

**INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE  
CAMPUS NATAL CENTRAL  
TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS  
PROJETO DE DESENVOLVIMENTO AO SISTEMA CORPORATIVO**

## **ANÁLISE HEURÍSTICA DA PLATAFORMA MIPS CODE**

**ALUNOS:** DANIELA FARIA, ERYEL ROZENO, HELOISE MACENA, HILQUIAS ABIAS  
ÍCARO MIRANDA E RAFAEL PESSOA

**NATAL/RN  
2023**

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>3</b>
<b>2. METODOLOGIA DE ANÁLISE.....</b>	<b>3</b>
2.1. IDENTIFICAÇÃO DE PROBLEMAS E VIOLAÇÕES.....	3
2.2. CLASSIFICAÇÃO DE PROBLEMAS.....	4
2.3. SUGESTÕES DE CORREÇÃO.....	4
<b>3. PROBLEMAS E SUGESTÕES.....</b>	<b>5</b>
3.1. PROBLEMA 1.....	5
3.2. PROBLEMA 2.....	6
3.3. PROBLEMA 3.....	7
3.4. PROBLEMA 4.....	8
3.5. PROBLEMA 5.....	9
3.6. PROBLEMA 6.....	10
3.7. PROBLEMA 7.....	11
3.8. PROBLEMA 8.....	11
3.9. PROBLEMA 9.....	12
3.10. PROBLEMA.....	15
3.11. PROBLEMA.....	16
3.12. PROBLEMA.....	17
3.13. PROBLEMA.....	18
3.14. PROBLEMA.....	19

## **1. INTRODUÇÃO**

A usabilidade desempenha um papel fundamental no sucesso de qualquer sistema ou plataforma digital. A capacidade de proporcionar uma experiência de usuário eficaz e satisfatória é um fator crítico que influencia a adoção, a retenção e a satisfação do público. Nesse contexto, a análise heurística desempenha um papel vital na identificação de problemas de usabilidade.

Este documento de Análise Heurística tem como objetivo examinar a usabilidade do MipsCode, uma plataforma que desempenha um papel importante no aprendizado da linguagem assembly Mips. A análise foi realizada com base nas diretrizes de usabilidade propostas por Matos e Freire (2019), que enfocam aspectos funcionais, comunicação, formatação, navegação, particularidades do usuário e do dispositivo.

Neste documento, apresentaremos as descobertas resultantes da análise heurística do MipsCode. Exploraremos os problemas de usabilidade identificados em detalhes, destacando as diretrizes que foram violadas. Além disso, forneceremos sugestões para corrigir ou mitigar esses problemas, priorizando-os de acordo com sua importância.

## **2. METODOLOGIA DE ANÁLISE**

A análise heurística do MipsCode é um passo essencial no processo de avaliação de sua usabilidade com base nas diretrizes de Matos e Freire (2019). Através desta metodologia, buscamos identificar problemas de usabilidade e fornecer sugestões para aprimorar a experiência do usuário na plataforma.

### **2.1. IDENTIFICAÇÃO DE PROBLEMAS E VIOLAÇÕES**

Iniciamos nossa análise selecionando um conjunto de heurísticas de usabilidade propostas por Matos e Freire (2019). Essas heurísticas servem como critérios de avaliação fundamentais para identificar problemas de usabilidade no MipsCode.

Realizamos a análise heurística examinando a interface do MipsCode, tela por tela, com foco nas funcionalidades, na comunicação, na formatação, na navegação e nas particularidades do usuário. Durante essa análise, observamos a

presença de elementos que atendem ou violam as heurísticas de usabilidade selecionadas.

Ao examinar a interface, identificamos problemas de usabilidade e violações das heurísticas escolhidas. Cada problema é documentado em detalhes, incluindo uma descrição clara do problema, a heurística violada e evidências que demonstram o problema, como capturas de tela e descrições específicas.

## 2.2. CLASSIFICAÇÃO DE PROBLEMAS

Cada problema identificado é classificado em uma das seguintes categorias, com base em sua gravidade e impacto na usabilidade:

- **Importante:** Problemas críticos que afetam gravemente a usabilidade ou a funcionalidade do sistema. Eles devem ser corrigidos imediatamente, pois prejudicam a experiência do usuário.
- **Necessário:** Problemas que têm um impacto moderado na usabilidade. Eles não são críticos, mas ainda assim precisam ser tratados em um prazo razoável para melhorar a experiência do usuário.
- **Desejável:** Problemas menores que têm um impacto limitado na usabilidade. Eles podem ser corrigidos em uma fase posterior, quando recursos estiverem disponíveis, para aprimorar ainda mais a experiência do usuário.

## 2.3. SUGESTÕES DE CORREÇÃO

Após a identificação e classificação dos problemas, fornecemos sugestões de correção para cada um deles. As sugestões visam resolver ou mitigar os problemas, alinhando-se com as heurísticas de usabilidade e buscando aprimorar a usabilidade da interface.

## 3. PROBLEMAS E SUGESTÕES

Neste segmento abordaremos detalhadamente os problemas de usabilidade encontrados durante a análise heurística do MipsCode, juntamente com as soluções recomendadas para resolver ou mitigar esses problemas. Este capítulo é

fundamental para fornecer uma visão completa dos desafios enfrentados na plataforma, bem como direcionar as melhorias necessárias. O objetivo é não apenas identificar os obstáculos, mas também apresentar estratégias claras para otimizar a usabilidade do MipsCode.

### 3.1. ASPECTOS FUNCIONAIS

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
1	O sistema oferece uma opção de login mesmo o usuário já tendo feito a autenticação.	AF1 - Funcionalidade	Retirar essa opção e colocar uma mensagem de boas vindas.	Importante
ONDE				



Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
21	Na home do MipsCode não há uma forma de realizar o cadastro por meio da landing page, apenas após clicar no botão de login.	AF1 - Funcionalidade	Adicionar no Header da home a opção de cadastrar-se.	Importante
ONDE				

**{ \$MipsCode }** DASHBOARD DOCUMENTAÇÃO IDE PROJETOS TUTORIAIS [Login](#)

**MipsCode**

Uma ferramenta para desenvolver código em assembly para o processador MIPS.

