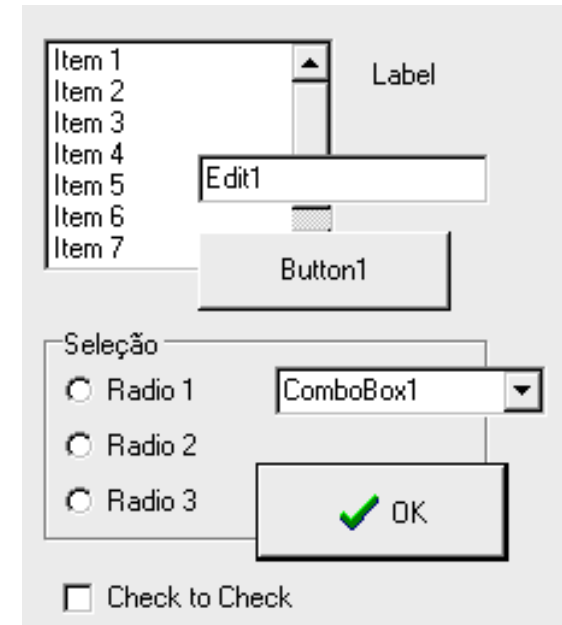


Maquetes

Leonardo Gresta Paulino Murta
leomurta@ic.uff.br

Agenda

- Maquetes
- Casos de uso reais
- Seleção de *widgets*
- Mapa de navegação



Maquetes

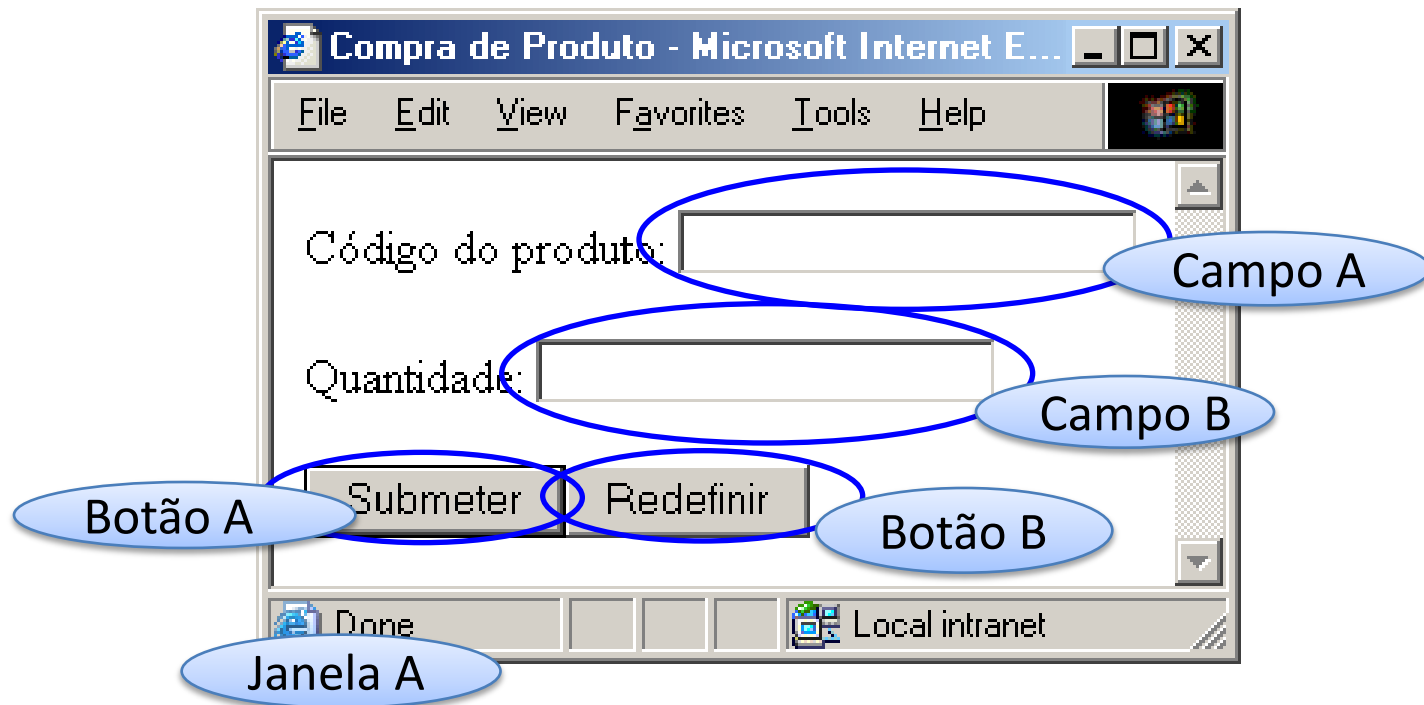
- A técnica de maquetes é útil no refinamento de casos de uso (criação de casos de uso reais)
- As maquetes também são conhecidas como mapas de tela ou janelas
- Uma maquete pode ser vista como um desenho inicial das telas do sistema
- As maquetes podem ser desenhadas utilizando tecnologia diferente da que será utilizada pelo sistema

