



FACULDADE DE  
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA  
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

**Interacção Pessoa-Máquina  
2016/2017**

Stage 6: Evaluation results

**Realizado por:**

João Casanova nº42186  
Marília Correia nº46388  
Pedro Casanova nº 41633

**Aula prática nº 4**

**Professor:**  
Teresa Romão

Dezembro 16, 2016

Para todos os problemas encontrados na avaliação heurística nós arranjamos e aplicamos uma solução:

#### 1 - Atalho para voltar ao cardápio

Para este primeiro problema, embora já existisse uma tecla de atalho tal como mencionado, concordamos que a existência de um botão extra, mais visível e central, é beneficiário para o utilizador.

Por isso adicionamos um botão para o propósito que leva o utilizador de volta ao início.

#### 2 - Fornecer informações na secção de ajuda

Este erro cremos que foi um mal entendido do que se pretendia, o botão dizia “Ajuda” sendo que servia para pedir ajuda a um empregado. No entanto pode ter sido mal interpretado, sendo que o utilizador pensou que era um botão que fornecia ajuda sobre o programa em si.

Para solucionar decidimos alterar o nome para “Chamar Empregado” de forma a ser mais esclarecedor para o utilizador.

#### 3 - Pedir um número muito grande de produtos

Concordamos que este problema pode causar confusão com alguns clientes menos habituados a lidar com este tipo de aplicações.

Para solucionar adicionamos uma verificação que quando o utilizador pede mais do que 5 unidades de um determinado produto o programa pergunta se é realmente isto que ele pretende fazer, sendo que só após confirmação adiciona o produto ao pedido.