25% off for all t

25% off

**FEITO PARA VOCÊ**

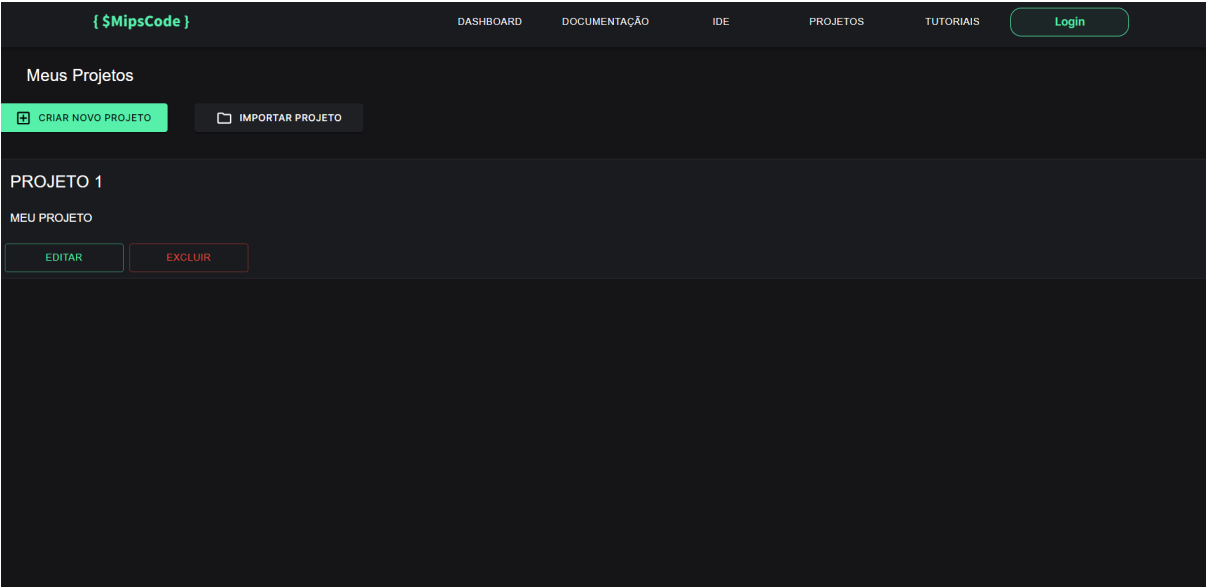
O MipsCode possui uma IDE voltada para assembly mips, ideal para quem precisa de um ambiente de desenvolvimento completo e integrado para a linguagem.

```

1 .text
2 main:
3   addi $2, $0, 5
4   syscall
5 end:
6   addi $2, $0, 5

```

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
2	A tela não oferece ao usuário a possibilidade de desfazer a exclusão de um projeto	AF3 - Edição de ações	Adicione uma opção de "Cancelar" na tela de criação de projetos para permitir que os usuários desistam da criação de um projeto caso mudem de ideia.	Importante
ONDE				



Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
3	No formulário de cadastro para acesso ao sistema, não há uma forma para o usuário recuperar os dados já inseridos, caso deseje fechar a aba do cadastro, por exemplo.	AF4 - Recuperação de dados perdidos	Adicionar uma funcionalidade ao sistema que retome os dados digitados pelo usuário.	Importante
ONDE				

{ \$MipsCode }
DASHBOARDDOCUMENTAÇÃOIDEPROJETOSTUTORIAISLogin

CRIE UMA NOVA CONTA!

ESTUDANTEPROFESSOR

Email \*

Senha \*

Nome \*

CONFIRMAR



Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
4	A tela não fornece ao usuário uma maneira para retomar os dados que ele estava digitando na criação de uma turma, se quiser fechar a guia por exemplo.	AF4 - Recuperação de dados perdidos	Habilitar uma função para que os dados perdidos nessa criação de turma sejam recuperados.	Importante
ONDE				

{ \$MipsCode }
DASHBOARDDOCUMENTAÇÃOIDEPROJETOSTUTORIAISLogin

Criar Turma

Nome da Turma \*

Matéria \*

CANCELARCRIAR

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
5	A tela não oferece ao usuário a liberdade de cancelar a ação de criar um novo projeto.	AF8 - Cancelamento de ações	Adicione uma opção de "Cancelar" na tela de criação de projetos para permitir que os usuários desistam da criação de um projeto caso mudem de ideia.	Importante
ONDE				

