDA

Belo Horizonte

01/11/2011

Aprovação

Aprovamos o documento de Descrição do Desenho da Interação 1.0 do projeto S LAH - WC.

Charles Wellington Fortes	01/11/11	_____
Clarindo de Pádua	11/11/11	_____
Evandro Lopes	01/11/11	_____
Sergio Andrade	01/11/11	_____
Vitor Miranda	01/11/11	_____

Versão revisadas anteriores

Revisão	Comentário	Data
1	Criação do documento	01/11/2011

Descrição do Desenho da Interação do Software

Sumário

Aprovação	2
Versão revisadas anteriores	3
Descrição do Desenho da Interação do Software	4
Sumário	4
1 Introdução.....	5
1.1 Objetivos deste documento.....	5
1.2 Escopo do produto	5
1.2.1 Nome do produto e de seus componentes principais	5
1.2.2 Missão do produto	5
1.2.3 Limites do produto.....	5
1.2.4 Benefícios do produto.....	6
1.3 Materiais de referência	7
1.4 Definições e siglas	7
1.5 Visão geral deste documento	7
2 Desenho externo	8
2.1 Aspectos gerais de processo	8
2.1.1 Participação dos usuários no desenho das interfaces	8
2.1.2 Metas de Usabilidade.....	8
2.2 Aspectos gerais do produto.....	8
2.2.1 Modelo conceitual	8
2.2.1.1 Modelo mental	9
2.2.1.2 Modelo Conceitual Estático	9
2.2.1.3 Modelo Conceitual Dinâmico.....	9
2.2.2 Modelo de conteúdo e navegação.....	10
2.2.2.1 Ambientes de interação	10
2.2.2.2 Estrutura estática.....	10
2.2.2.3 Estrutura dinâmica.....	10
2.2.3 Protótipo de desenho da interface com o usuário - I.....	11
2.2.3.1 Interfaces do usuário.....	11
2.2.3.2 Tratamento de erros do usuário	20
2.2.3.3 Tratamento da ajuda ao usuário	21
2.2.3.4 Convenções gerais utilizadas	22
2.2.4 Protótipo de desenho da interface com o usuário – II.....	22

1 *Introdução*

1.1 **Objetivos deste documento**

Este documento tem por finalidade a descrição do desenho da interação (requisitos de interface e resultados das atividades de análise) do projeto da S LAH - WC (SYSTEM: LIVING AT HOME IN WORLD CUP) 1.0. 0, com o objetivo de se desenvolver a especificação da interface do usuário pronta para uso durante a criação do projeto e posteriormente para qualquer nova implementação ou manutenção necessária

1.2 **Escopo do produto**

1.2.1 Nome do produto e de seus componentes principais

O produto S LAH - WC (SYSTEM: LIVING AT HOME IN WORLD CUP) 1.0., component único

1.2.2 Missão do produto

Permitir ao torcedor encontrar as melhores acomodações possíveis com o menor custo benefício. Sendo estas acomodações fornecidas por moradores das cidades onde os jogos irão acontecer. Além de listar pontos turísticos e de entretenimento.

1.2.3 Limites do produto

O produto não realiza a venda de ingressos ou de outros itens de entretenimento.

1.2.4 Benefícios do produto

Número de ordem	Benefício	Valor para o cliente
1	Sistema web	Sistema online disponível mundialmente em qualquer dispositivo com acesso web.
2	Visualização gráfica das localizações	O usuário consegue ter uma melhor percepção sobre as distancias e distribuição dos seus itens de interesse
3	Pesquisa inteligente de interesses	A pesquisa inteligente fornece em um único campo – assim como a google faz – as opções de pesquisa, simplificando o acesso. O usuário pode entrar com qualquer dado, seja ele uma data, uma localidade, um estádio ou o nome de um time, e ele será exibido no mapa para ele.
4	Agenda da copa	O controle das atividades, seja ela entrada/saída de hospedagem, jogos, balada, encontros, etc... em um único local, facilitando a visualização dos itens.
5	Controle de disponibilidade	Fornece ferramenta de controle de disponibilidade para o usuário que está fornecendo seu imóvel para locação e que presumidamente não tem costume, recursos ou experiência em controle de disponibilidade
6	Controle de cobrança	Permite ao usuário que está disponibilizando sua residência a controlar a cobrança, inclusive por cartões de crédito
7	Visualizações de pontos de entretenimento	O usuário torcedor consegue, após fechar o local do jogo, visualizar o que há de entretenimento próximo a ele para que ele possa aproveitar seu tempo no brasil

1.3 Materiais de referência

Número de ordem	Tipo do material	Referência bibliográfica
1	Site	JQuery – JQuery.com - http://jquery.com/ - acessado em 31/10/2011
2	Site	Google Maps Javascript API V3 - Google Code - http://code.google.com/intl/pt-BR/apis/maps/documentation/javascript/ acessado em 31/10/2011
3	Livro	Wilson de Padua Paula Filho, Engenharia de Software: Fundamentos, Métodos e Padrões, LTC Editora. 3ª. Edição, 2009.
4	Livro	Ian Sommerville, Engenharia de Software, Pearson Addison-Wesley, 2007
5	Relatório	Proposta de Especificação do S LAH - WC
6	Documentação de Desenvolvimento	Especificação dos Requisitos do Software S LAH - WC
7	Documentação de Desenvolvimento	Especificação dos Requisitos de Usabilidade do Software S LAH - WC
8	Documentação de Desenvolvimento	Especificação dos Requisitos do Software S LAH - WC

1.4 Definições e siglas

Número de ordem	Sigla	Definição
1	Nenhuma	Nenhuma

1.5 Visão geral deste documento

Este documento está dividido em 2 seções:

1. Introdução
2. Desenho Externo

2 Desenho externo

2.1 Aspectos gerais de processo

2.1.1 Participação dos usuários no desenho das interfaces

A participação dos usuários no desenho das interfaces deu-se através da análise do público-alvo, verificando-se uma grande variedade de perfis, o que implicou uma necessidade de interfaces simples, fáceis de usar por todos os perfis identificado

