

Relatório da Avaliação heurística

Grupo 21

Avaliação ao Grupo 25

Problema	Descrição do Problema	Heurísticas Violadas	Severidade	Proposta de solução
1 - Opção sem efeito algum ("comprar")	Quando clicamos na opção "comprar", esta não tem efeito nenhum pelo que não sabemos o que aconteceu por termos clicado neste botão.	Tornar estado do sistema visível	4	Implementar a funcionalidade "comprar" dando, por exemplo, opções de pagamento e mensagens que informem o utilizador do que está a ocorrer.
2 - Espaço mal aproveitado	Ao navegar no menu inicial do iGo, reparámos que o espaço está mal aproveitado com os ícones a ocuparem uma pequena porção do ecrã e uma grande parte dele estava vazia.	Desenho estético e minimalista	4	Redefinir a ordem de disposição/ alterar os ícones de modo a que o imenso espaço que se encontra vazia fique mais preenchido.
3 - Bloqueio de ecrã	Não existe qualquer forma para bloquear o dispositivo e regressar ao ecrã bloqueado.	Utilizador controla e exerce livre arbítrio	5	Criação de um botão físico que possibilite o bloqueio do ecrã.
4 - Teclado pouco prático	O teclado apresentado no protótipo em papel não era adequado ao tamanho do ecrã.	Desenho estético e minimalista	5	Diminuir o tamanho do ecrã
5 - Botão <i>home</i> inexistente	Ao avaliar o protótipo, concluímos que não existe qualquer botão para voltar ao menu inicial de imediato.	Flexibilidade e eficiência	4	Colocar um botão físico para retornar ao menu inicial.