

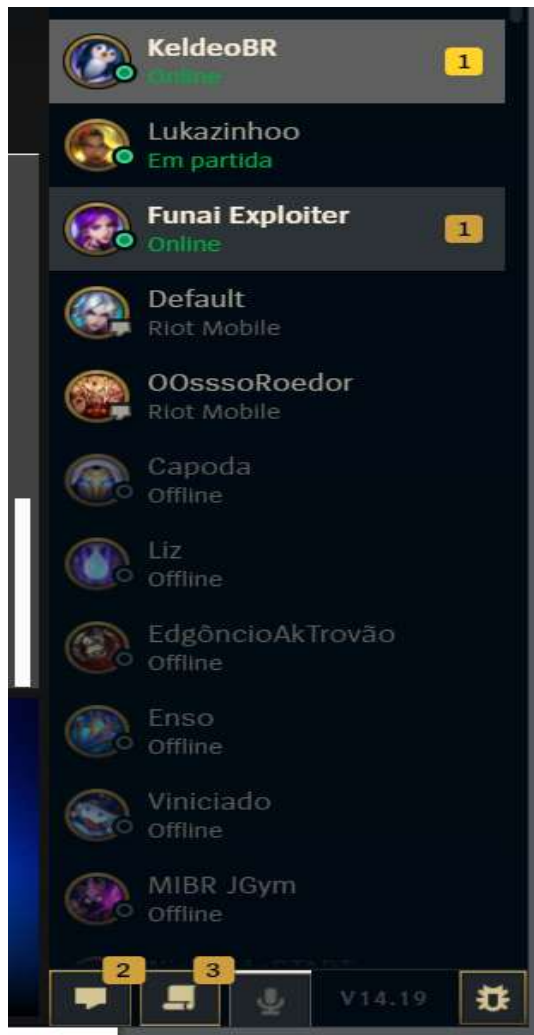


**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ - UFPI**  
**CAMPUS UNIVERSITÁRIO MINISTRO PETRÔNIO PORTELA**  
**CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS DA NATUREZA - CCN**

João Gabriel Miranda Queiroz

## **1. INTERAÇÃO LÉXICA**

No exemplo a seguir tirado do jogo de computador League of Legends, podemos ver o nome de alguns usuários e ao lado direito um quadrado amarelo com o número 1, representando mensagens enviadas para o usuário pelo seu amigo na barra de amigos. Dessa maneira, apresentando informações referentes ao usuário sem uma descrição explícita.



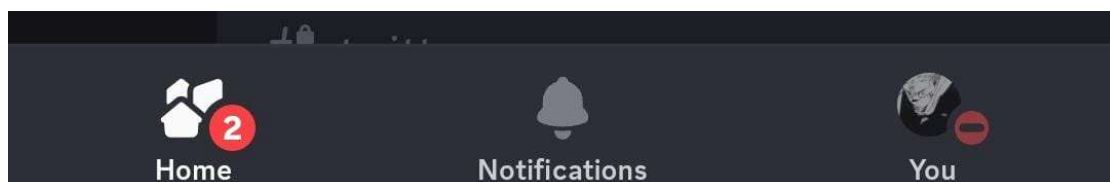
## 2. INTERAÇÃO SEMÂNTICA

Neste exemplo, a plataforma usada foi o Instagram. Observamos que a cor azul representa que o usuário não segue o perfil em questão e a partir do momento em que o botão de seguir é clicado, a pessoa passa a seguir o outro perfil e se torna preto.



### 3. ELEMENTOS SINTÁTICOS

No exemplo a seguir no aplicativo Discord em sua versão mobile as além do item simbólico existe uma descrição para cada botão, caracterizando um elemento sintático.



### 4. AFFORDANCE

Ainda no jogo de computador League of Legends, é possível observar que os ícones, que por sua definição, *"elemento gráfico que, em sistemas operacionais ou em programas com interfaces gráficas, representa determinado objeto, operação ou link, sendo ger. acionável por um clique de mouse"*, o que é exatamente o que acontece no exemplo, moedas representando loja dentro do jogo, bolsa para o inventário de "Skins" e que apesar de menos comum representa uma forja, para forjar também as "Skins".



#### 4. AFFORDANCE FALSO

Nesse caso, o site a seguir apresenta um botão de "Novo Video" que para o usuário comum significaria que ao clicar no site ele poderia de alguma forma dar "upload" em algum video que ele possui em seu computador, porém diferentemente do que é esperado, o botão "Novo Video" não possui função alguma, servindo apenas como uma maneira de enganar o usuário para apertar em um link escondido em formato de pop-up

