

Universidade Federal Fluminense
Curso de Pós-Graduação
Projeto de Interface Humano-Computador
Ana Cristina Bicharra
Aluno: Ana Karoline Queiroz Romeiro.

Relatório sobre estilos de interação

WYSIWYG

É o tipo de interação onde o usuário tem a maior facilidade de aprendizado, já que a manipulação ocorre diretamente nos componentes, sem a necessidade de digitar comandos ou escolher opções como em menus.

Menus

Nesse tipo de interação o usuário deve escolher o que deseja fazer entre um conjunto de opções que já são pré-definidos pelo sistema. Esse tipo de interação faz com que o usuário tenha muitas coisas à mão, mas pode também deixá-lo com pouca flexibilidade ao utilizar o sistema. Geralmente na interação por menus, as opções são agrupadas por funcionalidades semelhantes. A interação por menus ao contrário da interação por linha de comando, reduz a necessidade do usuário memorizar as funcionalidades do sistema e também de digitar, o que evita erros por parte do usuário. Usuários mais experientes em um determinado sistema, preferem não utilizar menus, pois a navegação torna-se lenta.

Wizard

Nesse tipo de interação o usuário tem seus passos totalmente guiado pelo sistema. Não existe quase nenhuma flexibilidade em relação às suas ações. Isso impede o usuário de gerar inconsistências enquanto está fornecendo dados (caso isso seja um ponto crítico do sistema).

Janela

Na interação por janelas, o sistema pode fornecer uma grande quantidade de informações diferentes e de maneira diferente num único lugar.

Formulários

É o tipo de interação onde o usuário somente fornece informações requisitadas pelo sistema. As informações são agrupadas por alguma semelhança e

Linguagem de comando

É o tipo de interação onde o usuário utiliza somente de comandos para realizar as ações que deseja. Esse tipo de interação é mais rápido e preciso, porém os usuários podem encontrar mais dificuldades em utilizá-lo pela alto esforço cognitivo que será necessário para aprender os comandos.

Relatório sobre componentes de interação

Label

São componentes utilizados para fornecer informações sobre algo, como títulos, nome de campos, unidades, entre outros. Os Labels devem possuir uma informação clara para facilitar a navegação do usuário pela interface. Os labels também podem ser usados para direcionar o usuário sobre o tipo de dado que deve ser digitado em um determinado campo, por exemplo mostrando como é a máscara do dado que será preenchido.

Edit

É utilizado para entrada de informação pelos usuários.

Tooltip

É um componente do tipo label dinâmico que está associado ao evento de mouseover. Esse componente é utilizado para fornecer informações mais detalhadas aos usuários sobre um determinado campo ou outra área da interface.

Combo

Esse componente pode ser utilizado para combinar componentes de Edit com Lists. À medida que o usuário digita um texto, uma lista já filtrada vai aparecendo para que o usuário selecione um valor.

List

Apresenta um conjunto de valores e permite que o usuário faça uma ou mais seleções. Diferente dos componentes check e radio, uma lista não precisa ter a quantidade de seus elementos definidas.

Button

São utilizados para executar alguma ação assim que o botão for pressionado.

Link

Os links são utilizados para que o usuário possa navegar entre páginas ou interfaces.

Radio

Esse tipo de componente é utilizado para permitir que o usuário realize uma escolha (do tipo seleção única) dentre um conjunto de opções. No componente radio, somente uma opção poderá ser escolhida.

Check

Esse tipo de componente é utilizado para permitir que o usuário realize escolhas (do tipo seleção múltipla) dentre um conjunto de opções. Esse tipo de componente só deve ser utilizado quando o conjunto de opções já é conhecido.