{ \$MipsCode }

DASHBOARDDOCUMENTAÇÃOIDEPROJETOSTUTORIAISLogin

criar novo projeto

Título \*

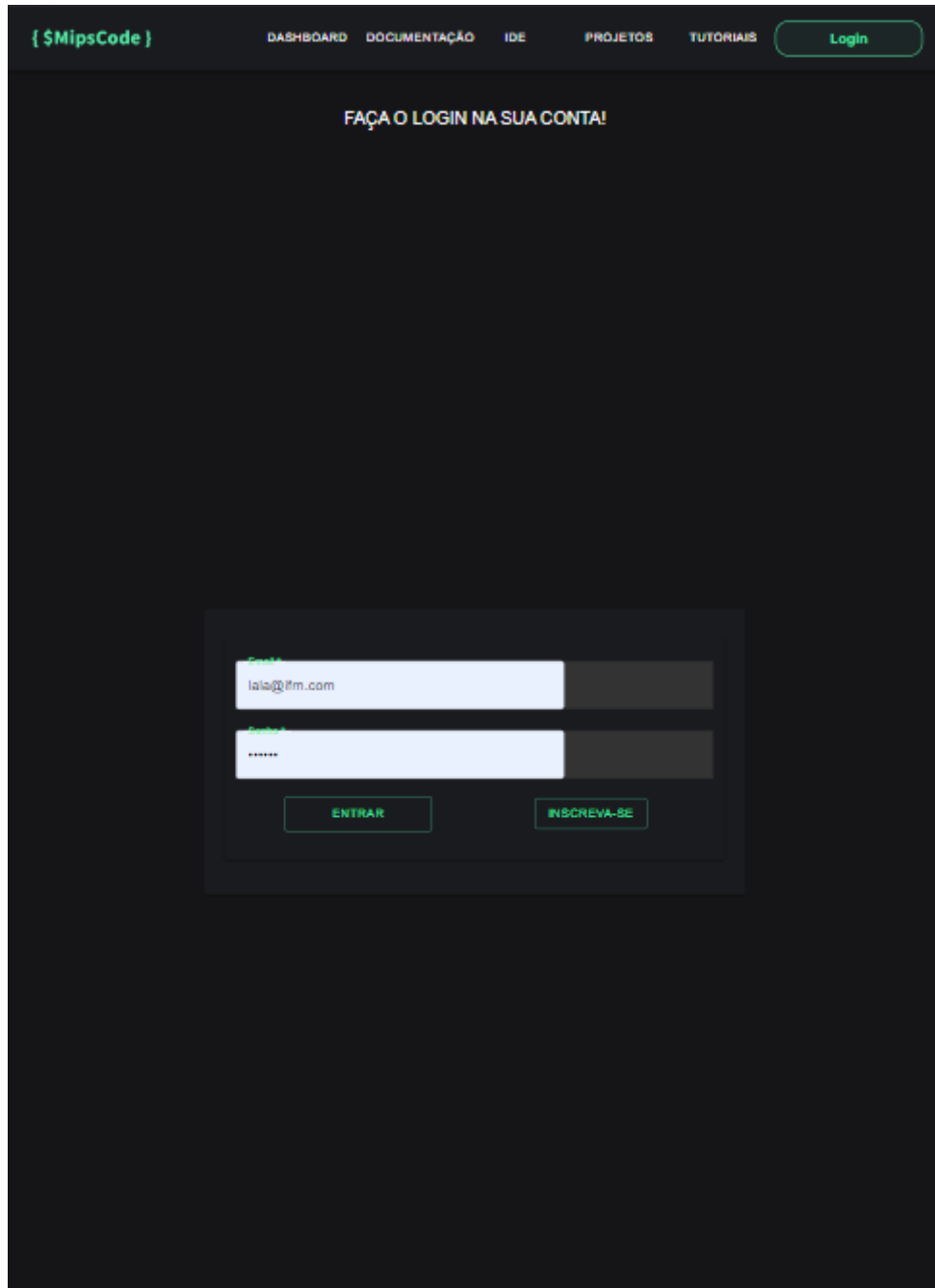
Descrição

Escolher arquivo

Nenhum arquivo escolhido

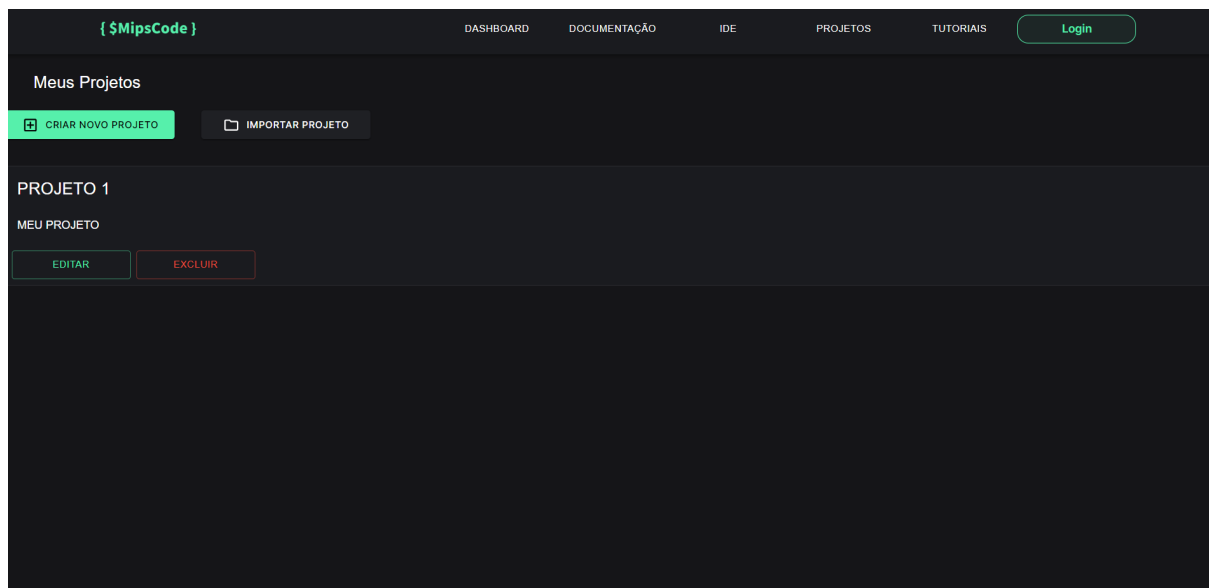
CONFIRMAR

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
6	Na tela de login não há uma forma de para o usuário resetar sua senha, como um botão de “esqueceu sua senha?”	AF9 - Prevenção de erros	Incluir um botão para que o usuário consiga redefinir a sua senha.	Importante
ONDE				