2.1.2 Metas de Usabilidade

Número de ordem	ID	Atributo de usabilidade	Papel-de-usuário	Instrumento de medida	Valor a ser medido	Metas (níveis)			
						Atual	Pior aceitável	Melhor possível	Alvo almejado
1	RU01	Desempenho inicial	Torcedor	Localizar Jogo	Tempo para execução da tarefa	5 seg	10 seg	3 seg	5 seg
2	RU02	Desempenho inicial	Torcedor	Se localizar no mapa	Tempo para execução da tarefa	5 seg	15 seg	1 seg	3 seg
3	RU03	Desempenho inicial	Torcedor	Localizar onde se hospedar	Tempo para execução da tarefa	20 seg	40 seg	10 seg	15 seg
4	RU04	Desempenho inicial	Torcedor	Localizar lazer	Tempo para execução da tarefa	15 seg	30 seg	5 seg	10 seg
5	RU05	Primeira impressão	Torcedor	Questionário	Avaliação geral (1 – 5)	---	1	5	4
6	RU06	Acurácia	Torcedor	Questionário	Usaria o sistema? (SIM - NÃO)	---	NÃO	SIM	SIM

2.2 Aspectos gerais do produto

2.2.1 Modelo conceitual

O S LAH – WC proporcionará de forma simplificada, ao torcedor com perfil mochileiro, encontrar um local seguro, barato e com regras compatíveis com seus costumes para se hospedar o mais perto possível – ou ao menos de forma mais bem localizada possível em relação aos meios de transporte – fornecendo todas as informações de segurança, transporte e diversões. Ao tempo em que proporciona um mecanismo de oferta de acomodações em casas com e sem moradores, com recursos de controle simplificado sobre as ocupações e cobrança.

2.2.1.1 Modelo mental

Os campos de entrada são o mais simplificados possível – por exemplo, na barra de busca há apenas um campo de texto e um botão de buscar, sendo que a barra recebe qualquer parâmetro de busca – além de contar com ícones de interrogação sobre cada controle com explicações de como os utilizar.

A tela tem uma quantidade de controles reduzida.

2.2.1.2 Modelo Conceitual Estático

O Sistema estará disponível via internet para qualquer dispositivo com um navegador instalado. A navegação acontece sempre dentro do componente de mapa. As opções do sistema serão apresentadas em contexto sempre próximo a seus objetos correlacionados.

2.2.1.3 Modelo Conceitual Dinâmico

2.2.1.3.1 Roteiro localizar um Jogo

Usuário utiliza o cornernote menu para localizar um jogo, clica na imagem do jogo e sistema o exibe no controle de mapa

2.2.1.3.2 Roteiro localizar onde se hospedar

Usuário digita na barra de busca o nome, data ou estádio de um jogo, se localiza no mapa, e usa o menu de contexto para localizar locais de hospedagem a volta

2.2.1.3.3 Roteiro conferir jogos selecionados

Usuário usa o controle de listagem no canto esquerdo do sistema para visualizar o jogos já selecionados

2.2.1.3.4 Roteiro localizar lazer na cidade

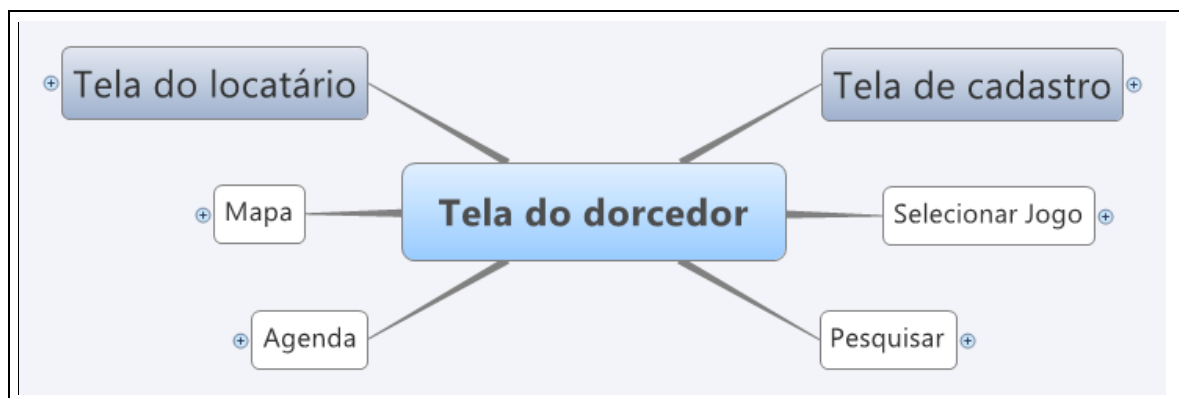
Usuário utiliza o menu de contexto no mapa para localizar turismo ou baladas

