

# Design de IHC

## -Integrantes:

- Carlos Eduardo Romaniello - 19.1.4003
- Carlos Gabriel de Freitas - 19.1.4009
- Fabio Henrique Alves Fernandes - 19.1.4128
- Gabriel Mace dos Santos Ferreira - 19.1.4013
- Daniel Monteiro Valério - 19.1.4035

-Professor: Elton José da Silva.

## Exemplo de um diagrama MoLIC

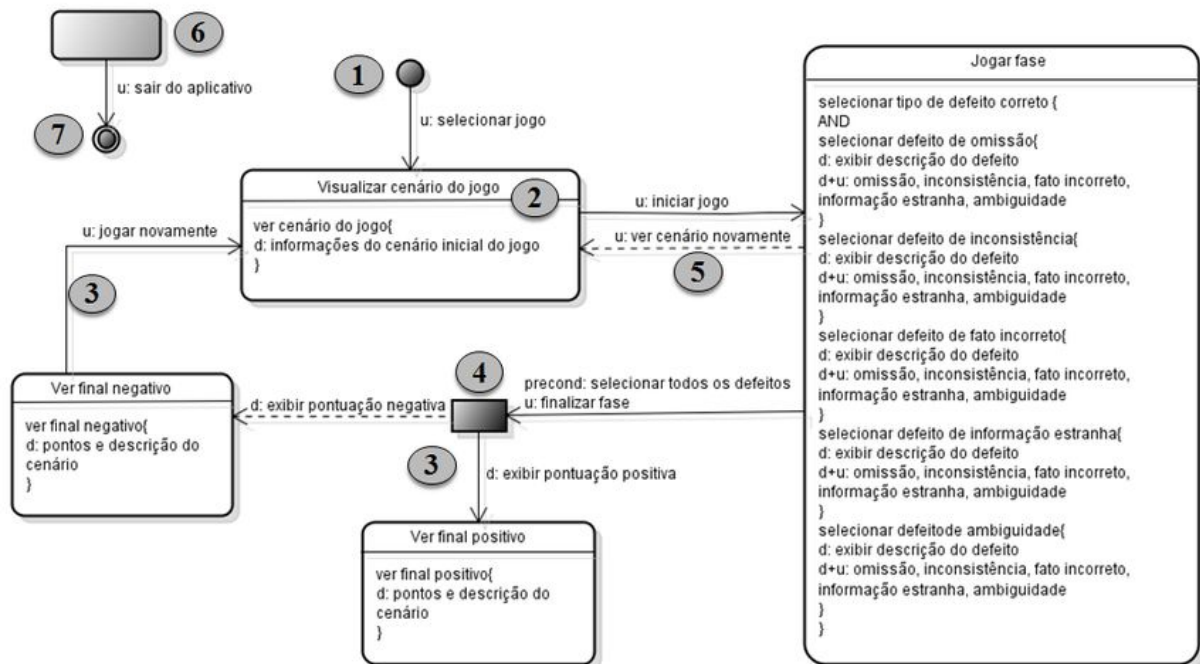


Imagem 1 - Exemplo de MoLIC

O diagrama MoLIC apresentado na Figura, possui os seguintes elementos:

1) *Ponto de Abertura*: Indica o início da interação do usuário com a aplicação. Na Figura, o elemento é representado com um círculo preenchido com a cor preta.

2) *Cena*: Mostra o momento em que o usuário decide como a interação deve prosseguir a partir das funcionalidades

disponibilizadas no sistema. O elemento é representado como um retângulo de cantos arredondados e está dividido em dois compartimentos. No primeiro compartimento é detalhado o típico da cena, que representa os diferentes objetivos do usuário durante a interação com a aplicação. Na Figura, por exemplo, é descrita a cena "Jogar fase".

No segundo compartimento as cenas são detalhadas através dos seguintes elementos:

1) *Signos*: Representam a informação envolvida durante a interação, como campos e botões que estão inseridos na interface do sistema. Na Figura, temos os seguintes signos na cena "Jogar fase": "omissão, inconsistência, fato incorreto, informação estranha e ambiguidade".