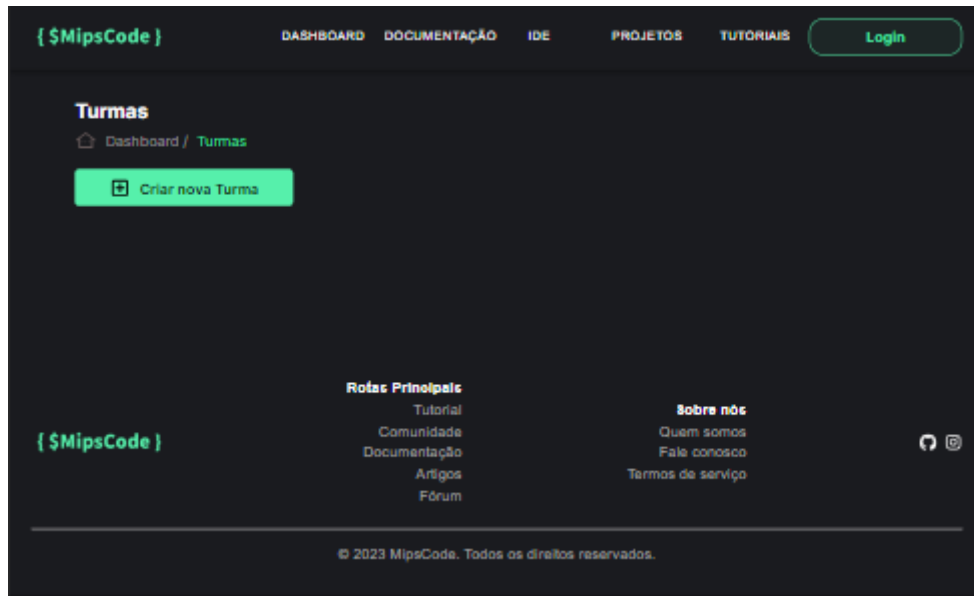


### 3.2. COMUNICAÇÃO

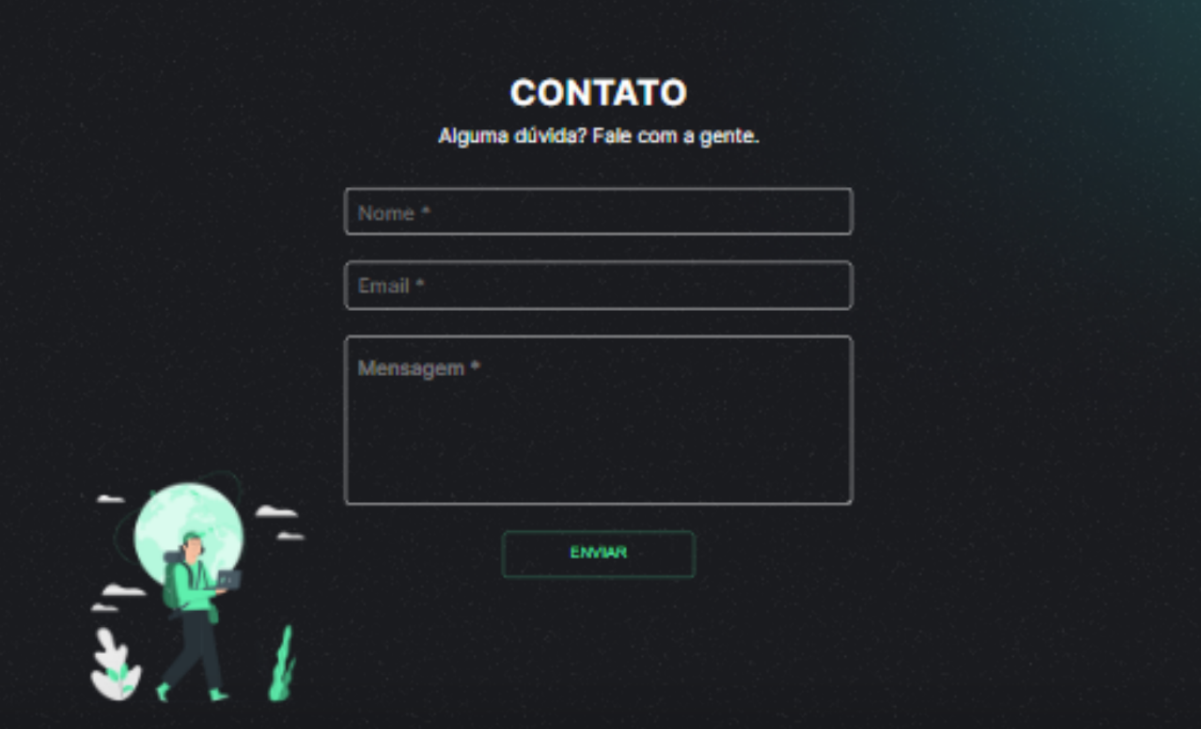
Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
7	Ao realizar um cadastro, edição ou exclusão de um projeto, o sistema não mostra um feedback após a ação realizada.	C02 - Feedback Adequado	Implementar um mecanismo de feedback que informe aos usuários o resultado de suas ações. Por exemplo: "Ação realizada com sucesso!".	Necessário
ONDE				



Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
8	A seguinte tela não oferece ao usuário dicas de como ajudar a compreensão da criação de turmas no ambiente do MipsCode.	C03 - Affordance	Colocar dicas no campo de como criar a turma e alertas de que o usuário precisa estar logado para criar uma turma.	Desejável
ONDE				



Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
9	É utilizado o símbolo * significa campo obrigatório, porém não existe nenhuma informação onde indique que esse símbolo significa obrigatoriedade.	CO3 - Affordance	Inserir um texto onde explique o significado desse símbolo após o subtítulo.	Importante
ONDE				



## CONTATO

Alguma dúvida? Fale com a gente.

Nome \*

Email \*

Mensagem \*

ENVIAR

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
10	No formulário de cadastro de projeto, o sistema não oferece dicas para ajudar o usuário a preencher as áreas.	C03 - Affordance	Adicionar no formulário as dicas “Insira o Nome do projeto” e “Insira uma descrição do projeto”.	Desejável
ONDE				

{ \$MipsCode }

DASHBOARDDOCUMENTAÇÃOIDEPROJETOSTUTORIAISLogin

criar novo projeto

Título \*

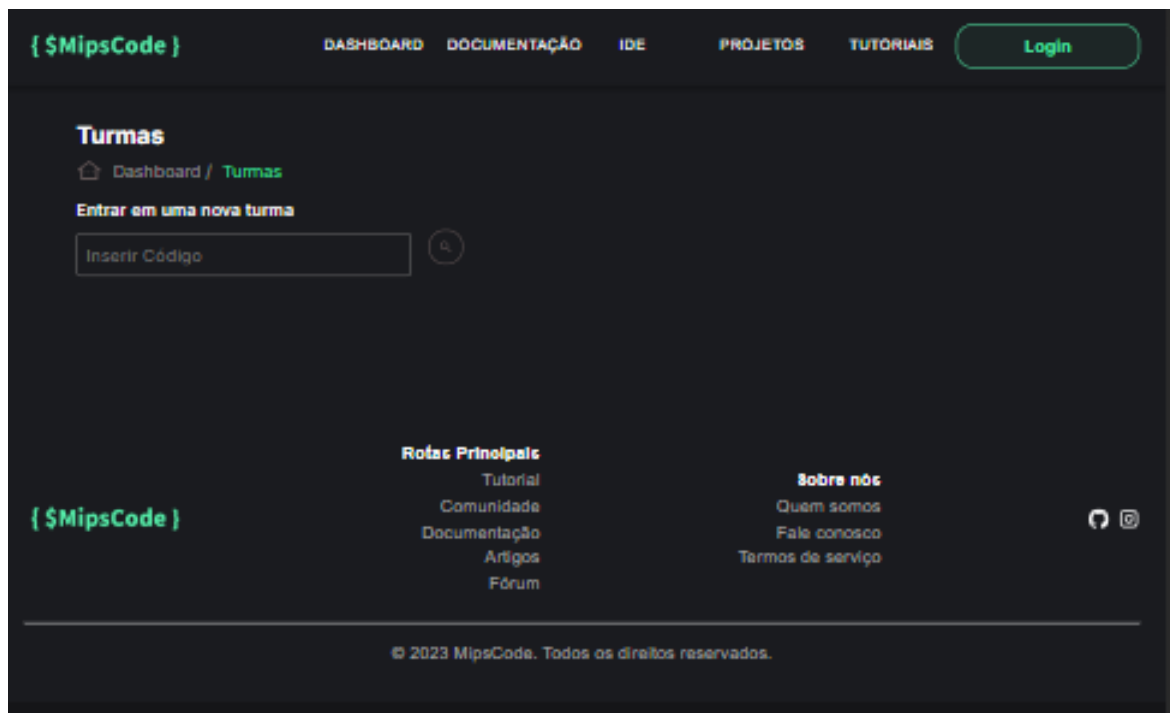
Descrição

Escolher arquivo

Nenhum arquivo escolhido

CONFIRMAR

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
11	O símbolo apresentado para o usuário inserir um código da turma não condiz com o padrão de representação.	C04 - Metáfora	Utilizar um outro símbolo para inserção do código da turma, como por exemplo um ícone de seta para direita.	Desejável
ONDE				





