



Check Point

avale sua aprendizagem

Disc.: **CONHECENDO OUTRO FRAMEWORK**

202212181407

Aluno(a): **EMANUEL ROSEIRA GUEDES**

Acertos: **10** de 10



1 Questão

 Resp.
Correta

Avalie as assertivas a seguir referente aos conceitos iniciais de usabilidade, necessários a um bom design da interação.

- I. A aplicação de testes de usabilidade é o principal meio para avaliar interfaces e, certamente, o mais tradicional, visto que relata a utilização de tarefas típicas e críticas do sistema, com reais usuários e a interface implementada.
- II. Existem ainda os métodos de inspeção, em que um especialista navega pela interface, em geral não implementada, em busca de erros de usabilidade, o que pode ser realizado mais cedo, no projeto da interface
- III. Projetar a interface, seguindo os bons preceitos de usabilidade não é uma boa prática em websites.

Com base em sua análise, assinale a única opção que apresenta apenas as assertivas corretas.

- ☐ I.
- ☐ I e III.
- ☐ III.
- ☐ II.
- ☒ I e II.



2 Questão

 Resp.
Correta

A arquitetura da informação é dividida em 4 subsistemas: de organização, de navegação, de rotulação e de busca

Avalie as assertivas referentes a esses subsistemas

- I. compreende a forma de agrupar e categorizar (classificar) o conteúdo informacional
- II. BreadCrumbs: posiciona o internauta de sua localização na estrutura do website e prove links para os níveis hierárquicos imediatamente superiores
- III. Fale a língua do usuário, adaptando os rótulos do website aos dialetos e gírias de cada localidade
- IV. Útil para websites com muito conteúdo

Assinale a opção que apresenta a correta correlação entre as assertivas e o respectivo subsistema, em

Assinale a opção que apresenta a correta correlação entre as assertivas e o respectivo subsistema, em ordem (I a IV).

- ☐ I. de navegação, II. de organização, III. de busca, IV. de rotulação
- ☒ I. de organização, II. de navegação, III. de rotulação, IV. de busca
- ☐ I. de organização, II. de navegação, III. de busca, IV. de rotulação
- ☐ I. de navegação, II. de busca, III. de organização, IV. de rotulação
- ☐ I. de rotulação, II. navegação, III. de organização, IV. de busca

**3 Questão** Resp.
Correta

Uma das heurísticas propostas pelo método de inspeção de Jakob Nielsen, a Avaliação Heurística, versa sobre manter um modelo típico de apresentação de informações. De qual heurística estamos falando?

Assinale a única opção correta:

- ☐ Controle de liberdade do usuário.
- ☐ Visibilidade do estado do sistema.
- ☒ Consistência e padrões.
- ☐ Prevenir erros.
- ☐ Compatível com o mundo real.

**4 Questão** Resp.
Correta

Para que o arquivo modificado seja carregado no branch responsável por deixar o código em produção, a equipe responsável pelo branch de produção precisará proceder com uma mesclagem com o conteúdo alterado no branch de desenvolvimento, mantendo o arquivo final com as últimas alterações. Esta ação poderá ser feita usando o comando:

- ☐ Git status.
- ☐ Git clone.
- ☐ Git show.
- ☐ Git log.
- ☒ Git merge.

**5 Questão** Resp.
Correta

Esta estratégia consiste em obter o histórico de um branch e mesclá-lo com o histórico de outro. Portanto, esta operação de merge deve ser usada quando se realiza um pull.

- ☒ Straight Merge.
- ☐ Commit.
- ☐ Diff.
- ☐ Squashed commits.
- ☐ Cherry-picking.

**6 Questão** Resp.
Correta

Analise as afirmativas:

Em relação à adoção de boas práticas de controle de versionamento, analise as afirmativas abaixo:

Em relação a adoção de boas práticas de controle de versionamento, analise as afirmativas abaixo:

I. Sua adoção (das boas práticas de controle de versionamento) melhora o relacionamento entre os desenvolvedores e aumenta a qualidade do trabalho, entretanto não evita os conflitos de versionamento.