## MoLIC para cadastro

- MoLIC criado pelos integrantes do grupo de forma a emular o cadastro de um usuário e os possíveis problemas que poderiam ocorrer.

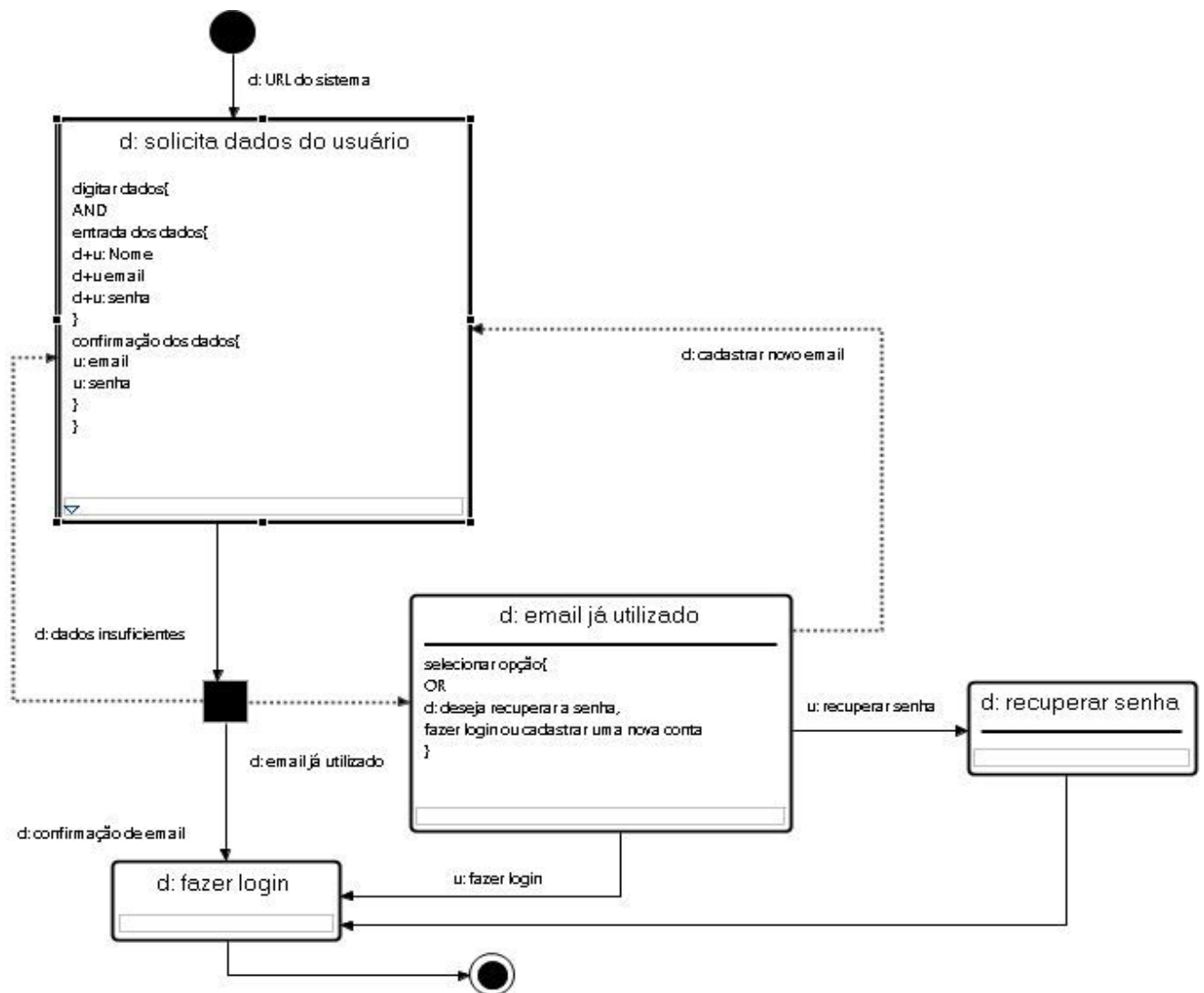
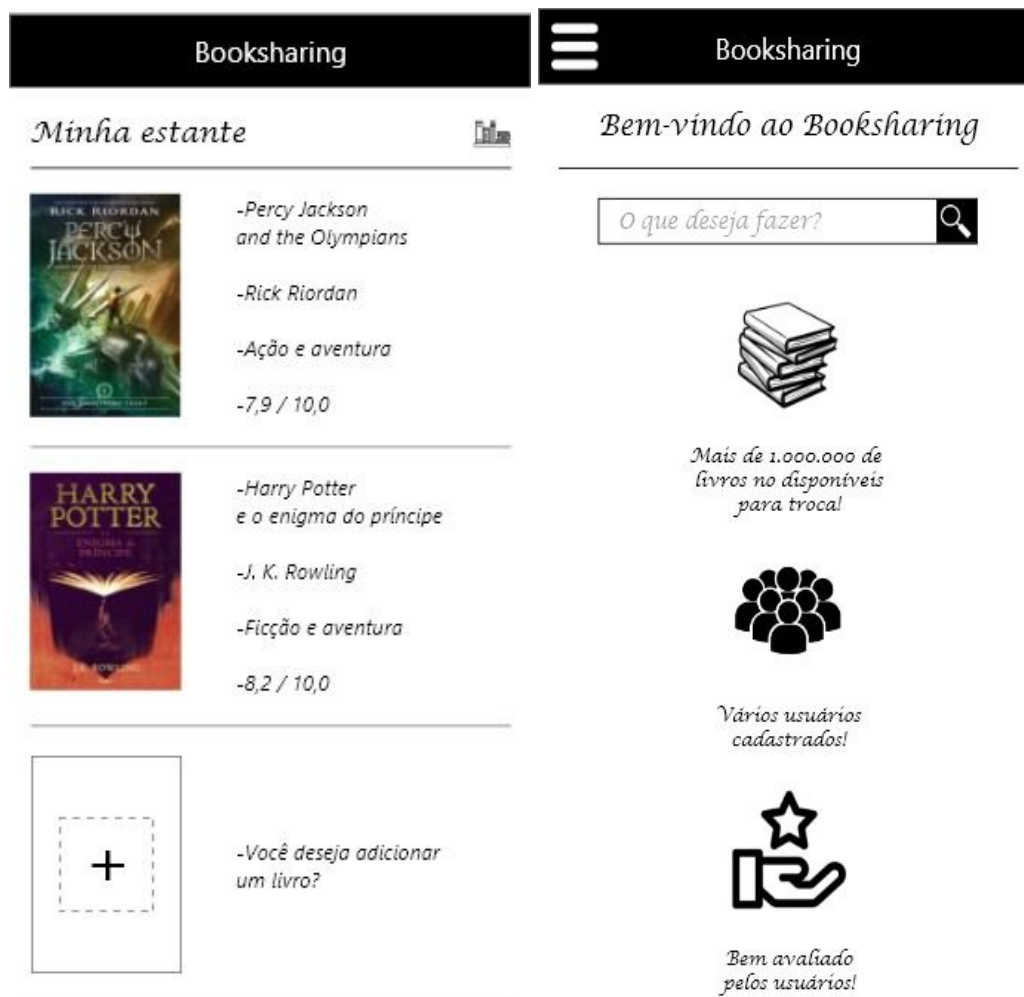