2.2.2 Modelo de conteúdo e navegação

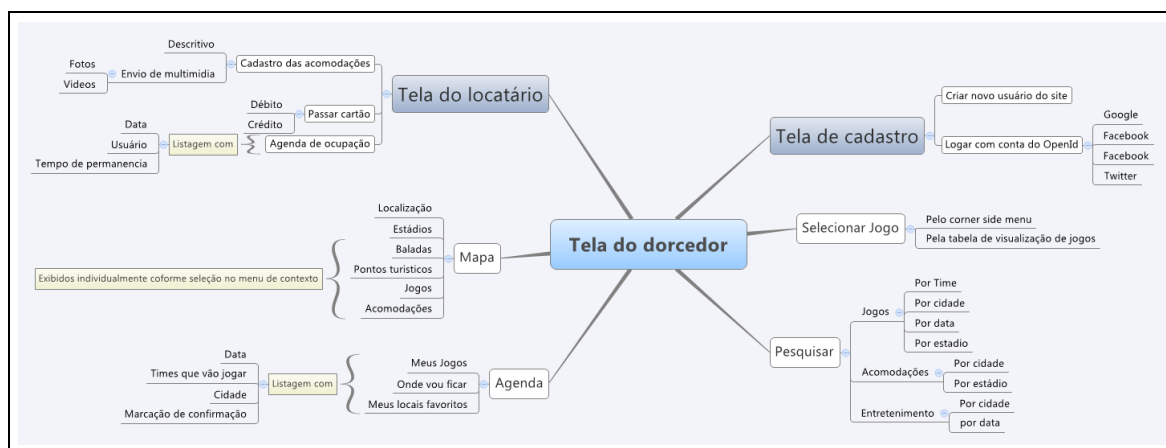
2.2.2.1 Ambientes de interação

Número de ordem	Ambiente	Descrição do conteúdo
1	Tela do Torcedor (principal)	Acesso inicial do site, local por onde o sistema é acessado assim que se entra no endereço do site. Possui o mapa que mostra a localização dos jogos e acomodações disponíveis. A lista de jogos, uma barra de busca, a lista de jogos selecionados, lista de acomodações selecionadas e lista de locais de entretenimento selecionados.
2	Tela do Locatário	Tela de controle do usuário que está cedendo a acomodação. Possui o cadastro da acomodação, agenda de ocupação e local para processar compras com cartão;
3	Tela de cadastro de usuário	Acessada a partir da tela principal do sistema, local onde o usuário se cadastra como torcedor ou locatário;

2.2.2.2 Estrutura estática



2.2.2.3 Estrutura dinâmica



2.2.3 Protótipo de desenho da interface com o usuário - I

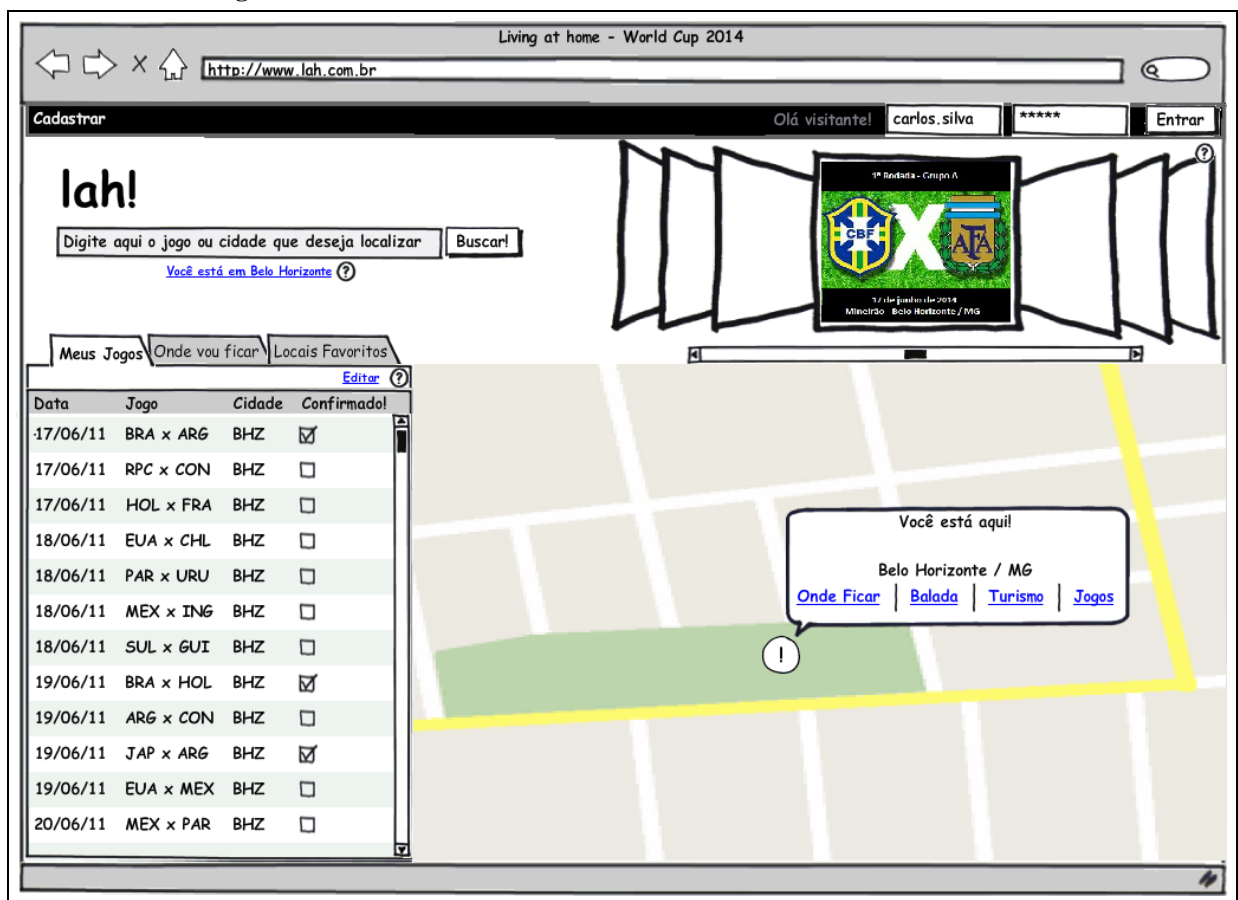
As seções a seguir descrevem as interfaces do primeiro protótipo do sistema apresentado para avaliação do usuário em 01/11/2011 no laboratório de usabilidade da UFMG

2.2.3.1 Interfaces do usuário

O sistema concentra suas funcionalidades de forma simplificada em apenas três áreas do sistema. Esta distribuição será demonstrada nas seções a seguir

2.2.3.1.1 Interface de usuário Tela do Torcedor

2.2.3.1.1.1 Imagem da interface ao entrar



2.2.3.1.1.2 Imagem da interface ao selecionar um jogo

Living at home - World Cup 2014

http://www.lah.com.br

Cadastrar Olá visitante! carlos.silva ***** Entrar

lah!

