

Disciplina: AS35D - Interação Homem-Computador  
Turma: N15  
Nome: Pedro Henrique da Silva Pereira  
RA: 2102757

## A5 - Identificação de metáforas de interface

Identificar três metáforas de interface para cada uma das seguintes classes de sistemas:

a. Websites para comércio eletrônico

A *Figure 1* que diz entre ou Cadastre-se para ver seus pedidos, onde entre quer dizer acessar sua conta pré-cadastrada, e Cadastre-se é fornecer informações pessoais para o sistema do site gerar uma conta para você ter um historico de compras no site, uma lista de desejos entre outras *Figure 1* funções



A *Figure 2* que diz compre por toda loja, e abre um menu de opções que neste caso divide os produtos por departamentos dos itens, oque faz a uma alusão a uma loja fisica que tem seu departamento de artigos de cozinha, banheiro, entre outros.

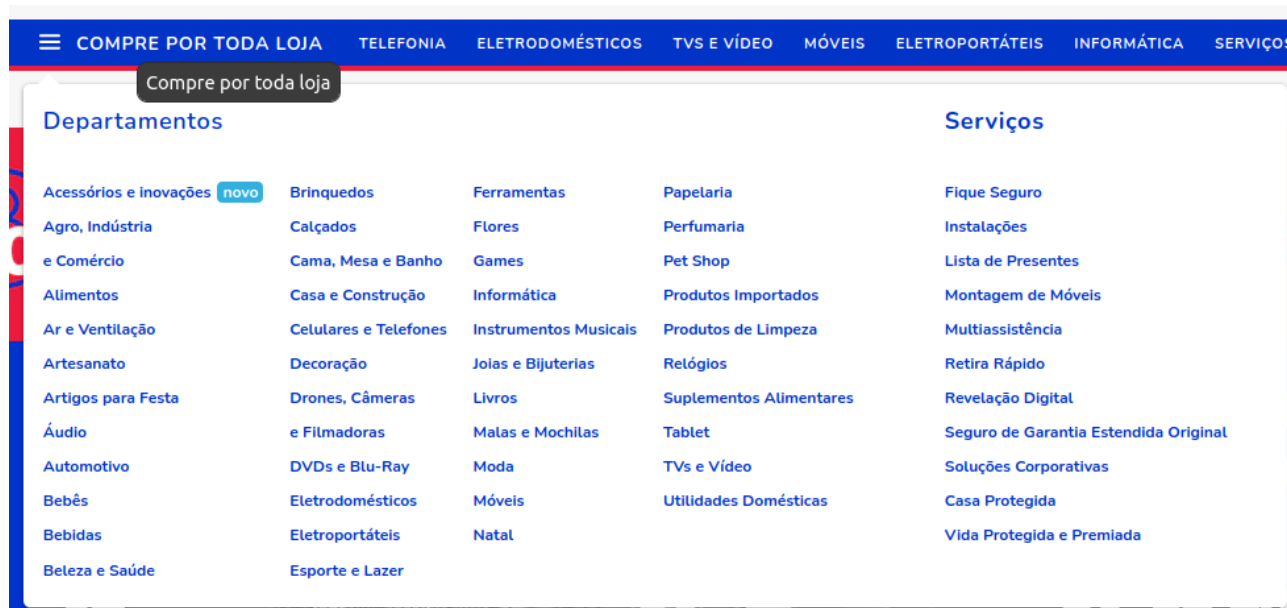


Figure 2

A *Figure 3* mostra a opção Cartão Luiza, essa opção diz respeito a uma opção que geralmente só tinha em lojas presenciais que é ter um cartão da loja, no qual você pode comprar ou produtos ou utilizar o cartão da maneira que quiser, para pagar a fatura você deveria ir a loja. Já com essa função não é mais necessário.



Figure 3

b. Aplicativos para telefone celular (por exemplo, apps obtidas a partir da Google Play Store ou Apple Store)

A *Figure 4* diz respeito a um aplicativo de streaming onde tem a opção de adicionar algo que lhe interesse a sua lista para que você possa assistir mais tarde.

A *Figure 5* diz respeito a o WhatsApp, quando está se enviando uma mensagem e clica no ícone de clipes você pode anexar na mensagem uma foto, áudio, localização, contato, foto tirada no momento entre outras opções.

A *Figure 6* diz respeito a uma plataforma de chat com vídeo que usada para reuniões, onde tem a opção de começar uma nova reunião, que diz respeito a você “criar” uma nova sala para que você e outras pessoas possam entrar e conversar.

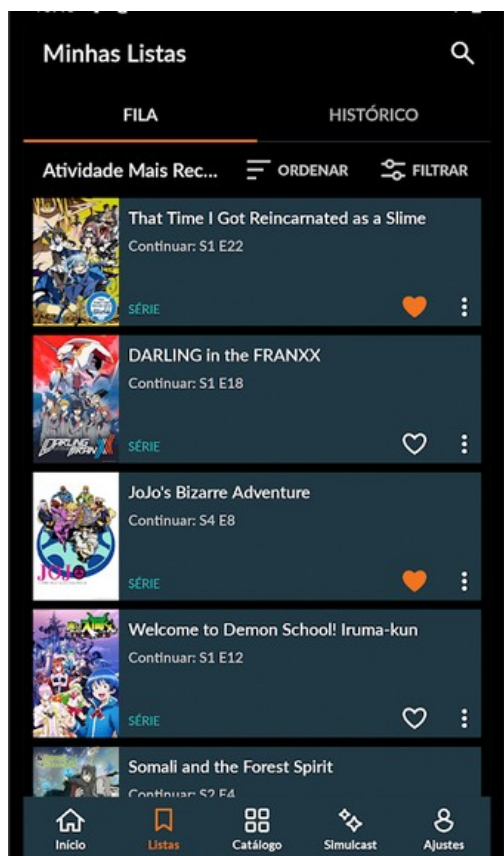


Figure 4

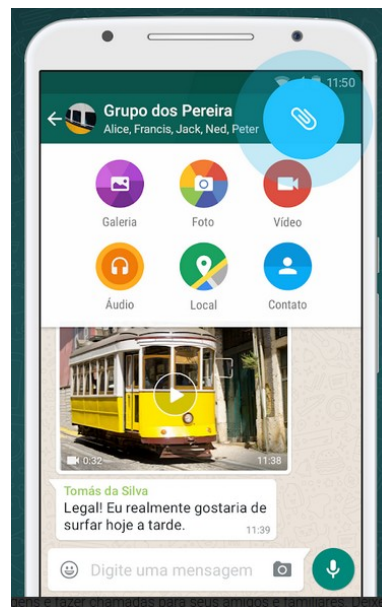


Figure 5

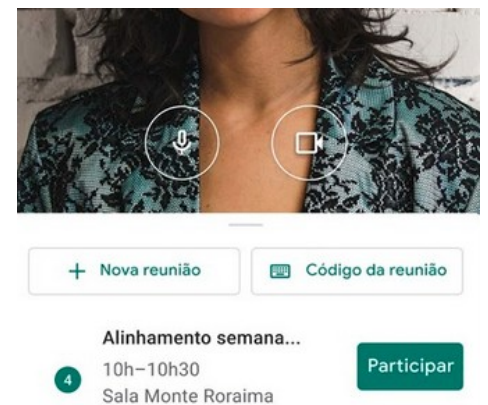


Figure 6