

Objetos e Estilos de Interação

1- Estilos de interação

Estilos de interação são as diversas formas com que o usuário pode interagir com sistemas computacionais. Existem vários estilos de interação, são eles: Linha de comando, menus, janelas, wizard, wysiwig e etc.

1.1 – Linha de comando

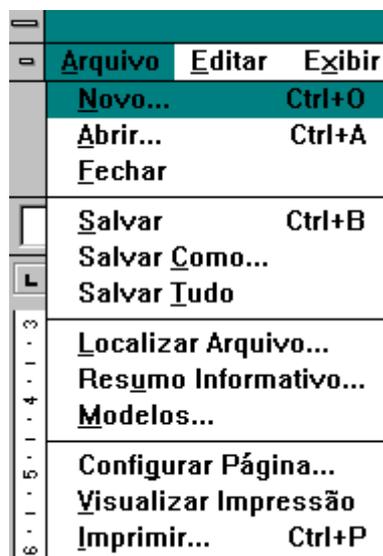
Por ter sido umas das primeiras formas de interação criada entre homens e máquinas, está distante de ser a mais agradável ao usuário comum.

Vantagens: O usuário tem mais controle das ações sobre o sistema. Dependendo da experiência do usuário com a linguagem de comando, é possível explorar o máximo de recursos oferecidos pelo mesmo.

Desvantagens: Para um usuário iniciante, a dificuldade de manipulação através de linha de comando pode ser uma barreira para a aceitação do mesmo.

1.2 - Menus

A seleção por menus consiste na apresentação de uma lista de opções dentre as quais o usuário seleciona uma única. A seleção por menus é apresentada, às vezes, de maneira subjacente, por meio de figuras divididas em seções que determinam diferentes escolhas.

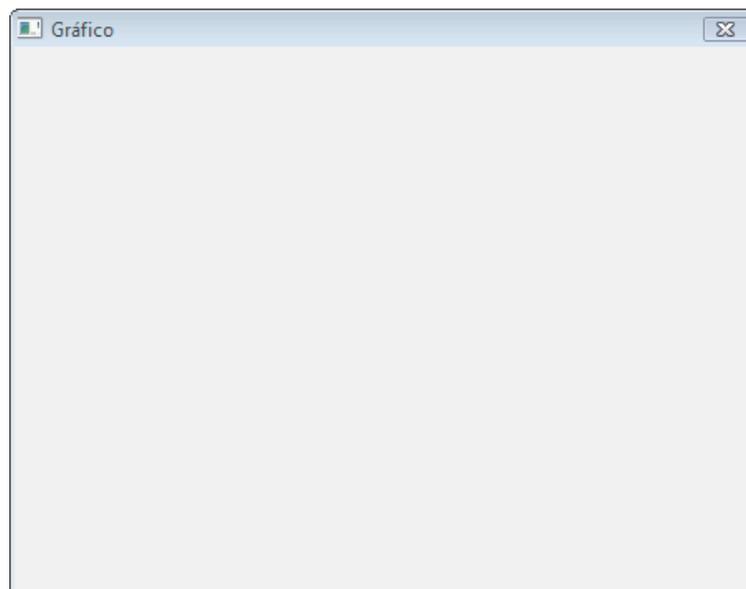


Vantagens: Reduz a necessidade de digitação, não a existe a necessidade de memorização e estrutura a atividade de tomada de decisão.

Desvantagens: O excesso de menus pode torna-se cansativo, requer espaço na tela e usado por usuários mais experientes fica mais lento.

1.3 – Janelas

As janelas além de servirem para organizar os objetos de interação auxiliam na interação com o usuário. Existem dois tipos de janelas: Modais e não modais. As modais “prendem” o usuário até que uma tomada de decisão seja realizada. Já as não modais podem ser alternadas conforme a vontade do usuário.