Digite aqui o jogo ou cidade que deseja localizar

[Você está em Belo Horizonte ?](#)

Meus Jogos Onde vou ficar Locais Favoritos

[Editar](#)

Data	Jogo	Cidade	Confirmado!
17/06/11	BRA x ARG	BHZ	<input checked="" type="checkbox"/>
17/06/11	RPC x CON	BHZ	<input type="checkbox"/>
17/06/11	HOL x FRA	BHZ	<input type="checkbox"/>
18/06/11	EUA x CHL	BHZ	<input type="checkbox"/>
18/06/11	PAR x URU	BHZ	<input type="checkbox"/>
18/06/11	MEX x ING	BHZ	<input type="checkbox"/>
18/06/11	SUL x GUI	BHZ	<input type="checkbox"/>
19/06/11	BRA x HOL	BHZ	<input checked="" type="checkbox"/>
19/06/11	ARG x CON	BHZ	<input type="checkbox"/>
19/06/11	JAP x ARG	BHZ	<input checked="" type="checkbox"/>
19/06/11	EUA x MEX	BHZ	<input type="checkbox"/>
20/06/11	MEX x PAR	BHZ	<input type="checkbox"/>

Estádio Mineirão

Rodada 1 : Grupo A
Brasil vs Argentina

Data: 17/06/2011
Horário: 16h

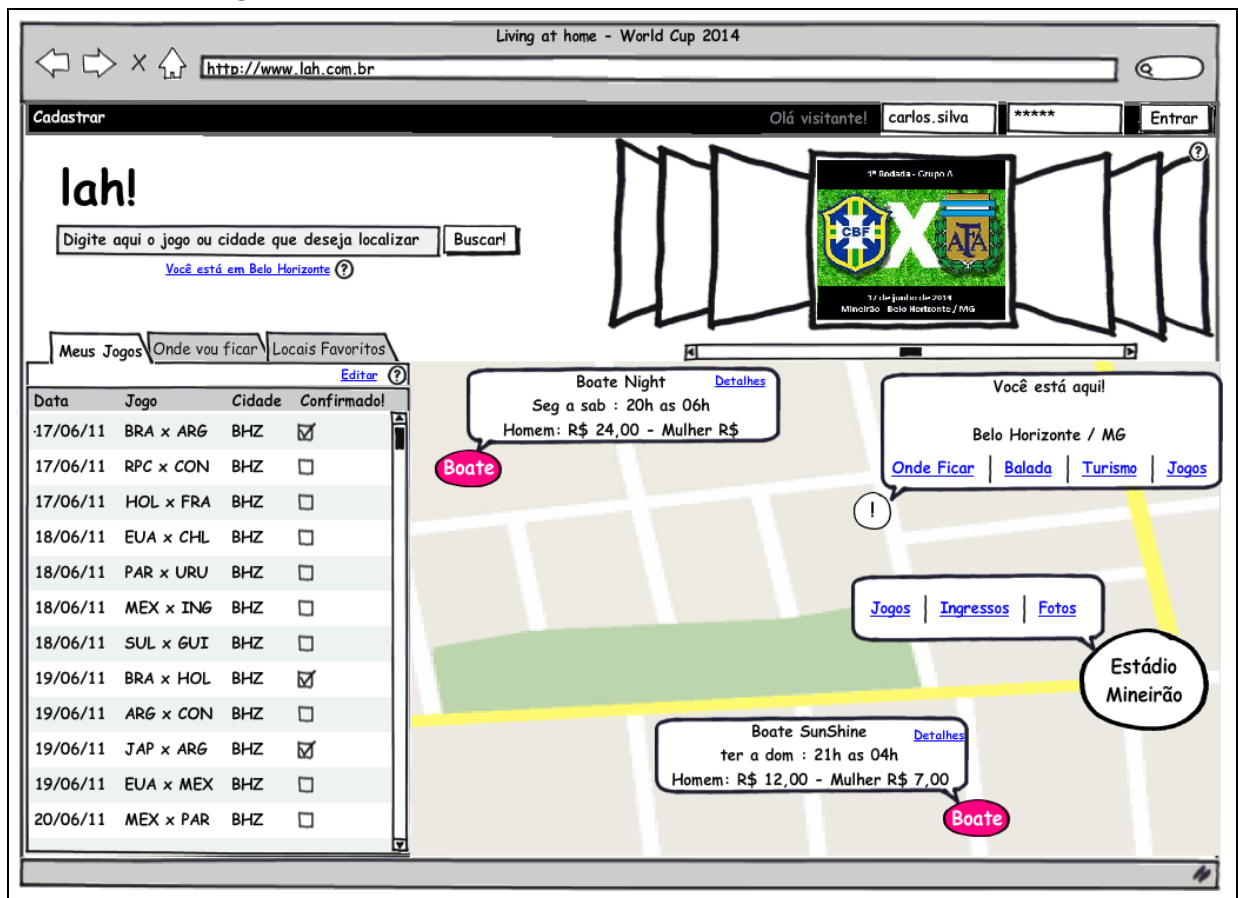
[Jogo](#) | [Ingressos](#) | [Acesso](#)

Você está aqui!