Maquetes

- O objetivo da maquete é **validar as funcionalidades**, e **não o design** propriamente dito
- A caminho dos casos de uso reais...
 - Cada maquete deve receber identificador único para possibilitar a sua referência nos casos de uso reais e no mapa de navegação
 - Cada *widget* da maquete também deve receber identificador único no contexto da maquete

Maquetes

- Exemplo:



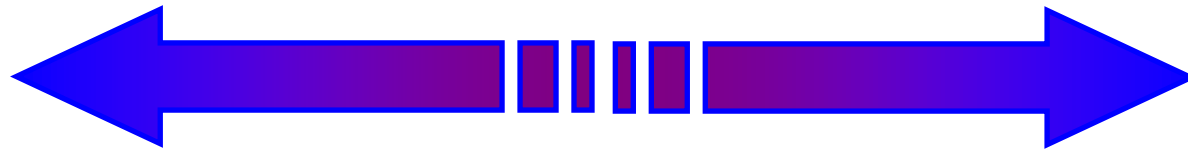
Casos de uso reais

Casos de uso
essenciais

Casos de uso
reais



- Abstratos
- Independentes de tecnologia
- Mais duradouros e reutilizáveis



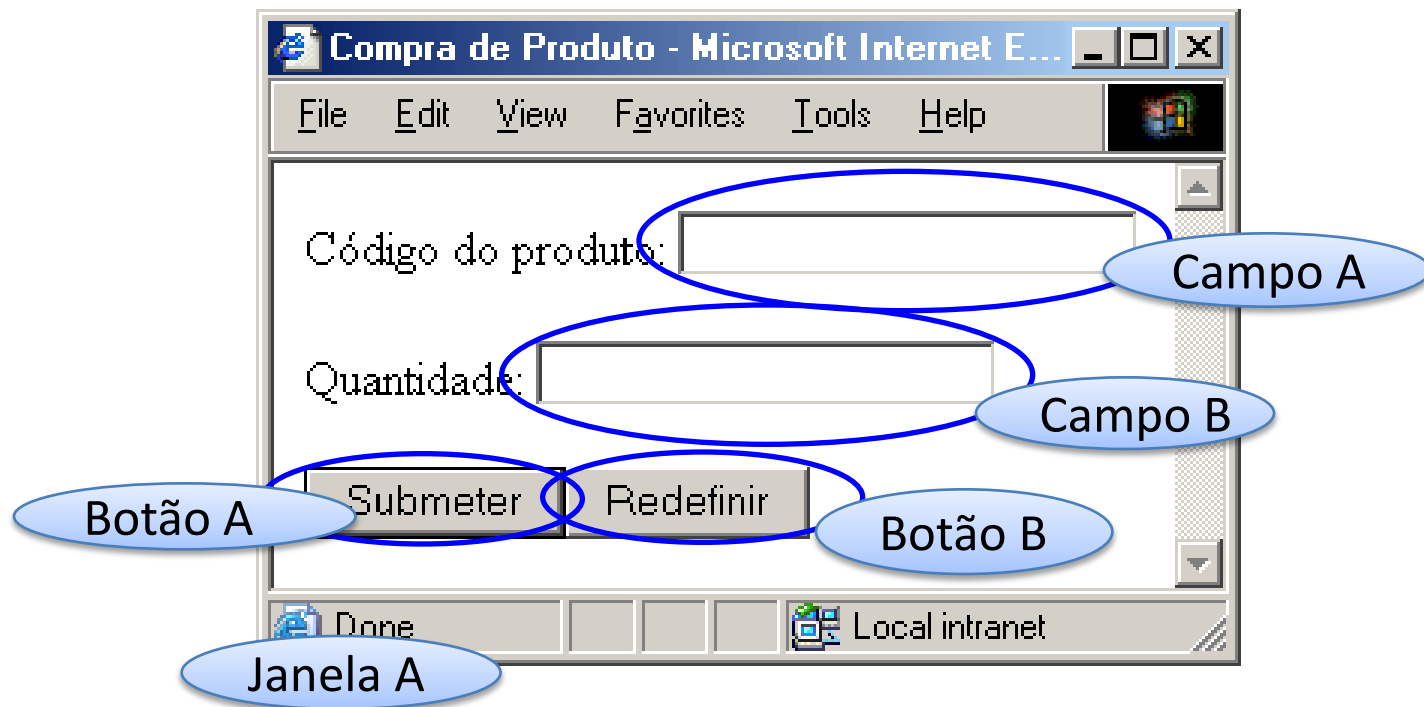
- Concretos
- Dependentes de tecnologia
- Mais detalhistas e precisos

