

## Avaliação Heurística

De acordo com as 10 Heurísticas de Nielsen, apontamos 10 correções à interface do grupo 45.

**1. PROBLEMA:** Ecrã que não permite fazer nada

**HEURÍSTICA:** H2-7 – Flexibilidade e eficiência

**DESCRIÇÃO:** Entre a confirmação de um pedido e a seleção do método de pagamento, existe uma janela de confirmação que mostra todo o pedido, sem o utilizador poder fazer qualquer mudança, e com informação redundante com a presente no ecrã anterior. Este passo extra prejudica a eficiência do sistema relativamente a fazer um pedido

**CORREÇÃO:** Retirar a janela entre a confirmação e o pagamento

**SEVERIDADE:** 3

**2. PROBLEMA:** Impossível remover artigos

**HEURÍSTICA:** H2-3 – Utilizador controla e exerce livre arbítrio

**DESCRIÇÃO:** Existe um estado intermédio, entre confirmar o pedido e ter opções de pagamento, em que o utilizador vê o seu pedido, mas não pode fazer qualquer alteração perante os artigos apresentados, tendo uma sensação de estar preso à seleção anterior

**CORREÇÃO:** Permitir ao utilizador remover artigos do pedido

**SEVERIDADE:** 3

**3. PROBLEMA:** Falta de botão de confirmação

**HEURÍSTICA:** H2-1 – Tornar o estado do sistema visível

**DESCRIÇÃO:** Ao selecionar a quantidade de bebidas, temos uma janela na qual aumentamos ou diminuimos a quantidade. No entanto, essa janela fica aberta e não tem nenhum botão de confirmação, não ficando claro se a nova quantidade está, ou não, em vigor.

**CORREÇÃO:** Adicionar um botão de confirmação de quantidade

**SEVERIDADE:** 3

**4. PROBLEMA:** Falta de botão de confirmação

**HEURÍSTICA:** H2-1 – Tornar o estado do sistema visível

**DESCRIÇÃO:** Ao personalizar bebidas, temos uma janela na qual aumentamos ou diminuimos a quantidade de cada ingrediente. No entanto, essa janela fica aberta e não tem nenhum botão de confirmação, não ficando claro se a nova bebida está, ou não, em vigor

**CORREÇÃO:** Adicionar um botão de confirmação da personalização

**SEVERIDADE:** 3

**5. PROBLEMA:** Botões duplicados

**HEURÍSTICA:** H2-4 – Consistência e adesão a normas

**DESCRIÇÃO:** Ao selecionar a hora do alarme, temos botões de + e - à esquerda e à direita das horas. Não é clara a diferença entre os 2 diferentes botões, nem consistente com interfaces de outros sistemas para realizar a mesma tarefa

**CORREÇÃO:** Manter apenas os botões à direita

**SEVERIDADE:** 2

**6. PROBLEMA:** Bebidas todas juntas

**HEURÍSTICA:** H2-8 – Desenho estético e minimalista

**DESCRIÇÃO:** Ao escolher uma bebida do menu, embora estejam separadas por categoria, não é possível selecionar uma categoria e ver só bebidas dessa. A grande quantidade de bebidas presente no ecrã torna-se excessiva para o utilizador que está à procura de algo concreto

**CORREÇÃO:** Adicionar um menu intermédio de categorias

**SEVERIDADE:** 2

**7. PROBLEMA:** Demasiados passos para fazer um pedido

**HEURÍSTICA:** H2-7 - Flexibilidade e eficiência

**DESCRIÇÃO:** Para um pedido ser efetuado, temos que escolher a bebida, adicionar a uma lista de compras, confirmar a lista final e finalizar a compra, selecionando o método de pagamento. Este método é demoroso e devia ser possível fazer um pedido simples, como pedir uma imperial, mais rapidamente

**CORREÇÃO:** Adicionar um botão de compra rápida aos itens do menu

**SEVERIDADE:** 2

**8. PROBLEMA:** Elementos diferentes com a mesma finalidade

**HEURÍSTICA:** H2-4 – Consistência e adesão a normas

**DESCRIÇÃO:** Ao confirmar um pedido, o utilizador pode clicar numa cruz no ecrã superior direito ou num botão para não finalizar o pedido, no canto inferior

esquerdo. Estas duas opções fazem exatamente o mesmo, e tornam confuso para o utilizador sobre o modo como deve proceder para abortar a sua ação

**CORREÇÃO:** Manter apenas o botão de sim ou não a finalizar o pedido

**SEVERIDADE:** 2

**9. PROBLEMA:** Botões não claros

**HEURÍSTICA:** H2-6 – Reconhecimento em vez de lembrança

**DESCRIÇÃO:** No menu principal temos apenas imagens que não tornam claro o que cada secção faz: o primeiro menu, com comidas e bebidas, é claro. Já o segundo e o terceiro, que permitem ver o horário de transportes públicos e jogar um tipo de roleta, não são autoexplicativos, pois são representados por um autocarro e por dados

**CORREÇÃO:** Adicionar uma legenda a cada imagem

**SEVERIDADE:** 2

**10. PROBLEMA:** Tempo desconhecido para receber o pedido

**HEURÍSTICA:** H2-1 – Tornar estado do sistema visível

**DESCRIÇÃO:** Ao acabarmos o pedido, não temos qualquer feedback do tempo que este irá demorar a chegar até nós

**CORREÇÃO:** Adicionar uma estimativa de tempo aos pedidos

**SEVERIDADE:** 1