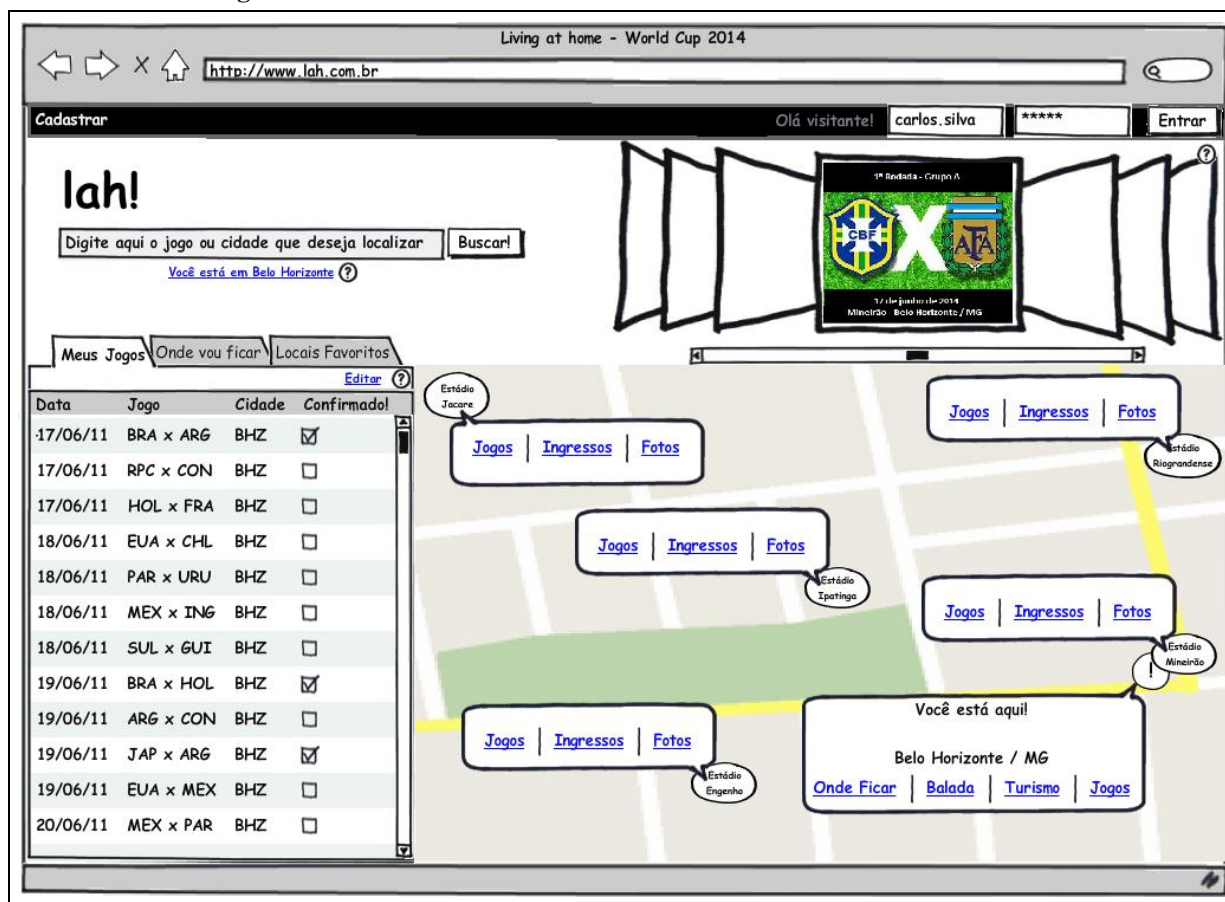
Belo Horizonte / MG

[Onde Ficar](#) | [Balada](#) | [Turismo](#) | [Jogos](#)

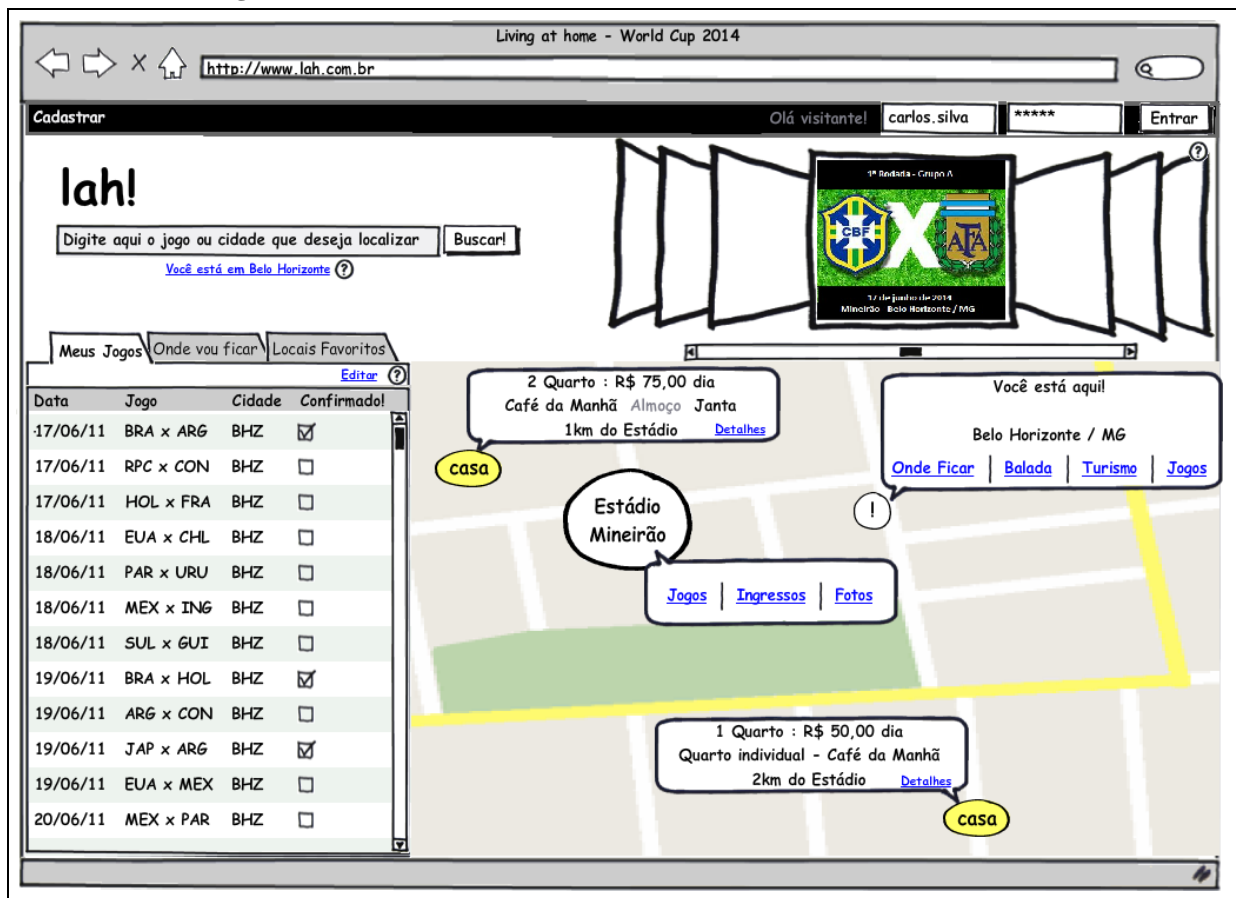
2.2.3.1.1.3 Imagem da interface ao selecionar baladas