Casos de uso reais

- A descrição de casos de uso reais refina a descrição de casos de uso essenciais incluindo:
 - Maquete de interface com o usuário com a identificação dos *widgets*;
 - Utilização dos *widgets* identificados durante a descrição da seqüência típica de eventos;
 - Atualização da referência cruzada, descrevendo o caso de uso essencial que serviu como base;

Casos de uso reais

- Exemplo:
 - Passo 5: O Cliente pressiona o “Botão A” da “Janela A” para enviar o pedido de compra.



Como elaborar maquetes?

- Lembre-se: maquetes não são definitivas
 - Precisam ser elaboradas rapidamente
 - Podem ser construídas utilizando ferramentas WYSIWYG ou via lápis e papel
- Vantagem de ferramentas:
 - Permite que o usuário navegue entre maquetes
- Vantagem de lápis e papel:
 - Mecanismo mais rápido para concepção
- Exemplos de ferramentas
 - NVU (KompoZer)
 - Frontpage
 - Dreamweaver
 - Delphi
 - NetBeans

Quais *widgets* utilizar?

- Os widgets mais comuns são
 - Botões
 - Campos de texto
 - Campos de senha
 - Áreas de texto
 - Combo-boxes
 - Radio buttons
 - Check-boxes
 - Listas
- Dica: pense na usabilidade! Possíveis métricas:
 - Número de cliques
 - Sobrecarga visual da interface (número de *widgets*)

Quais *widgets* utilizar?

- O **campo de texto** deve ser utilizado sempre que for necessário obter pequenas quantidades (até 1 linha) de informação textual do usuário
- Caso essa informação seja sigilosa, e não seja desejado que ela apareça na tela durante a sua digitação, deve ser utilizado o **campo de senha**
- Se a quantidade de informação for maior que uma linha, deve ser utilizada a **área de texto**

Quais *widgets* utilizar?

- O **Radio Button** deve ser utilizado para selecionar uma opção dentre várias, quando o número total de opções é pequeno (cabe na tela);
- Caso o número total de opções não caiba na tela, surgem duas opções:
 - A **Lista** deve ser utilizada caso exista espaço para apresentar algumas opções e isso não polua a interface
 - O **Combo Box** deve ser utilizado quando o espaço é mais restrito, permitindo somente a apresentação de uma opção

Quais *widgets* utilizar?

