
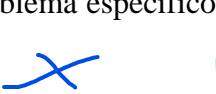



1. Os requisitos de usabilidade são considerados:

- a. requisitos funcionais
  - b. requisitos não funcionais organizacionais
  - c. requisitos não funcionais externos
  - d. nenhuma das anteriores está correcta.
- 

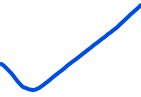
2. Os princípios de usabilidade:

- a. fornecem alternativas sempre aplicáveis para a solução de um problema específico
  - b. são muito dependentes da tecnologia e variam rapidamente
  - c. ambas as anteriores estão correctas
  - d. nenhuma das anteriores está correcta.
- 


3. Num projecto de S/w interactivo, o não cumprimento dos requisitos funcionais:

- a. pode pôr em risco a utilização de uma parte do S/W
  - b. pode pôr em risco a utilização do S/W
  - c. em geral não tem qualquer problema
  - d. nenhuma das anteriores está correcta
- 


4. As directivas existentes para o projecto dos diversos aspectos das interfaces de utilizador:

- a. fornecem alternativas sempre aplicáveis para a solução de problemas específicos
  - b. devem ser escolhidas com critério pois podem não ser aplicáveis ao nosso caso específico.
  - c. são em geral independentes da tecnologia pelo que variam pouco ao longo do tempo
  - d. nenhuma das anteriores está correcta
- 


5. O ciclo de vida do S/W interactivo, tal como proposto por D.Mayhew:

- a. inclui várias tarefas por fase que podem ser realizadas usando diferentes métodos
  - b. é fortemente interactivo
  - c. ambas as anteriores estão correctas
  - d. nenhuma das anteriores está correcta
- 


6. Um modelo conceptual de uma interface de utilizador:

- a. é uma representação interna do conhecimento que o utilizador tem de um sistema
  - b. corresponde à forma como a funcionalidade é apresentada ao utilizador.
  - c. ambas as anteriores estão correctas
  - d. nenhuma das anteriores está correcta
- 


7. O modelo conhecido como GOMS (Goals, Operators, Methods and Selections, Operators) modela sobretudo

- a. os objectivos de alto nível do utilizador.
  - b. a actividade motora do utilizador
  - c. as tarefas físicas que o utilizador tem de desempenhar para atingir um objectivo
  - d. nenhuma das anteriores está correcta
- 

10. O modelo conhecido como KLM (Keystrok Level Model) permite estimar o tempo despendido:

- a. na fase de aquisição (construção da representação mental da tarefa a executar)
  - b. na fase de execução da tarefa recorrendo ao sistema.
  - c. em ambas as fases
  - d. nenhuma das anteriores está correcta
- 

11. A memória de curta duração tem a seguinte característica:

- a. tem uma capacidade de  $7 \pm 2$  unidades de informação.
  - b. tem uma capacidade virtualmente infinita
  - c. a velocidade de esquecimento aumenta quando a quantidade de informação armazenada diminui
  - d. nenhuma das anteriores está correcta
- 

12. A memória de longa duração tem a seguinte característica:

- a. a recuperação de informação desta memória é lenta e pouco fiável.
- b. tem uma capacidade muito reduzida
- c. a velocidade de esquecimento aumenta quando a quantidade de informação armazenada diminui
- d. nenhuma das anteriores está correcta

✓

13. Quanto à forma como resolvem os problemas, os utilizadores, em geral:

- a. são mais frequentemente heurísticos.
- b. são mais frequentemente algorítmicos
- c. escolhem sempre estratégias óptimas
- d. nenhuma das anteriores está correcta

✓

14. Os modelos mentais dos utilizadores são em geral

- a. extensos e completos
- b. estáveis ao longo do tempo
- c. ambas as anteriores estão correctas
- d. nenhuma das anteriores está correcta.