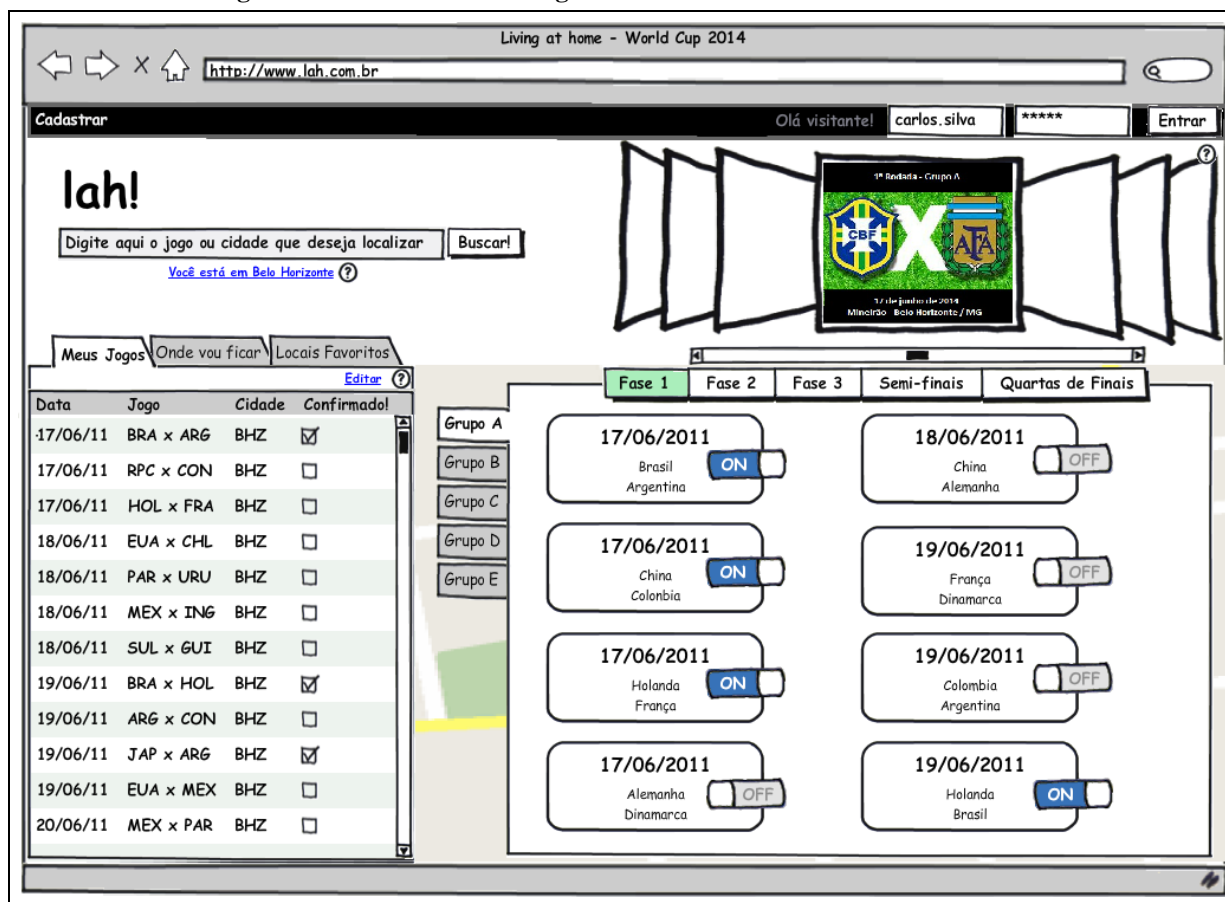
2.2.3.1.1.4 Imagem da interface ao selecionar estádios



2.2.3.1.1.5 Imagem da interface ao seleccionar onde ficar



2.2.3.1.1.6 Imagem da interface ao editar agenda



2.2.3.1.1.7 Diagrama de estados

Não se aplica

2.2.3.1.1.8 Relacionamentos com outras interfaces

Botão cadastrar leva a tela de cadastro de usuário

Botão entrar leva a tela do locatário (caso este seja o seu tipo de login)

2.2.3.1.1.9 Campos

Número	Nome	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Pesquisa	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Não há

2.2.3.1.1.10 Comandos

2.2.3.1.1.10.1 Lista de comandos

Número	Nome	Estilo	Ação
1	Buscar	Botão	Realiza a pesquisa
2	Entrar	Botão	Loga no sistema
3	Editar	Hiperlink	Abre a agenda para edição
4	Cadastrar	Hiperlink	Leva a tela de cadastro
5	Onde Ficar	Hiperlink	Exibe acomodações próximas ao usuário
6	Balada	Hiperlink	Exibe baladas próximas ao usuário
7	Turismo	Hiperlink	Exibe pontos turísticos próximos ao usuário
8	Jogos	Hiperlink	Exibe os jogos próximos ao usuário

2.2.3.1.2 Interface de usuário Tela de cadastro

2.2.3.1.2.1 Imagem da interface

The screenshot shows the 'lah.com.br' website interface. At the top, there's a navigation bar with 'Cadastrar' and 'Olá visitante! carlos.silva ***** Entrar'. Below this, the main header features the 'lah!' logo and a search bar with the text 'Digite aqui o jogo ou cidade que deseja localizar' and a 'Buscar!' button. A status bar indicates 'Você está em Belo Horizonte'. The main content area is divided into two sections. On the left, there's a 'Meus Jogos' section with a table of games. On the right, there's a 'Cadastro' section with fields for 'Nome de usuário', 'Senha', 'Nome completo', 'E-mail', 'Cidade / Estado', and 'País', along with a 'Mudar Foto' button. The table of games is as follows:

Data	Jogo	Cidade	Confirmado!
17/06/11	BRA x ARG	BHZ	<input checked="" type="checkbox"/>
17/06/11	RPC x CON	BHZ	<input type="checkbox"/>
17/06/11	HOL x FRA	BHZ	<input type="checkbox"/>
18/06/11	EUA x CHL	BHZ	<input type="checkbox"/>
18/06/11	PAR x URU	BHZ	<input type="checkbox"/>
18/06/11	MEX x ING	BHZ	<input type="checkbox"/>
18/06/11	SUL x GUI	BHZ	<input type="checkbox"/>
19/06/11	BRA x HOL	BHZ	<input checked="" type="checkbox"/>
19/06/11	ARG x CON	BHZ	<input type="checkbox"/>
19/06/11	JAP x ARG	BHZ	<input checked="" type="checkbox"/>
19/06/11	EUA x MEX	BHZ	<input type="checkbox"/>
20/06/11	MEX x PAR	BHZ	<input type="checkbox"/>