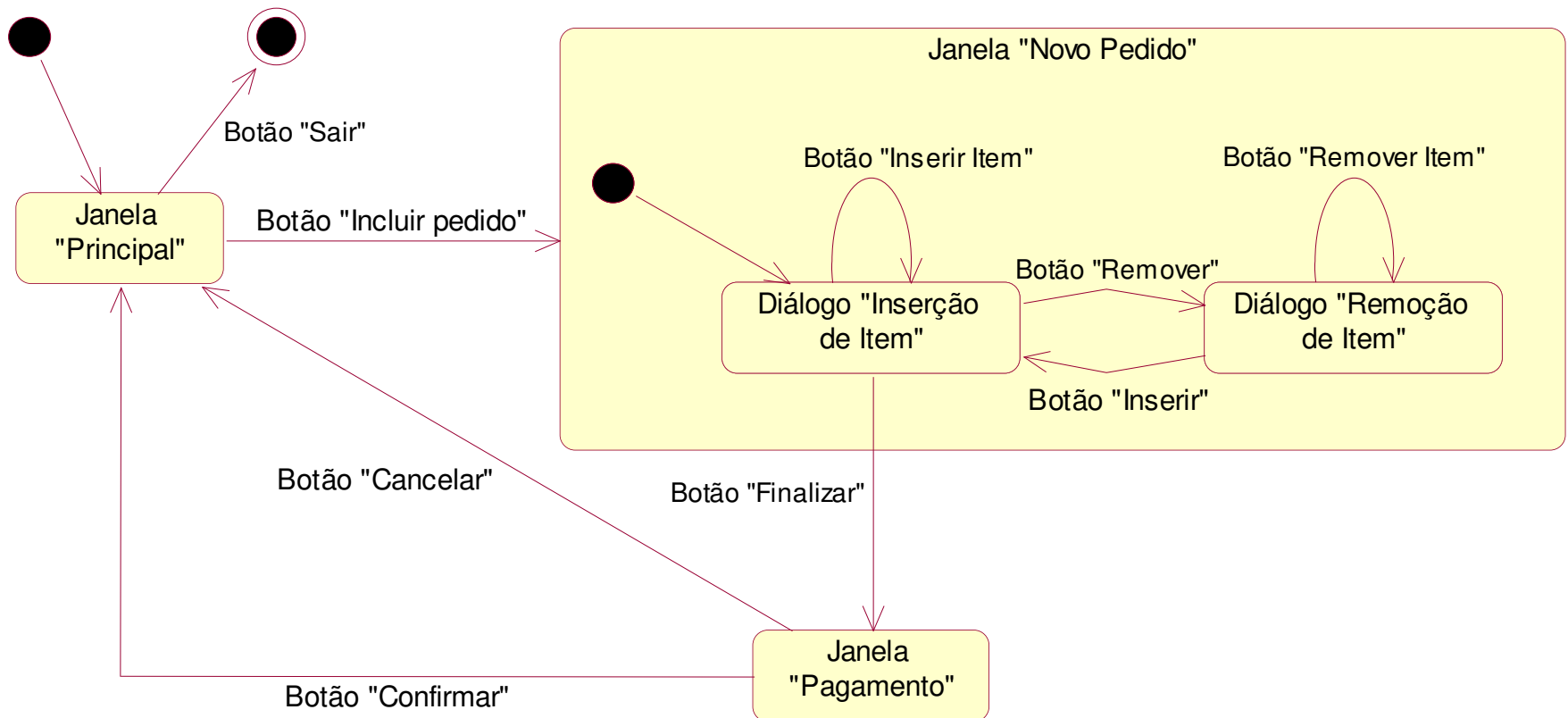
- Se é necessário selecionar mais de uma opção, deve ser utilizado o **Check Box** somente se o número total de opções cabe na tela;
- Caso o número total de opções não caiba na tela, a **Lista** deve ser utilizada;
- O **Botão** deve ser utilizado para representar ações que podem ser tomadas a partir de uma maquete
 - Caso a maquete seja construída com ferramenta, faça com que o clique no botão apresente a maquete relacionada ao processamento daquela funcionalidade

Mapa de navegação

- Usualmente, o número de maquetes de um sistema é significativo
- Para que seja possível visualizar o sistema como um todo é utilizado o mapa de navegação
- O mapa de navegação também é conhecido como modelo de navegação
- Esse mapa é construído através do diagrama de transição de estados da UML, e utiliza a nomenclatura de janelas e campos definida nas maquetes

Mapa de navegação

- Exemplo:



Exercício

- Inicie a elaboração das maquetes e do mapa de navegação para o sistema que está sendo abordado pelo seu grupo no curso

Bibliografia

- Larman, Craig. 2004. *Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development*. 3rd ed. Prentice Hall PTR.

Maquetes

Leonardo Gresta Paulino Murta
leomurta@ic.uff.br