



IHC

Interface Humano Computador

Trabalho 1

GILBERTO RAMOS BARBARESCO FILHO

2020

1) Objetivo

Desenvolver aplicação que mude a cor do carro e aro. Desenvolver protótipo utilizando o Figma.

2) Resultado e discussões

Link github: <https://github.com/gilberto-sbe/Prototipo-carro-3d-customizavel-IHC>

2.1) Escolha de padrões de design utilizados

Cabeçalho “GARAGEM” em tema escuro e gradient para emitir menos luz vibrante e luzes azuis. Em jogos eletrônicos de corrida automóvel, garagem é sinônimo de customização. “COR e ARO” como sub-tópico e seta “Voltar” indicando que é uma entre as abas de customização possíveis para ser selecionada na garagem. Fundo em gradient de preto para mesclar com background da aplicação. Paleta de cores e aros encontrados no código-fonte de exemplos fornecidos pela X3DOM.

3) Referências

<https://olhardigital.com.br/noticia/por-que-voce-deveria-usar-apps-no-modo-escuro-sempre-que-possivel/86559>

<https://www.ea.com/pt-br/games/need-for-speed/need-for-speed-payback/news/need-for-speed-payback-garages-dealerships-part-shops>

<https://examples.x3dom.org/simpleExamples.html>