Aula IPM TP4

Ficha 4

**1.1)**

Utilizando as heurísticas de Nielsen .

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Correlações Positivas | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Previsibilidade |  | X |  | X | X |  | X | X |  |  |
| Síntese | X |  |  |  |  |  |  |  | X | X |
| Familiaridade |  | X |  | X |  |  |  |  |  |  |
| Generalizabilidade |  | X |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Consistência |  |  |  | X |  | X |  |  |  |  |
| Iniciativa de Diálogo |  |  |  |  |  |  | X |  | X |  |
| Multithreading |  |  |  |  |  |  | X |  |  |  |
| Migração de tarefas |  |  |  |  |  |  |  |  | X |  |
| Substituição |  |  |  |  |  | X | X |  |  |  |
| Personalização |  | X |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Observabilidade | X |  |  |  | X |  |  |  |  | X |
| Recuperabilidade |  |  | X |  |  | X |  |  | X |  |
| Capacidade de resposta | X | X |  |  |  |  |  |  | X | X |
| Conformidade das tarefas |  | X |  | X |  |  | X |  |  |  |

**2)**

Padrões nova- Vertical dropdown(Navigation), shortcut dropdown, fat footer, home link, activity stream, categorization, carousel, lazy registration.

Padrões velha- Autocomplete(Dealing with data), slideshow, fat footer, categorization.

**3)**

**a)**

**i)**

Utilizando as heurísticas de Nielsen :

-> Em relação ao princípio 1 a interface verifica este princípio visto que sempre que o utilizador avança para uma nova janela , é sempre indicado a ação que está a realizar na tela.

->Quanto ao princípio 2 , e visto que a modelação do protótipo é algo um pouco abstrato , concluímos que ,como realizamos a prototipagem em português e utilizando frases e expressões comuns , este princípio não foi visado da nossa parte .

->O princípio 3 é verificado , pois é possível o utilizador retroceder à página inicial sempre que cometa um erro.

->Em relação ao princípio 4 , acreditamos que verificamos este princípio , visto que apenas utilizamos linguagem objetiva e sucinta.

-> Quanto ao princípio 5 , a única parte do protótipo em qua pode aparecer um erro é quando o utilizador subscreve medicamentos que não possam coexistir na mesma receita , em que o próprio sistema separa em diferentes receitas para que em cada receita apenas possam existir medicamentos que não causem conflito entre si.

->Princípio 6: O único local em que poderá ser possível a utilização de memória é quando os utilizadores subscrevem os medicamentos e terão de indicar a dosagem , bem como a quantidade sem nada que os auxilie nestas observações .

->Princípio 7 : Embora o protótipo seja de simples navegação , para um utilizador que utilize pela primeira vez , terá primeiro de perceber todas as funcionalidades do sistema .

->Princípio 8 : Todos os aspetos do protótipo contém informações relevantes .

->Princípio 9 :O sistema não possui forma de expressar os erros ( pois também não há alguma maneira de os cometer ), nem qualquer solução será apresentada , em caso de erro .

->Princípio 10 : Como o protótipo é sucinto , não necessitará de informação adicional , pois já possui informação necessária para as suas funcionalidades.

**ii)** Como existe apenas um ou outro princípio que não são tão aprofundados no sistema , concluímos que a interface , no geral cumpre os princípios , bem como as funcionalidades que nos eram pedidas.

**iii)** Quanto a possíveis “improvements” o sistema poderia ter um sistema de controlo de erros , bem como algo que auxiliasse na resolução dos mesmos . Também poderia dispor de mais funcionalidades para além da receita dos medicamentos mas como apenas nos foi pedido para abordarmos este tópico .

Realizado por : a96075 , a97027,a95125