

MAURO DO PRADO SANTOS – 3º DSM FATEC JACAREÍ

INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR

1. Interação

Interação se refere ao processo de comunicação entre o ser humano e o computador. É a maneira como as pessoas utilizam, controlam e se comunicam com sistemas computacionais. A qualidade da interação depende de como a interface do sistema é projetada, como o usuário percebe o sistema, e como o sistema responde às ações do usuário.

Exemplos:

- Usar um mouse: Quando você move o mouse e clica em um ícone na tela, você está interagindo com o sistema.
- Touchscreen em smartphones: Quando você desliza o dedo na tela para desbloquear o telefone ou abrir um aplicativo, está interagindo com o dispositivo.
- Comandos de voz: Ao usar assistentes virtuais, como o Google Assistente, você fala e o sistema responde às suas perguntas ou comandos.



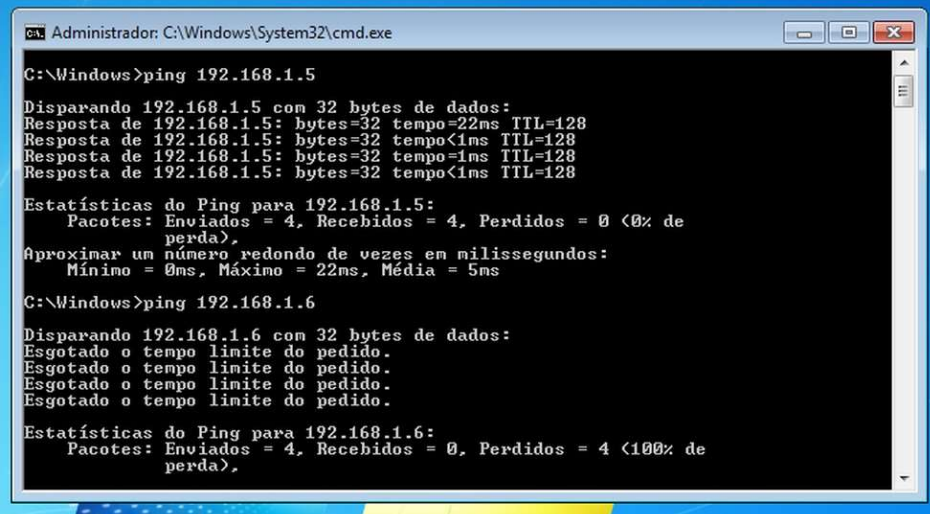
2. Interface

Interface é o meio pelo qual a interação entre o usuário e o sistema ocorre. A interface pode ser visual, textual, por voz, etc. Ela define como a informação é apresentada ao usuário e como o usuário pode controlar o sistema. O design de uma interface afeta diretamente a experiência do usuário.

Exemplos:

- Interface gráfica de usuário (GUI): A interface do Windows, com seus ícones, janelas e botões, é um exemplo clássico de GUI.
- Linha de comando (CLI): Um terminal onde o usuário digita comandos textuais, como o Bash no Linux.

- Interface de voz: Sistemas como a Alexa da Amazon, onde o usuário interage com o sistema através de comandos de voz.



```
Administrador: C:\Windows\System32\cmd.exe

C:\Windows>ping 192.168.1.5

Disparando 192.168.1.5 com 32 bytes de dados:
Resposta de 192.168.1.5: bytes=32 tempo=22ms TTL=128
Resposta de 192.168.1.5: bytes=32 tempo<1ms TTL=128
Resposta de 192.168.1.5: bytes=32 tempo=1ms TTL=128
Resposta de 192.168.1.5: bytes=32 tempo<1ms TTL=128

Estatísticas do Ping para 192.168.1.5:
    Pacotes: Enviados = 4, Recebidos = 4, Perdidos = 0 <0% de perda>,
    Aproximar um número redondo de vezes em milissegundos:
        Mínimo = 0ms, Máximo = 22ms, Média = 5ms

C:\Windows>ping 192.168.1.6

Disparando 192.168.1.6 com 32 bytes de dados:
Esgotado o tempo limite do pedido.
Esgotado o tempo limite do pedido.
Esgotado o tempo limite do pedido.
Esgotado o tempo limite do pedido.

Estatísticas do Ping para 192.168.1.6:
    Pacotes: Enviados = 4, Recebidos = 0, Perdidos = 4 <100% de perda>.
```

3. Affordance

Affordance refere-se às propriedades de um objeto que sugerem como ele pode ser utilizado. Em design de interfaces, affordance se refere a características que indicam ao usuário como interagir com um elemento da interface.

Exemplos:

- Botões que parecem clicáveis: Um botão que tem sombra ou parece elevado, sugere que pode ser pressionado.
- Scrollbars: A presença de uma barra de rolagem sugere que o conteúdo pode ser rolado.
- Caixas de texto: A presença de uma linha piscante em uma caixa de texto sugere que o usuário pode digitar algo ali.