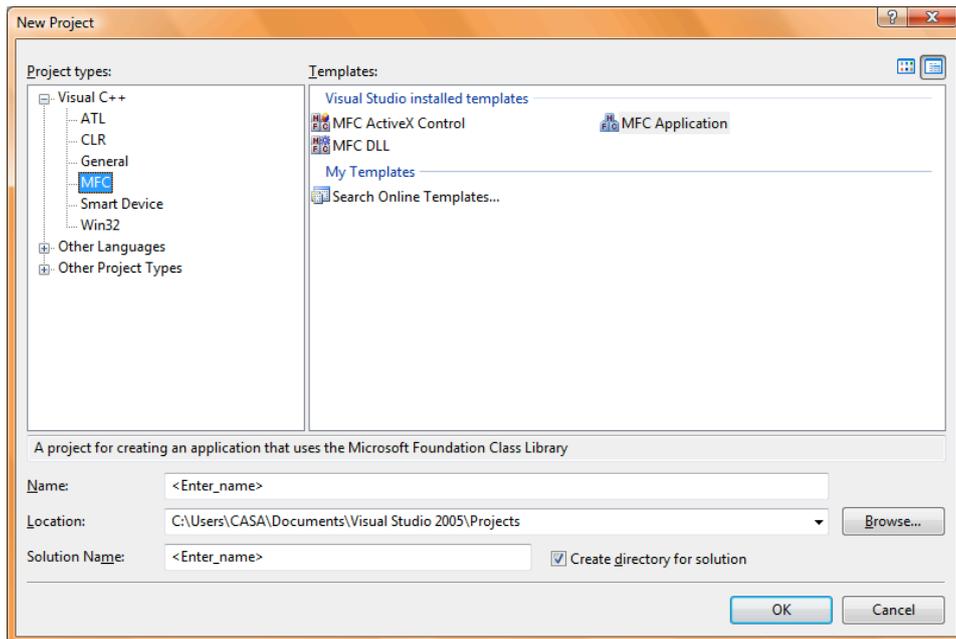


Vantagens: Ajudam na organização dos objetos de interação e tornam a interação com o usuário mais agradável.

Desvantagens: Quando usado em excesso podem atrapalhar.

1.4 - Wizard

É uma maneira de restringir as ações do usuário auxiliando - no nas tomas de decisão passo a passo até o objetivo final. Geralmente é fornecida uma opção de configuração personalizada para os usuários mais experientes.

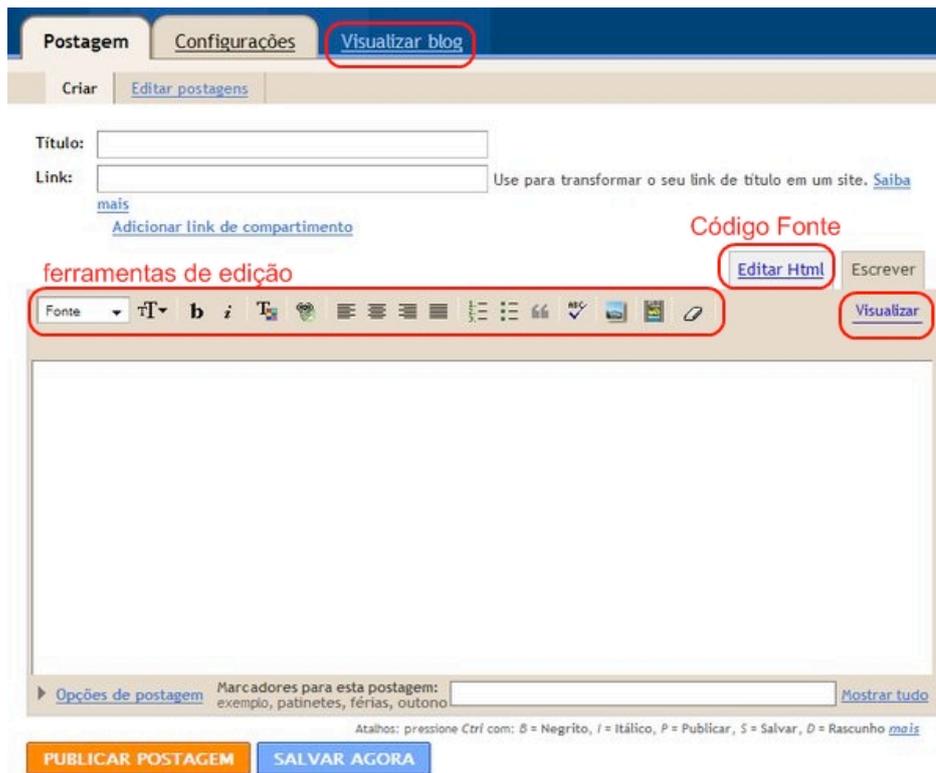


Vantagens: Guiam o usuário até o objetivo final evitando resultados inesperados ou errados por parte da aplicação.