Imagem 2 - MoLIC de cadastro para o aplicativo proposto

## Estilos de Interação

- Manipulação Direta: Conceito aplicado a interfaces visuais nas quais os usuários operam sobre uma representação de objetos de seu interesse.



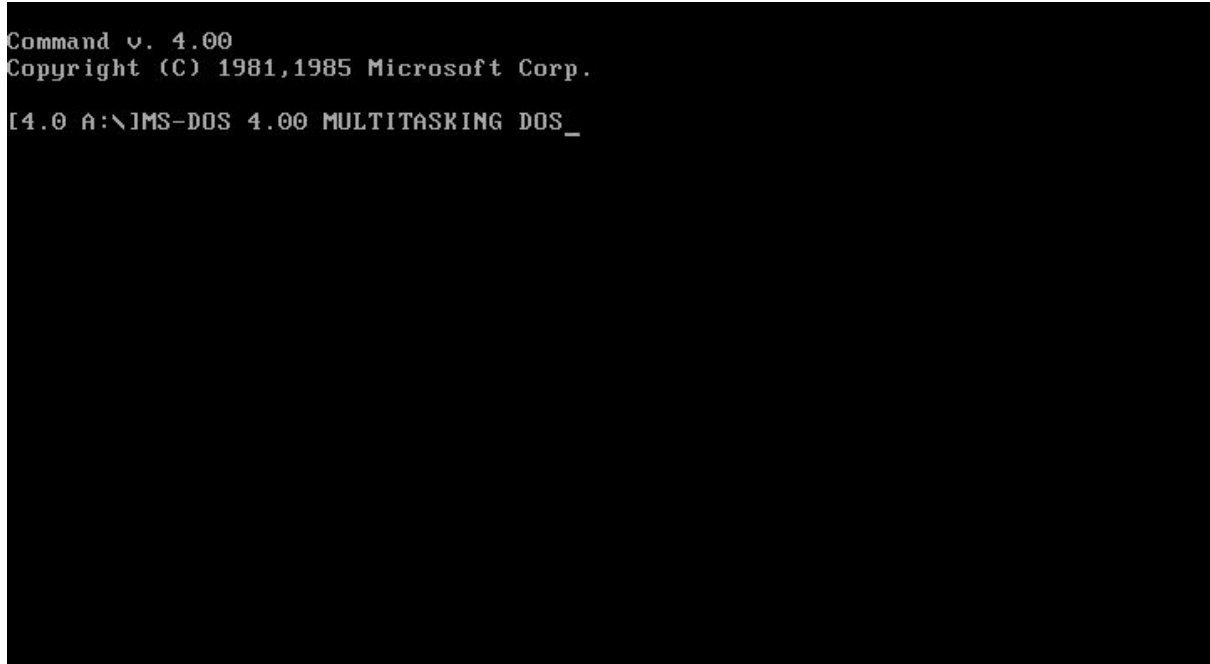
*Imagens 3 e 4 - Biblioteca do usuário e Menu inicial,respectivamente*

Benefícios: Reduz as semânticas entre os objetos da interface e o modelo mental do usuário,ou seja, saber como ele pensa e lhe oferecer algo parecido.

- **Linguagem Natural:** O usuário insere os dados de forma semelhante ao seu cotidiano, cabe ao programa ler e interpretar os dados.

Benefícios: Fácil utilização por pessoas inexperientes.

- Linguagem de Comando: O usuário deve utilizar de linguagem técnica para interagir com o sistema(Ex.: Comandos na plataforma Unix).

