

## Avaliação Heurística - Grupo 6 L12

### Avaliação Grupo 21:

#### Problemas:

**1. Descrição do Problema:** O utilizador ao usufruir de uma funcionalidade não tem noção do tempo que a tarefa requererá.

**Heurística violada:** H2-1

**Grau de severidade:** 2

**Como solução propomos,** introduzir uma barra de progresso ou semelhante.

**2. Descrição do Problema:** Ao chamar um táxi não é possível saber uma estimativa do tempo que falta até à chegada do mesmo.

**Heurística violada:** H2-1

**Grau de severidade:** 2

**Como solução propomos,** fazer-se uso de botões que tenham o mesmo significado.

**3. Descrição do Problema:** Não é possível ter uma noção da sequência de passos já efetuada. Também há dificuldade em perceber a relação entre passos.

**Heurística violada:** H2-3

**Grau de severidade:** 2

**Como solução propomos,** implementação de um sistema de breadcrumbs, mesmo encadeamento e execução mais direta das tarefas.

**4. Descrição do Problema:** Só se pode fazer um pedido de cada vez, ou seja, não posso pedir diferentes bebidas ao mesmo tempo.

**Heurística violada:** H2-3 e H2-7

**Grau de severidade:** 3

**Como solução propomos,** fazer com que seja possível pedir vários produtos diferentes ao mesmo tempo.

**5. Descrição do Problema:** Nomes diferentes para a mesma ação (ex.: botões de OK, confirmar e concluir)

**Heurística violada:** H2-4

**Grau de severidade:** 2

**Como solução propomos,** fazer-se uso de botões iguais para ações iguais.

**6. Descrição do Problema:** Ao pedir um táxi aparece um botão “ voltar ao menu principal”, e isto causa uma certa inconsistência pois no resto do sistema o botão é representado pelo simbolo de uma casa.

**Heurística violada:** H2-4

**Grau de severidade:** 3

**Como solução propomos**, mudar o botão para o botão do símbolo da casa.

**7. Descrição do Problema:** Os botões iguais não se localizam sempre no mesmo sítio, algumas vezes localizam-se no meio, outras no lado direito.

**Heurística violada:** H2-4 e H2-8

**Grau de severidade:** 2

**Como solução propomos**, localizar os botões com as mesmas funcionalidades no mesmo sítio, de preferência no canto inferior direito.

**8. Descrição do Problema:** mesmo não tendo sido feito nenhum pedido, quando se seleciona a opção de pagamento é mostrado um aviso de a conta já ter sido paga.

**Heurística violada:** H2-4 e H2-5

**Grau de severidade:** 2

**Como solução propomos**, fazer-se uso de botões que tenham o mesmo significado.

**9. Descrição do Problema:** A possibilidade de criar a própria bebida sem ter selecionado qualquer ingrediente o que pode causar um erro no sistema.

**Heurística violada:** H2-5

**Grau de severidade:** 2

**Como solução propomos**, inativar o botão até ter sido selecionado algum ingrediente

**10. Descrição do Problema:** Ao clicar no botão “Home”, em qualquer altura, não aparece nenhum aviso a alertar para a perda do desenvolvimento do processo atual, ou seja, num pedido ao clicar no “Home” perde-se o pedido todo não se podendo voltar para trás.

**Heurística violada:** H2-5

**Grau de severidade:** 4

**Como solução propomos**, criar um aviso para alertar a perda do desenvolvimento até então.

**11. Descrição do Problema:** é obrigatório eliminar os ingredientes de um pedido, unitariamente, independentemente do número dos mesmos.

**Heurística violada:** H2-7

**Grau de severidade:** 2

**Como solução propomos**, criar um botão para ter a possibilidade de eliminar todos os ingredientes.

**12. Descrição do Problema:** Não existe qualquer acesso a ajuda aos utilizadores.

**Heurística violada:** H2-10

**Grau de severidade:** 3

**Como solução propomos**, colocar um botão de ajuda sempre disponível.

## **Avaliação Grupo 16:**

### **Problemas:**

**1. Descrição do Problema:** O menu principal é demasiado parecido com os menus das diversas funcionalidades, o que pode confundir o utilizador em relação a distinguir que tarefa está a realizar.

**Heurística violada:** H2-1 e H2-5

**Grau de severidade:** 1

**Como solução propomos,** fazer alguma distinção entre os menus.

**2. Descrição do Problema:** não há avisos para as indisponibilidades do sistema.

**Heurística violada:** H2-1 e H2-9

**Grau de severidade:** 2

**Como solução propomos,** criar um aviso para as indisponibilidades do sistema.

**3. Descrição do Problema:** Os ícones escolhidos para algumas funcionalidades não são muito perceptíveis, por exemplo, a funcionalidade de chamar um segurança, um táxi ou o empregado.

**Heurística violada:** H2-2

**Grau de severidade:** 3

**Como solução propomos,** escolher ícones mais universais. Como por exemplo, para o empregado, colocar um boneco.

**4. Descrição do Problema:** O sistema em si compara-se a um iPad em ponto grande, o que dificulta a utilização como uma mesa interativa, pois ao ser utilizada por vários utilizadores, irá ocorrer um problema em relação à posição dos elementos da mesa.

**Heurística violada:** H2-2

**Grau de severidade:** 1

**Como solução propomos,** modificar a estética da mesa ou criar mesas individuais.

**5. Descrição do Problema:** No menu após criar uma refeição o botão para continuar está mal posicionado, pois encontra-se juntamente das abas de bebidas/comida/gelados o que provoca que o utilizador o possa confundir com uma das outras opções não estando numa posição de destaque.

**Heurística violada:** H2-2 e H2-4

**Grau de severidade:** 3

**Como solução propomos,** posicionar o botão do continuar numa zona de destaque.

**6. Descrição do Problema:** Não se percebe que é necessário falar com a mesa para interagir com o empregado, impossibilitando a realização de tarefas e uma completa paragem do sistema.

**Heurística violada:** H2-2, H2-6 e H2-10

**Grau de severidade:** 4

**Como solução propomos**, colocar uma sugestão, como por exemplo, “Fale para comunicar com o empregado”

**7. Descrição do Problema:** No menu ao escolher a refeição, o botão com o símbolo menos (-) está ativo desde o início, o que provoca que ocorra um erro quando tentamos passar a quantidade de refeições para negativa.

**Heurística violada:** H2-5

**Grau de severidade:** 2

**Como solução propomos**, o botão estar inativo inicialmente até que a quantidade de refeições passe para 1.

**8. Descrição do Problema:** A funcionalidade de troca de informação entre telemóveis não foi clara nem intuitiva.

**Heurística violada:** H2-2 e H2-10

**Grau de severidade:** 4

**Como solução propomos**, repensar a ideia de modo a estar mais integrada com a mesa interativa e se tornar mais intuitiva.

**9. Descrição do Problema:** Não foi possível avaliar a interface do jogo, por não estar presente no protótipo.

**Heurística violada:** -

**Grau de severidade:** 0

**Como solução propomos**, fazer um protótipo da interface do jogo e proceder à respectiva avaliação.

**10. Descrição do Problema:** Não existir um método de libertar a mesa para a utilização normal, ou seja, pousar copos e pratos. O que faz com que seja necessário pousar tudo em cima do menu principal, podendo começar a selecionar opções involuntariamente.

**Heurística violada:** H2-5

**Grau de severidade:** 1

**Como solução propomos**, arranjar um sistema de bloqueio ou de desimpedimento da mesa.