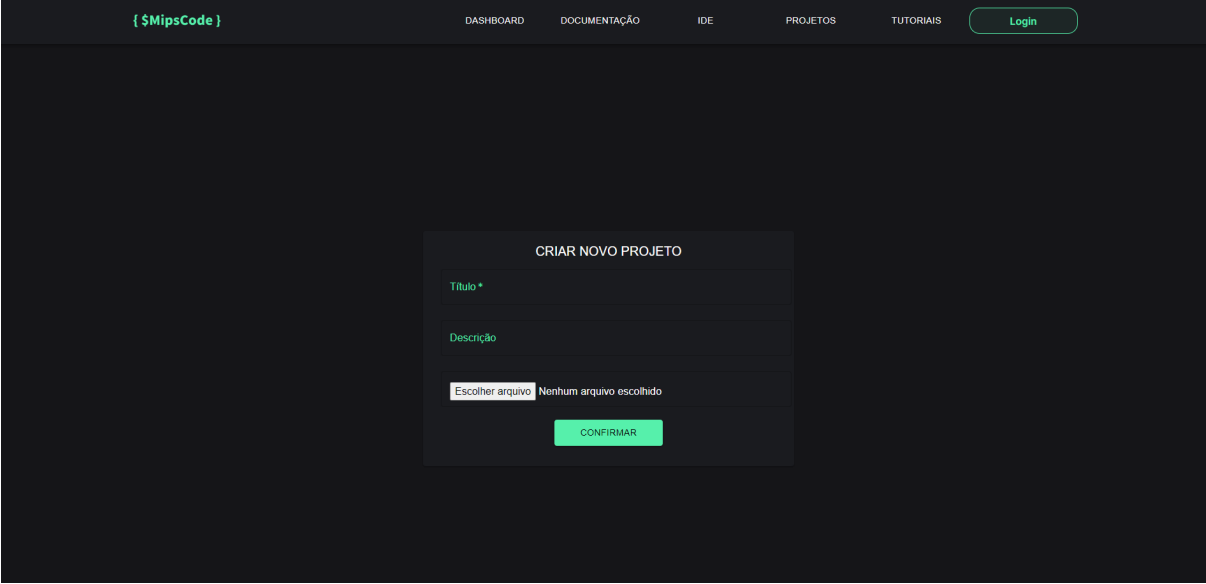
### 3.3. FORMATAÇÃO

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
12	A presença do menu móvel na tela IDE pode criar confusão para o usuário, tornando menos eficiente encontrar as ações necessárias.	F01 - Visibilidade	Tornar o menu da IDE fixo, para ficar mais visível e intuitivo.	Importante
ONDE				

Endereço	Código	Instrução
0x00400000	0x20020005	addi \$2, \$0, 5
0x00400004	0x0000000c	syscall
0x00400008	0x00422020	add \$4, \$2, \$2
0x0040000c	0x20020001	addi \$2, \$0, 1
0x00400010	0x0000000c	syscall
0x00400014	0x3488000d	ori \$8, \$4, 13
0x00400018	0x01044824	and \$9, \$8, \$4
0x0040001c	0x0109202a	slt \$4, \$8, \$9
0x00400020	0x20020001	addi \$2, \$0, 1
0x00400024	0x0000000c	syscall
0x00400028	0x2002000a	addi \$2, \$0, 10
0x0040002c	0x0000000c	syscall



Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
13	A tela não fornece informações visíveis que ajudem os usuários a entender onde estão no sistema e o que está acontecendo. Isso pode causar confusão.	F01 - Visibilidad e	Adicionar um título ou rótulo claro na parte superior da tela que indique onde o usuário está no sistema.	Necessário
ONDE				



Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
14	Na dashboard é apresentado ao usuário várias informações que são divididas em sessões, porém, não estão muito definidos o que seria título, subtítulo, body, label etc... dificultando também a visualização e o entendimento.	F01 - Visibilidade	Definir qual seria a hierarquia dos textos para depois implementar no sistema corretamente.	Desejável
ONDE				

### Meus Projetos

Guarde seus projetos e acesse onde estiver.

Criar novo Projeto

Ver Todos os Projetos

### Minhas Turmas

Acessar minhas turmas

Turmas

Projetos recentes

#### Multiplicação por 2

2023-05-15

Projeto que realiza a multiplicação de um valor por 2.

Abrir Projeto

#### Multiplicação por 2

2023-05-15

Projeto que realiza a multiplicação de um valor por 2.

Abrir Projeto

#### Multiplicação por 2

2023-05-15

Projeto que realiza a multiplicação de um valor por 2.

Abrir Projeto

### Tutoriais

Aprenda de maneira fácil e prática.

