**Questões de Revisão**

1. A imagem representa o modelo de arquitetura de software cliente-servidor. Neste modelo, os clientes são responsáveis por solicitar dados ou serviços dos servidores. Os servidores são responsáveis por fornecer os dados ou serviços solicitados pelos clientes.
2. **A :** O estilo aplicado serão aplicados na classe link

**B :** A largura total dos elementos afetados será de 150 pixels, que estão declarados na propriedade ‘width’

**C :** Uma das maneiras é definir uma classe específica para o item

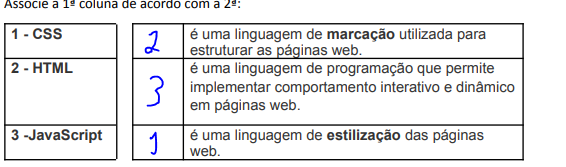
1. Usabilidade no contexto de desenvolvimento de software se refere a quão fácil e eficiente é para os usuários utilizarem e interagirem com um programa ou aplicação de computador. É uma medida da qualidade da experiência do usuário ao usar o software.
2. Quando o tamanho da fonte é muito pequeno, o espaço entre as palavras e as linhas também diminui, tornando o texto mais difícil de ler além de prejudicar a experiência do usuário

Quando as páginas web têm um grande volume de texto sem um espaçamento adequado, tamanho de fonte adequado e estrutura organizada, isso prejudica a experiência do usuário, causando uma experiência de sobrecarregamento e desencorajados de ler o conteúdo.

Além disso, textos densos e difíceis de ler podem afastar os usuários de uma página web. Os usuários tendem a preferir conteúdo bem organizado, com um tamanho de fonte apropriado, espaçamento adequado e formatação que facilite a leitura.

1. Omapeamento adequado dos métodos HTTP em relação às operações em um banco de dados é o seguinte:

* GET: usado para recuperar um recurso existente.
* POST: usado para criar um novo recurso.
* PUT: usado para atualizar um recurso existente.
* DELETE: usado para excluir um recurso existente

**6)**

**7)**

**Visibilidade de qual estado estamos no sistema:** O sistema deve mostrar claramente em que parte ele está e o que está acontecendo, como quando você olha para um semáforo de trânsito que indica se você pode ou não seguir em frente.

**Correspondência entre o sistema e o mundo real:** O sistema deve usar palavras e símbolos que façam sentido para as pessoas, como um ícone de lixeira para apagar algo, porque todos entendem que uma lixeira é onde você joga coisas fora.

**Liberdade de controle fácil para o usuário:** Os usuários devem sentir que têm o controle e podem fazer o que desejam, como abrir e fechar uma porta sem dificuldade.

**Consistência e padrões:** O sistema deve parecer e funcionar da mesma maneira em lugares diferentes, como quando todos dirigem do mesmo lado da rua em um país.

**Prevenções de erros:** O sistema deve evitar que os usuários cometam erros importantes, como perguntar "Você tem certeza?" antes de excluir algo.

**Reconhecimento em vez de memorização:** As opções e ações devem ser claramente visíveis, para que os usuários não precisem lembrar de comandos complicados, como quando você vê um menu em vez de ter que memorizar todas as escolhas.

**Flexibilidade e eficiência de uso:** O sistema deve ser fácil de usar para iniciantes, mas também permitir que pessoas experientes o usem de forma rápida e eficaz, como um carro que pode ser dirigido devagar no trânsito ou rápido na estrada.

**Estética e design minimalista:** A aparência do sistema deve ser atraente, mas não sobrecarregada com coisas desnecessárias, como um quarto arrumado em vez de um quarto bagunçado.

**Ajude o usuário a reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros:** Quando algo dá errado, o sistema deve explicar o que aconteceu e como corrigi-lo, como quando um médico lhe diz o que está errado e como se recuperar.

**Ajuda e documentação:** O sistema deve oferecer informações úteis para os usuários, como tutoriais ou perguntas frequentes, como um manual de instruções para um novo aparelho que você comprou.