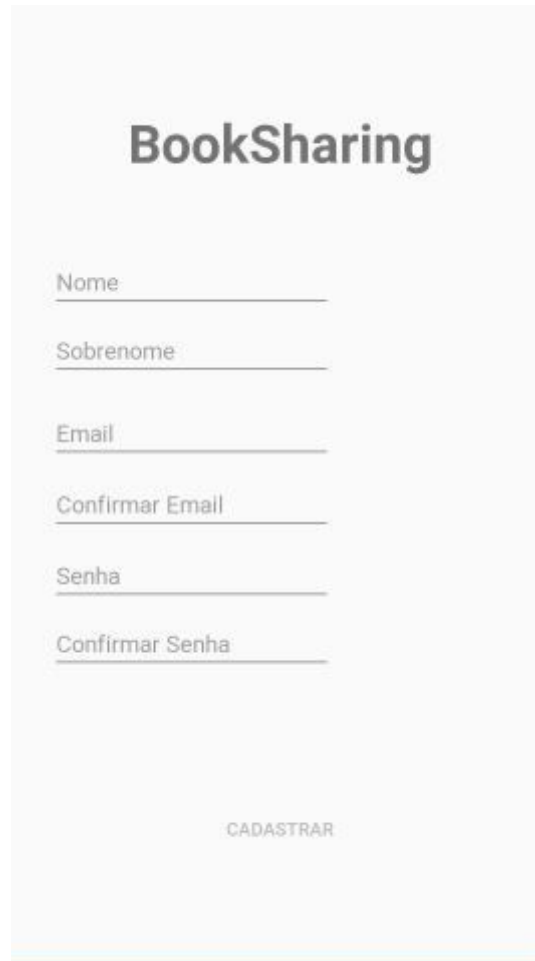


```
Command v. 4.00
Copyright (C) 1981,1985 Microsoft Corp.
[4.0 A:\MS-DOS 4.00 MULTITASKING DOS_
```

*Imagem 5 - Prompt de comando*

Benefícios: Interação mais rápida e eficiente após o processo de aprendizagem

- Formulário: A entrada é composta por diversos dados pessoais do usuário(Ex.:Redes sociais).



**BookSharing**

Nome

Sobrenome

Email

Confirmar Email

Senha

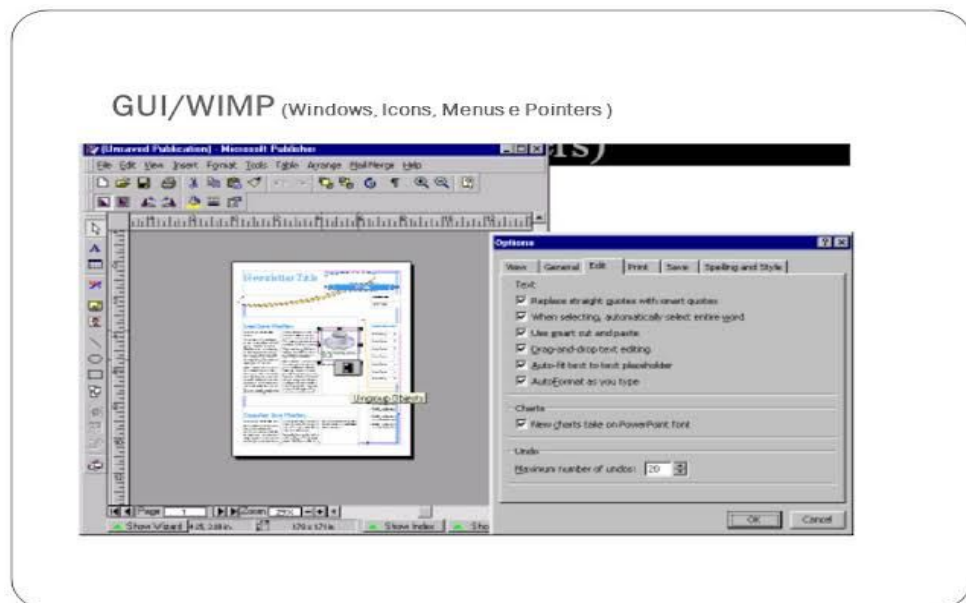
Confirmar Senha

CADASTRAR

*Imagem 6 - Tela de cadastro do apli*

Benefícios: Maior facilidade para memorizar as opções.

WIMP: O usuário interage com o sistema por meio de ícones e símbolos(signos).



*Imagem 7 - Tela WIMP*

Benefícios: Facilita a navegação do usuário, devido aos ícones que se relacionam com objetos de seu cotidiano.

- Menu: A seleção por menus consiste na apresentação de uma lista de opções dentre as quais o usuário seleciona uma única. É apresentada, às vezes, de maneira subjacente, por meio de figuras divididas em seções que determinam diferentes escolhas.





Imagem 8 - Menu aplicativo Booksharing.

Benefícios: Maior facilidade para a navegação