✓

15. No Sistema Humano de Processamento de Informação (SHPI), o reconhecimento de padrões:

- a. apenas utiliza a informação correntemente adquirida pelo sistema perceptual
- b. utiliza fortemente conhecimento anteriormente adquirido.
- c. é variável de pessoa para pessoa, podendo utilizar o conhecimento anteriormente adquirido ou não
- d. nenhuma das anteriores está correcta

✓

16. Os métodos de análise de tarefas podem

- a. considerar a forma como uma tarefa se divide em sub-tarefas e a ordem pela qual estas são executadas
- b. compreender os processos cognitivos do utilizador quando este executa uma tarefa
- b2. considerar o que um utilizador sabe sobre os objectos e acções envolvidos
- c. ambas as anteriores estão correctas.
- d. nenhuma das anteriores está correcta

. X C

19. Numa análise de tarefas:

- a. a decomposição em sub-tarefas é sempre a mesma, qualquer que seja o analista
- b. execução, apenas para tarefas que forem decompostas
- c. ambas as anteriores estão correctas
- d. nenhuma das anteriores está correcta

✓

20. As notações textuais para a especificação do diálogo, em relação às notações gráficas são:

- a. mais rapidamente compreensíveis
- b. mais adequadas para uma análise formal.
- c. ambas as anteriores estão correctas
- d. nenhuma das anteriores está correcta

X b

21. Os formulários são mais apropriados para utilizadores:

- a. que utilizam formulários em papel.
- b. que executam tarefas pouco estruturadas
- c. ambas as anteriores estão correctas
- d. nenhuma das anteriores está correcta

X a

22. Num menu hierárquico:

- a. deve-se maximizar sempre a profundidade (nº de níveis)

- b. deve-se minimizar sempre a largura (nº de opções por nível)  
c. deve-se minimizar a profundidade à custa da largura, dentro de certos limites.  
d. nenhuma das anteriores está correcta

✓

23. As teclas de funções, como estilo de diálogo, têm as seguintes desvantagens:

- a. sobrecarregam a memória do utilizador  
b. ocupam muito espaço no ecrã  
c. ambas as anteriores estão correctas  
d. nenhuma das anteriores está correcta.

X d

24. Quando se utilizam abreviaturas em linguagens de comando, estas devem ser obtidas a partir do comando correspondente de preferência:

- a. maximizando a facilidade de reconhecimento  
b. maximizando a facilidade de lembrança.  
c. de qualquer das formas anteriores que são equivalentes  
d. nenhuma das anteriores está correcta

X b

25. As interfaces de manipulação directa caracterizam-se por:

- a. utilização de icons e menus pull-down  
b. utilização de menus e dispositivos apontadores  
c. actuação sobre representações visuais dos objectos.  
d. nenhuma das anteriores está correcta



26. Numa interface de manipulação directa, quando os objectos e as acções oferecidas pelo sistema estão a um nível demasiado elevado ou baixo, em relação aos objectivos do utilizador, diz-se que é elevada

- a. a distância euclidiana  
b. a distância semântica.  
c. a distância articulatória  
d. nenhuma das anteriores está correcta

X b

27. A usabilidade de uma interface de linguagem natural é muito afectada

- a. pelas limitações do domínio conceptual  
b. pelas limitações do domínio lexical  
c. ambas as anteriores estão correctas  
d. nenhuma das anteriores está correcta

b

28. Quando se liga uma TV através do comando representado na figura (o Sound tem um H, por isso guarda o anterior):

- a. o som fica On e o canal seleccionado é o n. 1, quando se liga pela 1ª vez  
b. som fica On e o canal seleccionado é o n. 1, sempre  
c. o botão de RESET coloca a TV em standby  
d. nenhuma das anteriores está correcta.

X a

29. O Diagrama da figura representa um comando de TV usando como forma de representação do diálogo:

- a. State Transition Networks  
b. State Charts.  
c. Petri Nets  
d. nenhuma das anteriores está correcta

X b

30. Numa interface de utilizador a cor deve:

- a. ser usada como único meio para veicular informação  
b. ser usada com parcimónia.  
c. ambas as anteriores estão correctas  
d. nenhuma das anteriores está correcta

✓

31. Os ícones da figura têm como vantagem (botões turn off, um com quadrado em volta):

- a. explorar o princípio da familiaridade.
- b. ser conceptualmente e visualmente distintos
- c. ambas as anteriores estão correctas
- d. nenhuma das anteriores está correcta

X a

32. Dos modelos de cor RGB, CMY e HSV, o mais adequado para um utilizador especificar cores é:

- a. o modelo RGB
- b. o modelo CMY
- c. o modelo HSV.
- d. nenhuma das anteriores está correcta

X C

33. Quando se pretende avaliar a implementação de uma interface de utilizador através de experiências controladas é necessário definir variáveis:

- a. independentes ou de saída, ou seja as variáveis que se controlam na experiência
- b. dependentes ou de entrada, ou seja as variáveis que não se controlam na experiência
- c. ambas as anteriores estão correctas
- d. nenhuma das anteriores está correcta.