2.2.3.1.2.2 Diagrama de estados

Não se aplica

2.2.3.1.2.3 Relacionamentos com outras interfaces

Clicar no logotipo do site leva até a tela principal

2.2.3.1.2.4 Campos

Número	Nome	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	OpenID_Logi n	Qualquer	Qualquer	Texto	50 caracteres
2	Senha	Qualquer	Qualquer	Senha	50 Caracteres
3	OpenID_Type	Não se aplica	Não se aplica	Radio Button	Não há
4	Nome de usuário	Qualquer	Qualquer	Texto	50 Caracteres
5	Senha	Qualquer	Qualquer	Texto	50 Caracteres
6	Repita a senha	Qualquer	Qualquer	Texto	50 Caracteres
7	Nome completo	Qualquer	Qualquer	Texto	150 Caracteres
8	Email	Email válido	Email	Texto	50 Caracteres
9	Cidade/estado	Qualquer	Qualquer/ Qualquer	Texto	50 Caracteres
10	Pais	Qualquer	Qualquer	Texto	50 Caracteres

2.2.3.1.2.5 Comandos

2.2.3.1.2.5.1 Lista de comandos

Número	Nome	Estilo	Ação
1	Buscar	Botão	Realiza a pesquisa
2	Entrar	Botão	Loga no sistema
3	Editar	Hiperlink	Abre a agenda para edição
4	Cadastrar	Botão	Leva a tela de cadastro
5	Mudar foto	Botão	Altera a foto do usuário

2.2.3.1.3 Interface de usuário Tela do Locatário

2.2.3.1.3.1 Imagem da interface

Living at home - World Cup 2014

http://www.lah.com.br

Olá carlos sair

Ocupação Pagamentos galeria multimidia

Data	usuário	Cidade
17/06/11	Augusto Silva	BHZ <input checked="" type="checkbox"/>
18/06/11	Phrederich	BHZ <input type="checkbox"/>
19/06/11	Marcelle Hauns	BHZ <input checked="" type="checkbox"/>
20/06/11	Petric Rioiz	BHZ <input type="checkbox"/>

Processar pagamento

Usuário ☐ crédito Digito

Num de dias ☐ Débito vencimento processar

Dados da acomodação

Descrição

Alimentação

Limitações, restrições e costumes

endereço

salvar

2.2.3.1.3.2 Diagrama de estados

Não se aplica

2.2.3.1.3.3 Relacionamentos com outras interfaces

Clicar no logotipo do site leva até a tela principal

2.2.3.1.3.4 Campos

Número	Nome	Valores válidos	Formato	Tipo	Restrições
1	Usuário	Qualquer	Qualquer	Combo	Não há
2	Numero de dias	Números	Inteiros	Texto	3 Caracteres
3	Numero do Cartão	Números	Inteiros	Texto	50 caracteres
4	Digito	Números	Inteiros	Texto	5 Caracteres
5	Nome no Cartão	Qualquer	Qualquer	Texto	50 Caracteres
6	Vencimento	Data	dd/MM/aaaa	picker	Não há
7	Descrição	Qualquer	Qualquer	Texto	250 Caracteres
8	Alimentação	Qualquer	Qualquer	Texto	250 Caracteres
9	Limitações	Qualquer	Qualquer	Texto	250 Caracteres
10	Endereço	Qualquer	Qualquer	Texto	250 Caracteres

2.2.3.1.3.5 Comandos**2.2.3.1.3.5.1 Lista de comandos**

Número	Nome	Estilo	Ação
1	Sair	Botão	Desloga do sistema
2	Salvar	Botão	Salva as alterações feitas no sistema