Porque

II. Esse tipo de conflito sempre acontecerá ao se submeter um objeto a um repositório compartilhado ou mesclá-lo em ramo utilizado pelo desenvolvedor.

Marque a alternativa correta.

- ☐ As duas afirmativas estão corretas e a segunda não justifica a primeira.
- ☒ As duas afirmativas estão corretas e a segunda justifica a primeira.
- ☐ A primeira afirmativa é falsa e a segunda afirmativa é verdadeira.
- ☐ A primeira afirmativa é verdadeira e a segunda afirmativa é falsa.
- ☐ As duas afirmativas são falsas.

**7****Questão****Resp.
Correta**

Através da comunicação, os seres humanos e os animais partilham diferentes informações entre si, tornando o ato de comunicar uma atividade essencial para a vida em sociedade.

Disponível em: <https://www.significados.com.br/comunicacao>. Acesso em: 23 set. 2022.

A melhor definição para comunicabilidade é:

- ☒ A transmissão ao usuário das intenções da interação com a interface.
- ☐ A inclusão de falas na interface.
- ☐ A melhoria das condições da interface.
- ☐ A intenção do usuário final.
- ☐ A melhoria da linguagem da interface.

**8****Questão****Resp.
Correta**

A Interface Humano-Computador (IHC) é uma área da computação que busca, sobretudo, entender como as pessoas usam os computadores e fazer a investigação de outras formas de interação.

Disponível em: <https://medium.com/contexto-delimitado/interface-humano-computador-5bd0ee9d7d2e>. Acesso em: 23 set. 2022.

O desenvolvimento de Interface Humano-Computador versa sobre a técnica de Bridge, que trata da criação de tarefas de modelos de interação. Como ela é aplicada?

- ☐ Designers e usuários definem separadamente os requisitos.
- ☐ Através de uma única sessão ao longo de todo o desenvolvimento.
- ☒ Relaciona requisitos dos usuários com requisitos da organização.
- ☐ Transforma em tarefas os requisitos organizacionais.
- ☐ Identifica requisitos organizacionais de alto nível.

**9****Questão****Resp.
Correta**

(SERPRO/2013 - Adaptada). Segundo Nielsen, o desenvolvimento de interfaces deve prever a aplicação de

(SERPRO/2013 - Adaptada) Segundo Nielsen, o desenvolvimento de interfaces deve prever a aplicação de princípios básicos, como a usabilidade e o design de interação. Com base nas teorias formuladas por esse autor, classifique como verdadeiro ou falso as afirmativas abaixo:

() Nielsen afirma que a interface deve apresentar consistência e padrões, pois desta forma os usuários se localizam facilmente, não necessitando de palavras ou referências diferentes a cada página de um site.

() As situações ou ações devem manter uma consistência e padronização ao longo da utilização da aplicação.

() Todos os atributos devem ter o mesmo peso e relevância, independentemente do tipo de sistema.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta de cima para baixo.

- ☐ F F F
- ☐ V V V
- ☐ F F V
- ☐ V F V
- ☒ V V F



10 Questão

 Resp.
Correta

Em termos de tecnologia da informação, quando falamos em design de interface do usuário, falamos do design de softwares, sites ou aplicativos. Na verdade, trata-se de programar a aparência das coisas para facilitar a usabilidade e a experiência do usuário.

Disponível em: <https://www.dialhost.com.br/blog/o-que-e-design-de-interface-do-usuario/>. Acesso em: 23 set. 2022.

Qual das alternativas abaixo melhor define o design baseado em cenários?

- ☐ É um processo de criação de janelas modais.
- ☐ É uma ferramenta interessante, mas de alto custo.
- ☐ Cenário lógico das ações do usuário na interface.
- ☒ É uma história sobre pessoas executando uma atividade.
- ☐ É uma tarefa realizada unicamente pela equipe de designers.