Desvantagens: As ações do usuário são “amarradas”, não deixando assim o mesmo efetuar operações personalizadas.

1.5 – WYSIWIG

Esse acrônimo vem do termo em inglês *what you see is what you get*. Esse estilo de interação tem como objetivo transmitir ao usuário que o que está sendo mostrado na interface é exatamente o que ele terá como resultado final. Como exemplo, os editores de texto WYSIWIG mostram ao usuário, enquanto ele está elaborando o texto, exatamente como ele será impresso.



Vantagens: O usuário sabe exatamente qual será o resultado final tomado por aquela decisão; Ajuda usuários iniciantes a fazerem tarefas mais avançadas.

Desvantagens: As ações são mais restritas do que em outros estilos de interação; O custo de implementação é alto.

2 – Componentes de interação

Além de escolher o estilo de interação adequado para a solução a ser elaborada e para o tipo de usuário associado, devemos escolher os componentes ideais para que a interação fique o mais amigável e simples de usar quanto possível. Abaixo são descritos e discutidos acertos e erros na escolha de alguns componentes.

Label	Descrição	Serve para descrever ou identificar componentes de uma interface.
	Correto	Usar como elemento informativo. Colocar uma fonte com tamanho adequado e cor que tenha contraste com o restante da interface.
	Incorreto	Exagerar na quantidade de informação colocada na label. Usar fonte com tamanho pequeno e cores que não façam contraste adequado com o restante da interface.
Edit	Descrição	É um componente que serve de entrada de informações em texto.
	Correto	Usar em formulários para obter informações textuais do usuário.
	Incorreto	Usar como rótulos, não tratar os dados de entrada para o tipo aceitável e etc.
Button	Descrição	São associados a uma ação permitida ao usuário pela interface.
	Correto	Sua descrição reflete a ação que será realizado pelo sistema. Usar para disparar ações.
	Incorreto	Colocar uma descrição que não reflete a exata ação tomada pelo sistema.
CheckBox	Descrição	Componente usado para com o objetivo de seleção.
	Correto	Usado para selecionar um item dentre vários.
	Incorreto	Usar com o objetivo de ação; Quando o número de elementos checkbox é excessivo pode tornar a interação cansativa e confusa.
ListBox	Descrição	Componente usado para mostrar elementos de um mesmo tipo de forma alinhada e organizada. O usuário pode interagir com mais de um item.
	Correto	Usar quando o número de elementos é expressivo e são de uma mesma categoria.
	Incorreto	Usar com número pequeno de itens.
ComboBox	Descrição	Componente usado com função de lista. A diferença entre a lista comum é que ela fica oculta, sendo mostrada quando o botão associado ao combobox é acionado.
	Correto	Quando se deseja selecionar apenas um item dentre um conjunto e deixá-lo em destaque.
	Incorreto	Quando usado para listar um número muito grande de elementos, o que pode tornar difícil a localização do item.

RadioButton	Descrição	Componente utilizado para seleção. A diferença para o checkbox é que somente um item pode ser selecionado entre o conjunto de elementos. Todos elementos estão sempre visíveis.
	Correto	Usar como objeto de seleção para um conjunto bem pequeno de opções.
	Incorreto	Quando o número de opções é muito grande.
MessageBox	Descrição	Janela de comunicação com o usuário.
	Correto	Usar para alertar o usuário de erros ou observações.
	Incorreto	Colocar textos muito grandes, tornando cansativa a interação.
Dialog	Descrição	Componente usado para organizar os demais objetos de interação.
	Correto	Usado para usar mais amigável a interação com o usuário uma determinada função.
	Incorreto	Colocar um número excessivo de janelas em uma mesma aplicação torna confuso o uso da mesma.
Menu	Descrição	Componente utilizado para organizar as funcionalidades de uma aplicação.
	Correto	Quando uma aplicação tem um número muito grande de funcionalidades o uso de menus “esconde” boa parte dessas funcionalidades ocultas, o que torna a interface mais “limpa”.
	Incorreto	Quando usado em excesso pode tornar a interação cansativa; O usuário pode desconhecer algumas das funcionalidades da aplicação porque muitas delas estão ocultas.
TreeView	Descrição	Usado para mostrar elementos que tenham em sua natureza a estrutura de árvore.
	Correto	Usar para listar elementos que tenham uma hierarquia entre eles.
	Incorreto	Usar para um conjunto de elementos que não tenham entre si um ligação hierárquica.