**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 Interação1.0 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

## Introdução

### 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 |

### Escopo do produto

#### Nome do produto e de seus componentes principais

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

#### 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. |

#### Limites do produto

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

#### Benefícios do produto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Número de ordem** | **Benefício** | **Valor para o cliente** |
|  | Sistema web | Sistema online disponível mundialmente em qualquer dispositivo com acesso web. |
|  | Visualização gráfica das localizações | O usuário consegue ter uma melhor percepção sobre as distancias e distribuição dos seus itens de interesse |
|  | 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. |
|  | 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. |
|  | 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 |
|  | Controle de cobrança | Permite ao usuário que está disponibilizando sua residência a controlar a cobrança, inclusive por cartões de crédito |
|  | 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 |

### Materiais de referência

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

### Definições e siglas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Número de ordem** | **Sigla** | **Definição** |
|  | Nenhuma | Nenhuma |

### Visão geral deste documento

|  |
| --- |
| Este documento está dividido em 2 seções:  1. Introdução  2. Desenho Externo |

## 

## Desenho externo

### Aspectos gerais de processo

#### 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 |

#### 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 |

### Aspectos gerais do produto

#### 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. |

##### 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. |

##### 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 aprenentados em contexto sempre próximo a seus objetos correlacionados. |

##### Modelo Conceitual Dinâmico

###### Roteiro localizar um Jogo

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

###### 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 |

###### Roteiro conferir jogos selecionados

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

###### Roteiro localizar lazer na cidade

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

#### Modelo de conteúdo e navegação

##### Ambientes de interação

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Número de ordem** | **Ambiente** | **Descrição do conteúdo** |
|  | 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. |
|  | 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; |
|  | Tela de cadastro de usuário | Acessada a partir da tela principal do sistema, local onde o usuário se cadastra como torcedor ou locatário; |

##### Estrutura estática

|  |
| --- |
| D:\DropBox\UFMG\TrabalhosUFMG\EngUsabilidade\Estático.png |

##### Estrutura dinâmica

|  |
| --- |
| D:\DropBox\UFMG\TrabalhosUFMG\EngUsabilidade\Dinamico.png |

#### 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 |

##### 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 |

###### Interface de usuário Tela do Torcedor

Imagem da interface ao entrar

|  |
| --- |
|  |

Imagem da interface ao selecionar um jogo

|  |
| --- |
|  |

Imagem da interface ao selecionar baladas

|  |
| --- |
|  |

Imagem da interface ao selecionar estádios

|  |
| --- |
|  |

Imagem da interface ao selecionar onde ficar

|  |
| --- |
|  |

Imagem da interface ao editar agenda

|  |
| --- |
|  |

Diagrama de estados

|  |
| --- |
| Não se aplica |

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) |

Campos

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Número** | **Nome** | **Valores válidos** | **Formato** | **Tipo** | **Restrições** |
|  | Pesquisa | Qualquer | Qualquer | Qualquer | Não há |

Comandos

Lista de comandos

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Número** | **Nome** | **Estilo** | **Ação** |
|  | Buscar | Botão | Realiza a pesquisa |
|  | Entrar | Botão | Loga no sistema |
|  | Editar | Hiperlink | Abre a agenda para edição |
|  | Cadastrar | Hiperlink | Leva a tela de cadastro |
|  | Onde Ficar | Hiperlink | Exibe acomodações próximas ao usuário |
|  | Balada | Hiperlink | Exibe baladas próximas ao usuário |
|  | Turismo | Hiperlink | Exibe pontos turísticos próximos ao usuário |
|  | Jogos | Hiperlink | Exibe os jogos próximos ao usuário |

###### Interface de usuário Tela de cadastro

Imagem da interface

|  |
| --- |
|  |

Diagrama de estados

|  |
| --- |
| Não se aplica |

Relacionamentos com outras interfaces

|  |
| --- |
| Clicar no logotipo do site leva até a tela principal |

Campos

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Número** | **Nome** | **Valores válidos** | **Formato** | **Tipo** | **Restrições** |
| 1 | OpenID\_Login | 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 |

Comandos

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 |

###### Interface de usuário Tela do Locatário

Imagem da interface

|  |
| --- |
| D:\DropBox\UFMG\TrabalhosUFMG\EngUsabilidade\SLAH 1.0\locatario_gerenciar.png |

Diagrama de estados

|  |
| --- |
| Não se aplica |

Relacionamentos com outras interfaces

|  |
| --- |
| Clicar no logotipo do site leva até a tela principal |

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 |

Comandos

Lista de comandos

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

Matriz de habilitação

|  |
| --- |
| **Não se aplica** |
|

##### Tratamento de erros do usuário

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

##### Tratamento da ajuda ao usuário

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

##### Convenções gerais utilizadas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Número de ordem** | **Tipo de convenção** | **Descrição da convenção** |
|  | Não se aplica | Não se aplica |

#### Protótipo de desenho da interface com o usuário – II

Não se aplica