X d

35. A solução da figura pode ser as seguintes vantagens em relação a um teclado convencional e um rato:

- a. não necessita de coordenação mão-olho
- b. é mais directa nas dimensões distância e velocidade
- c. ambas as anteriores estão correctas
- d. nenhuma das anteriores está correcta.

X d

36. A utilização da interacção por voz num sistema interactivo tem as seguintes desvantagens:

- a. sobrecarrega a memória do utilizador
- b. coloca problemas de privacidade
- c. ambas as anteriores estão correctas.
- d. nenhuma das anteriores está correcta

X C

37. A programação por eventos e a programação sequencial

- a. são completamente independentes
- b. são a mesma coisa
- c. não são mutuamente exclusivas, pois a programação sequencial precisa da programação por eventos para gerir o fluxo do programa global
- d. nenhuma das anteriores está correcta.

X d

38. Em Visual Basic, qual o protótipo de uma rotina que deve responder ao clique em dois controlos do tipo Button (com os nomes Button1 e Button 2)

- a. Private Sub Button1\_click() Handles Button2.click
- b. Private Sub Button\_click() Handles Button1.click, Button2.click.
- c. Private Sub Button1\_click()Button2\_click() Handles
- d. nenhuma das anteriores está correcta

39. A programação por eventos é utilizada pela maioria do software para criação de interfaces porque

- a. permite criar uma interface gráfica mais elaborada
- b. a programação por eventos é mais simples que a programação sequencial, o que facilita a criação de interfaces por pessoas com poucos conhecimentos de programação
- c. a programação por eventos adapta-se bem à criação de interfaces que só precisam de reagir a ocorrência de eventos.
- d. nenhuma das anteriores está correcta

✓

40. O JavaScript pode interagir com o navegador:

- a. utilizando variáveis específicas que são definidas pelo utilizador
- b. utilizando o Document Object Model de cada navegador.
- c. ambas as anteriores estão correctas
- d. nenhuma das anteriores está correcta

X no quadrado correspondente a cada uma das frases verdadeiras:

A interacção por voz apenas pode ser utilizada associada ao estilo de diálogo linguagem natural

A usabilidade não se pode definir apenas quanto às duas dimensões facilidade de aprendizagem e de utilização. É necessário ter em consideração o perfil dos utilizadores e das tarefas que eles vão desempenhar com o sistema em questão

A melhor forma de comunicação entre um utilizador e um sistema interactivo é através de uma linguagem natural

As teclas de funções são um estilo de diálogo muito adequado a sistemas em que a funcionalidade é limitada

Os Paradigmas de usabilidade são bastante independentes da tecnologia pelo que o desenho da interface de utilizador pode basear-se exclusivamente neles

!GOMS! O "problema do fecho" pode ser detectado com ajuda de um modelo cognitivo do utilizador KLM.

O processo conhecido por atenção selectiva, que ocorre no SHPI, caracteriza-se por apenas poder ocorrer involuntariamente

As características do sistema visual humano tornam recomendável a utilização do azul como cor de fundo

Os métodos de avaliação de interfaces de utilizador baseados em modelos podem ser aplicados na fase de projecto e não exigem conhecimentos específicos para a sua aplicação.

Nas linguagens naturais, as limitações do domínio lexical têm um impacto mais negativo na sua usabilidade do que as limitações do domínio conceptual

O método do "feiticeiro de Oz" pode ser usado para o estabelecimento de um conjunto de gestos a usar na interacção com um sistema interactivo.

A Hierarchical Task Analysis é um método completamente objectivo, i.e., todos os analistas obtêm a mesma decomposição, para a mesma tarefa.

A satisfação é uma dimensão da usabilidade.

Os touch screens têm como grandes vantagens o facto de serem directos e poderem ser utilizados sem grande esforço de uma forma intensiva

os teclados Dvorak foram desenvolvidos para permitir maiores velocidades de dactilografia em português (em relação ao teclado QWERTY)

Desenvolvimento:

Pergunta 1:

Imagem de duas caixas de texto para confirmar o envio de um ficheiro para a reciclagem. Uma com a selecção no SIM e outra com a selecção no NÃO

Comentar os princípios/problemas de usabilidade que podíamos encontrar e algumas vantagens.

Pergunta 2

a) Quais os estilos de avalicao, vantagens e desvantagens.

b) Avaliacao heurística, o que é preciso, quando devia ser realizada o que usava, etc.