2.2.3.1.4 Matriz de habilitação

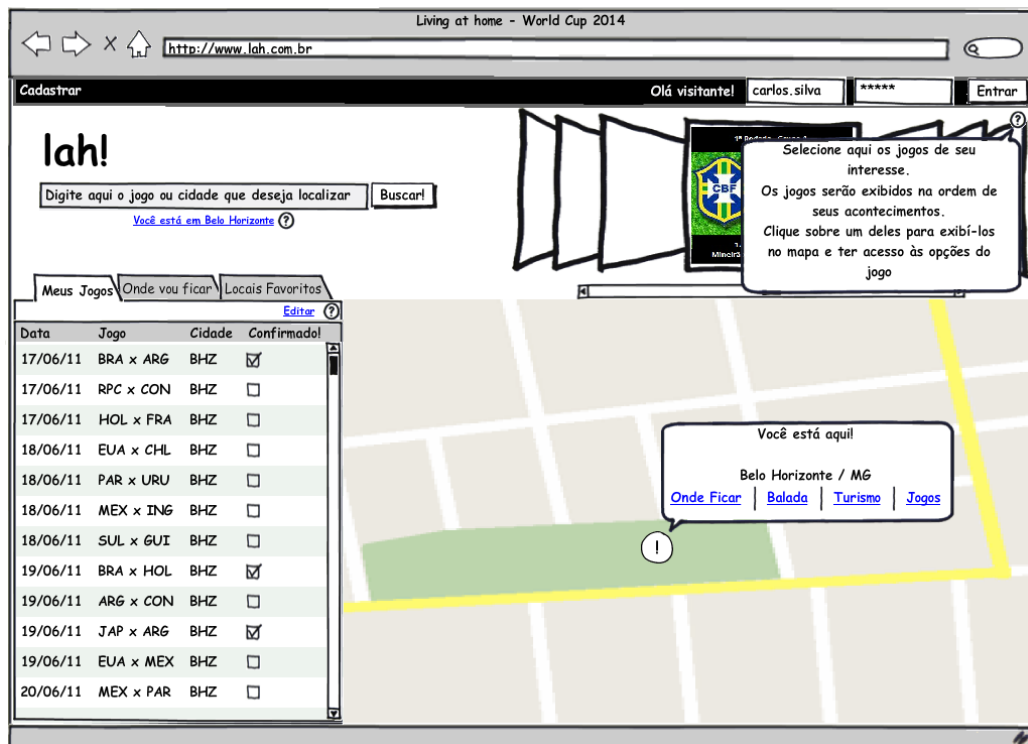
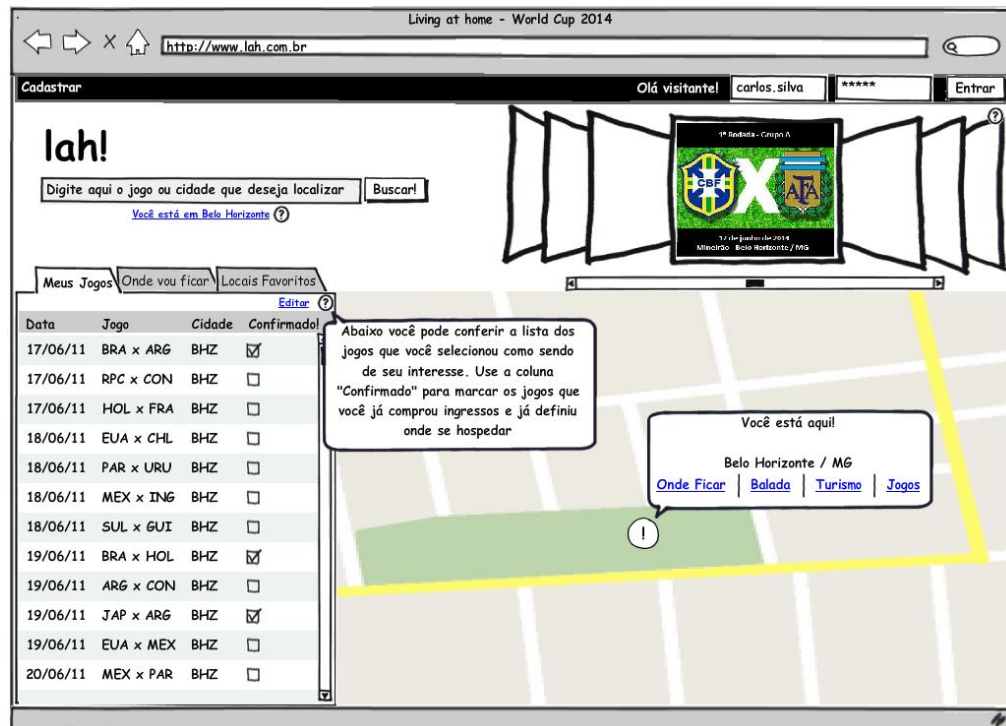
Não se aplica

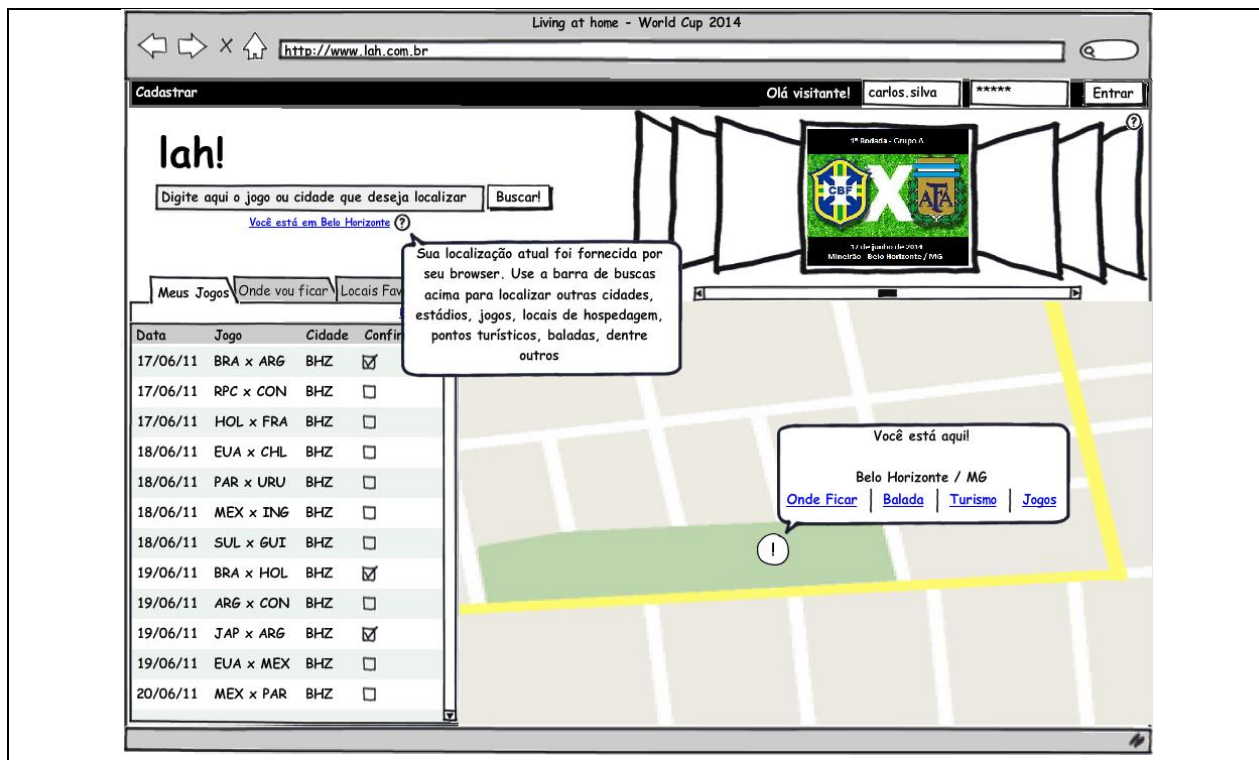
2.2.3.2 Tratamento de erros do usuário

O sistema irá exibir mensagens de erro informativas ao usuário, instruindo-o sobre como proceder.

2.2.3.3 Tratamento da ajuda ao usuário

As ajudas serão exibidas quando o usuário clicar no ícone de “?” ao lado do controle que deseja ajuda:





2.2.3.4 Convenções gerais utilizadas

Número de ordem	Tipo de convenção	Descrição da convenção
1	Não se aplica	Não se aplica

2.2.4 Protótipo de desenho da interface com o usuário – II

Não se aplica