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Fácil

VerConteudo

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Intermediário

VerConteudo

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Difícil

VerConteudo

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Intermediário

VerConteudo

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Intermediário

VerConteudo

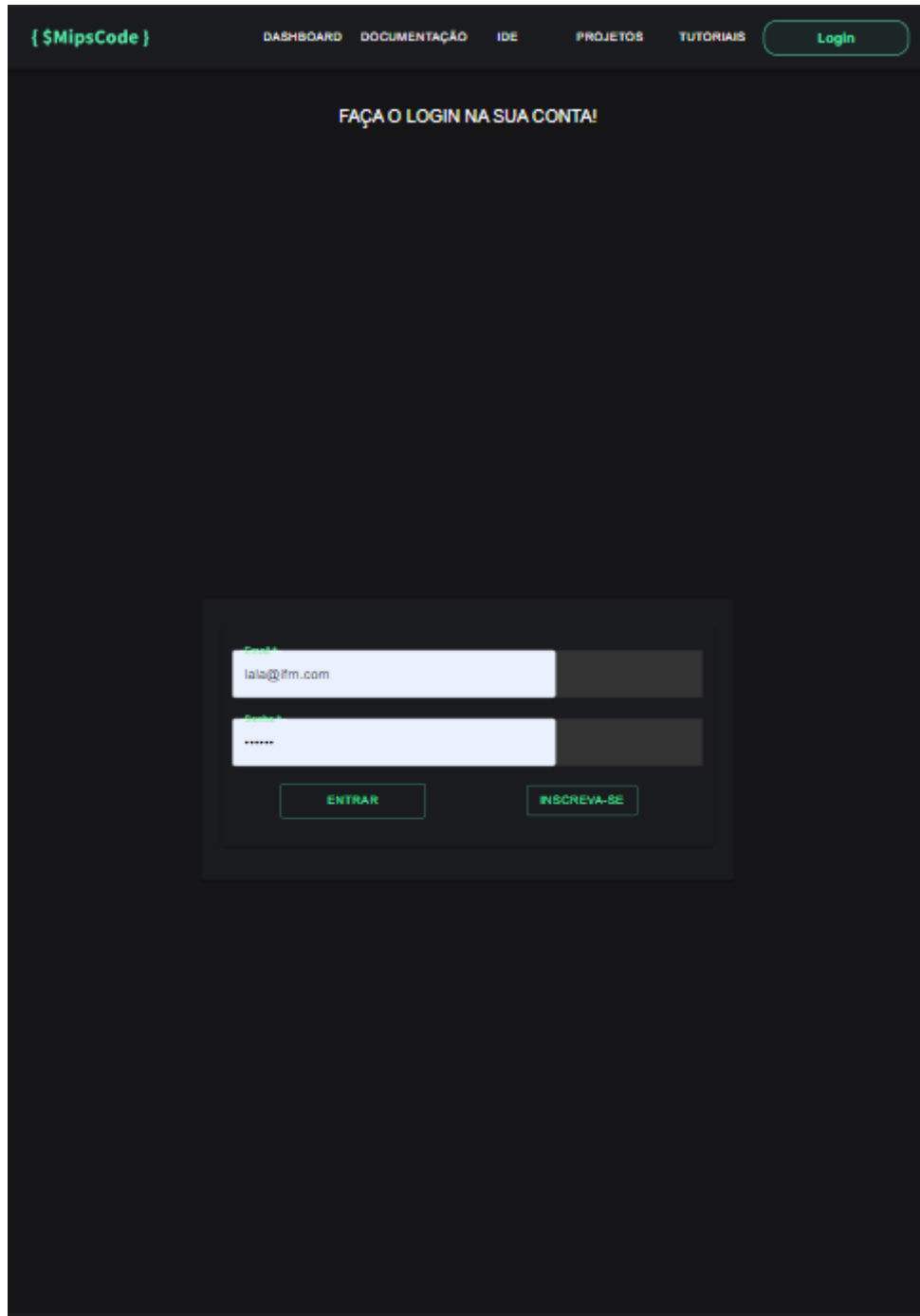
#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Difícil

VerConteudo

Ver todos os tutoriais

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
15	A tela carece de informações para a sensação de lembrança do usuário, como por exemplo, um botão de “lembrar-me”	F01 - Visibilidade	Realizar a inclusão de um botão de lembrar-me para que o usuário tenha seus dados salvos.	Necessário
ONDE				



Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
27	O sistema não oferece a opção da área do usuário, de forma visível.	F01 - Visibilidade	Implementar no Header essa opção.	Importante
ONDE				



Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
16	Na dashboard é apresentado ao usuário vários botões, porém sem definição de paleta de cores que ajudem na visualização da hierarquia da informação.	F03 - Consistência interna  F10 - Paletas de cor	Definir qual seria a hierarquia de cores para depois implementar no sistema de acordo com a ação do botão.	Importante
ONDE				

### Meus Projetos

Guarde seus projetos e acesse onde estiver.

Criar novo Projeto

Ver Todos os Projetos

### Minhas Turmas

Acessar minhas turmas

Turmas

Projetos recentes

#### Multiplicação por 2

2023-05-15

Projeto que realiza a multiplicação de um valor por 2.

Abrir Projeto

#### Multiplicação por 2

2023-05-15

Projeto que realiza a multiplicação de um valor por 2.

Abrir Projeto

#### Multiplicação por 2

2023-05-15

Projeto que realiza a multiplicação de um valor por 2.

Abrir Projeto

### Tutoriais

Aprenda de maneira fácil e prática.

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Fácil

VerConteudo

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Intermediário

VerConteudo

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Difícil

VerConteudo

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Intermediário

VerConteudo

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Intermediário

VerConteudo

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Difícil

VerConteudo

Ver todos os tutoriais

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
17	A falta de um Header na página da IDE resulta em inconsistência em relação ao restante do sistema	F03 - Consistência interna	Adicionar um Header na tela IDE que inclua opções de navegação, como voltar à Dashboard ou acessar outras áreas do sistema.	Importante
ONDE				

Endereço	Código	Instrução
0x00400000	0x20020005	addi \$2, \$0, 5
0x00400004	0x0000000c	syscall
0x00400008	0x00422020	add \$4, \$2, \$2
0x0040000c	0x20020001	addi \$2, \$0, 1
0x00400010	0x0000000c	syscall
0x00400014	0x3488000d	ori \$8, \$4, 13
0x00400018	0x01044824	and \$9, \$8, \$4
0x0040001c	0x0109202a	sllt \$4, \$8, \$9
0x00400020	0x20020001	addi \$2, \$0, 1
0x00400024	0x0000000c	syscall
0x00400028	0x2002000a	addi \$2, \$0, 10
0x0040002c	0x0000000c	syscall

### Registradores

\$20	\$s4	0
\$21	\$s5	0
\$22	\$t6	0
\$23	\$t7	0
\$24	\$t8	0
\$25	\$t9	0
\$26	\$k0	0
\$27	\$k1	0
\$28	\$gp	0
\$29	\$sp	0
\$30	\$fp	0
\$31	\$ra	0
pc	pc	4194324
hi	hi	0
lo	lo	0

### Console

--- Código montado, programa iniciado! ---

4

Montar
Executar
Avançar
Retroceder
Desmontar

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
18	Também na Dashboard foi identificado que alguns elementos não estão devidamente alinhados.	F07 - Alinhamento	Ajustar esses elementos e trabalhar com Grids, para nos orientar melhor.	Desejável
ONDE				

### Meus Projetos

Guarde seus projetos e acesse onde estiver.

Criar novo Projeto

Ver Todos os Projetos

### Minhas Turmas

Acessar minhas turmas

Turmas

Projetos recentes

#### Multiplicação por 2

2023-05-15

Projeto que realiza a multiplicação de um valor por 2.

Abrir Projeto

#### Multiplicação por 2

2023-05-15

Projeto que realiza a multiplicação de um valor por 2.

