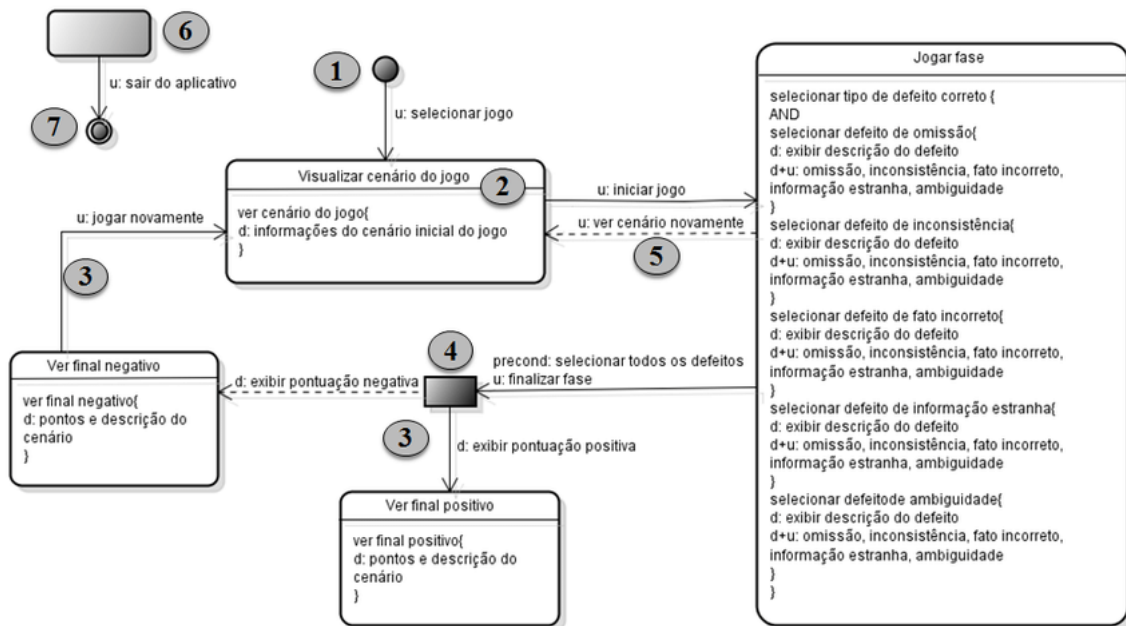


## Exemplo de um diagrama MoLIC



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".