Abrir Projeto

#### Multiplicação por 2

2023-05-15

Projeto que realiza a multiplicação de um valor por 2.

Abrir Projeto

### Tutoriais

Aprenda de maneira fácil e prática.

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Fácil

VerConteúdo

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Intermediário

VerConteúdo

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Difícil

VerConteúdo

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Intermediário

VerConteúdo

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

Nível: Intermediário

VerConteúdo

#### Como calcular o mmc de dois valores utilizando o for.

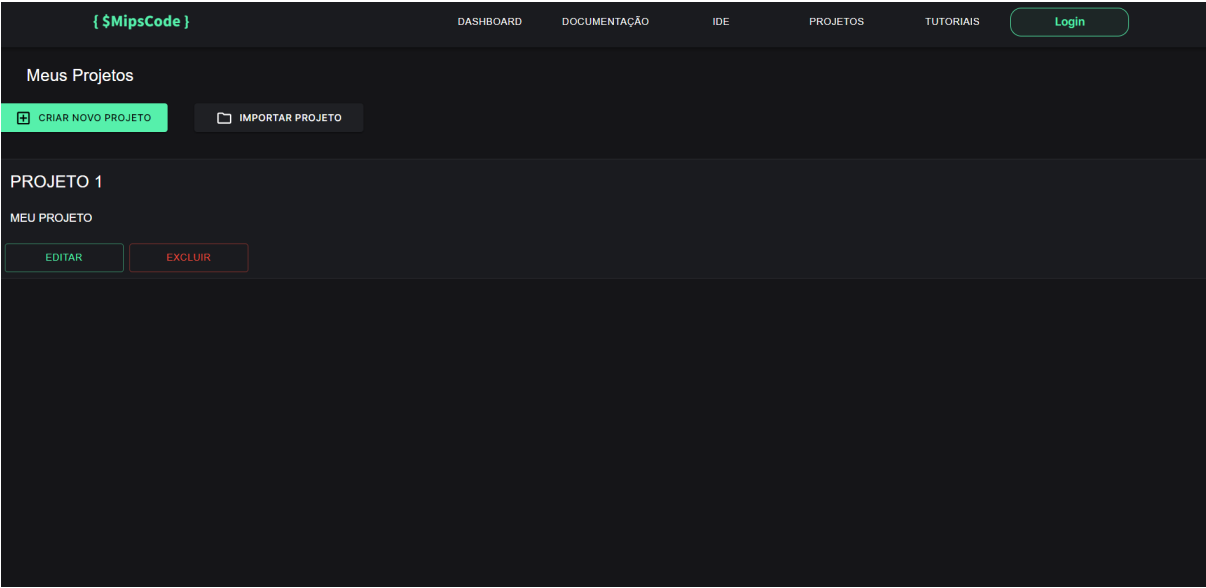
Nível: Difícil

VerConteúdo

Ver todos os tutoriais



Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
19	Os botões "Editar" e "Excluir" não seguem um padrão de hierarquia de casos de uso mais importantes, e a cor do botão "Excluir" indica uma situação de "perigo" que pode ser enganosa.	F09 - Contraste	Padronize a hierarquia e a aparência dos botões "Editar" e "Excluir" para tornar sua função mais clara e consistente.	Necessário
ONDE				



Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
20	A cor escolhida para o formulário e os placeholders não resultou em um contraste aceitável para leitura.	F09 - Contraste	Realizar um estudo de cores onde tenha um contraste aceitável e implementar no projeto.	Desejável
ONDE				

## CONTATO


Alguma dúvida? Fale com a gente.

Nome \*

Email \*

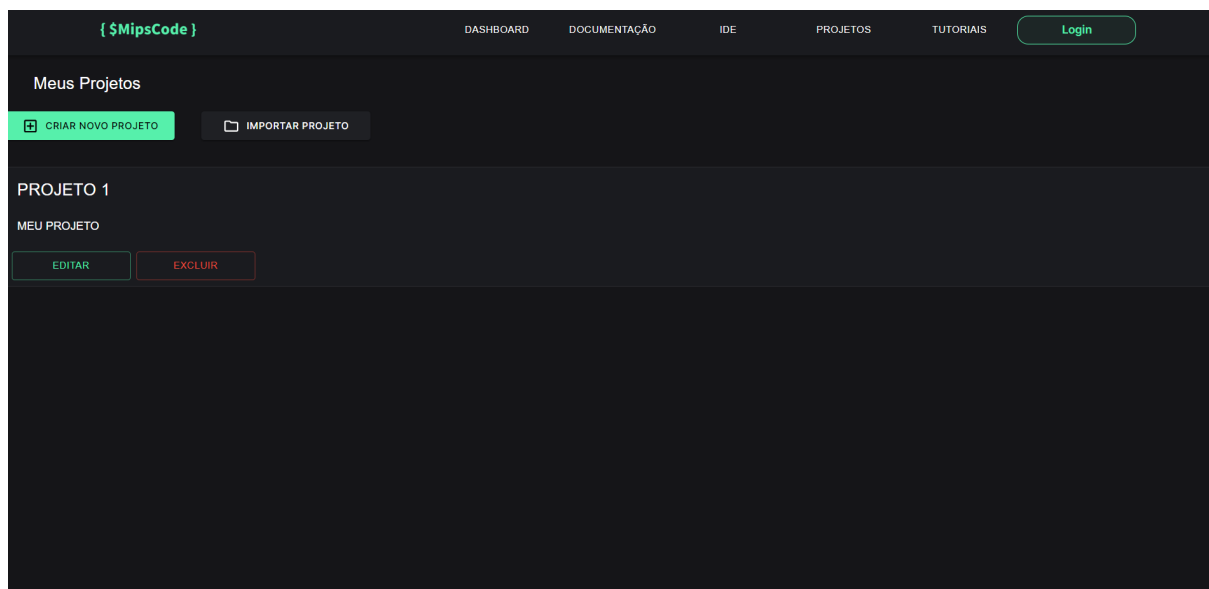
Mensagem \*

ENVIAR



### 3.4. NAVEGAÇÃO

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
22	A tela não fornece ao usuário uma maneira clara de reconhecer ou retornar ao caminho anterior.	NA2 - Caminhos de Navegação	Implemente um sistema de navegação consistente que permita que o usuário retorne facilmente às páginas anteriores.	Importante
ONDE				



Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
23	A ausência do Header e da migalha de pão impede que o usuário tenha o controle e a liberdade de navegar para outras partes da plataforma.	NA2 - Caminhos de Navegação	Adicionar um Header que inclua opções de navegação, como voltar à Dashboard ou acessar outras áreas do sistema. Adicionar a migalha de pão.	Importante
ONDE				

Endereço	Código	Instrução
0x00400000	0x20020005	addi \$2, \$0, 5
0x00400004	0x0000000c	syscall
0x00400008	0x00422020	add \$4, \$2, \$2
0x0040000c	0x20020001	addi \$2, \$0, 1
0x00400010	0x0000000c	syscall
0x00400014	0x3488000d	ori \$8, \$4, 13
0x00400018	0x01044824	and \$9, \$8, \$4
0x0040001c	0x0109202a	sllt \$4, \$8, \$9
0x00400020	0x20020001	addi \$2, \$0, 1
0x00400024	0x0000000c	syscall
0x00400028	0x2002000a	addi \$2, \$0, 10
0x0040002c	0x0000000c	syscall

Montar
Executar
Avançar
Retroceder
Desmontar

### Registradores

\$20	\$s4	0
\$21	\$s5	0
\$22	\$t6	0
\$23	\$t7	0
\$24	\$t8	0
\$25	\$t9	0
\$26	\$k0	0
\$27	\$k1	0
\$28	\$gp	0
\$29	\$ap	0
\$30	\$fp	0
\$31	\$ra	0
pc	pc	4194324
hi	hi	0
lo	lo	0

### Console

--- Código montado, programa iniciado! ---

4

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
24	Não há uma forma de realização de cadastro por meio da landing page, o que pode acabar confundindo o usuário	NA2 - Caminhos de navegação	Incluir um botão de cadastro para guiar o usuário até esse caso de uso.	Necessário
ONDE				

{ \$MipsCode }
DASHBOARDDOCUMENTAÇÃOIDEPROJETOSTUTORIAISLogin

CRIE UMA NOVA CONTA!

ESTUDANTEPROFESSOR

Email \*

Senha \*

Nome \*

CONFIRMAR

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
25	A tela não fornece ao usuário uma maneira clara de reconhecer ou retornar ao caminho anterior.	NA2 - Caminhos de navegação	Implementar um sistema de navegação consistente que permita que o usuário retorne facilmente às páginas anteriores.	Importante
ONDE				

{ \$MipsCode }
DASHBOARD
DOCUMENTAÇÃO
IDE
PROJETOS
TUTORIAIS
Login

Criar Turma

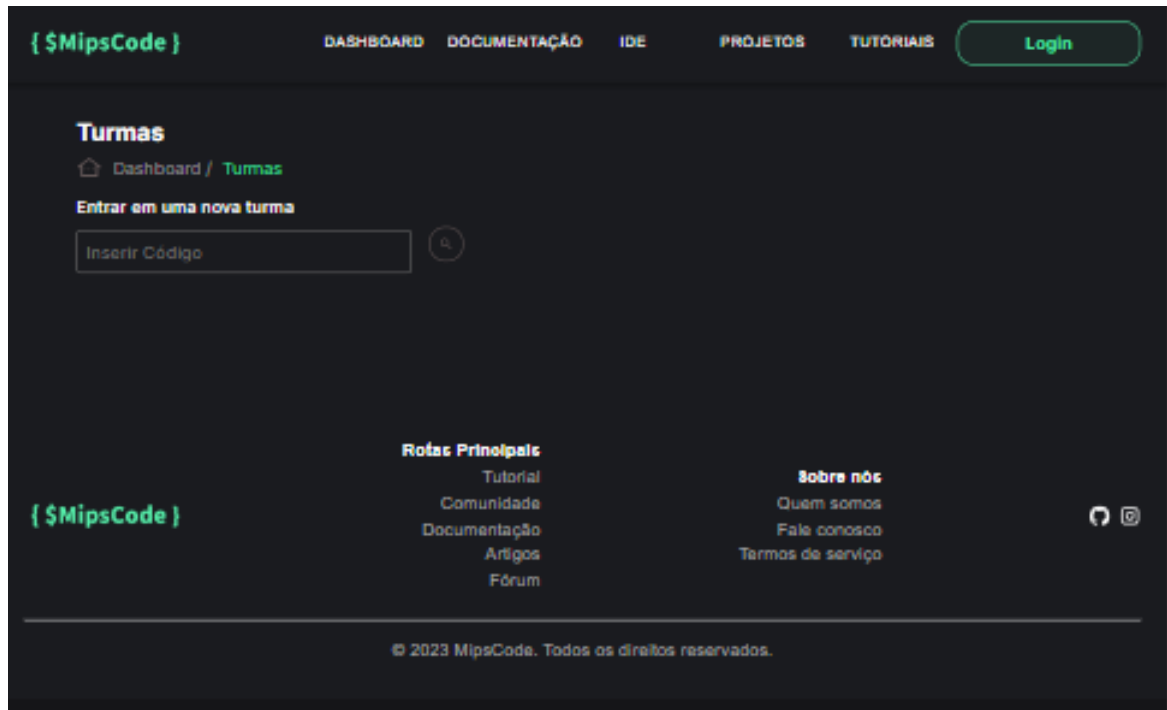
Nome da Turma \*

Matéria \*

CANCELAR

CRIAR

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
26	A tela não fornece ao usuário uma maneira clara de reconhecer ou retornar ao caminho anterior.	NA2 - Caminhos de navegação	Implementar um sistema de navegação consistente que permita que o usuário retorne facilmente às páginas anteriores.	Importante
ONDE				



Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
28	A tela não fornece ao usuário uma maneira clara de reconhecer ou retornar ao caminho anterior.	NA2 - Caminhos de navegação	Implementar um sistema de navegação consistente que permita que o usuário retorne facilmente às páginas anteriores.	Importante
ONDE				





### 3.5. PARTICULARIDADES DO USUÁRIO

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
29	Quando logado no sistema o usuário não tem a opção de sair ou encerrar aquela sessão.	PU1 - Controle de Usuário	Adicionar no Header a opção de encerrar a sessão.	Importante
ONDE				



### 3.6. PARTICULARIDADES DO DISPOSITIVO

Nº	PROBLEMA	DIRETRIZ VIOLADA	SUGESTÃO	CLASSIFICAÇÃO
30	O sistema não foi trabalhado planejado inicialmente para a versão mobile, o que impossibilita o usuário a acessar pelo seu dispositivo móvel	PD3 - Responsividade	Trabalhar uma versão mobile para que o usuário tenha a liberdade de ter acesso em qualquer lugar.	Importante
ONDE				

