

3 Estilos de interação

A evolução dos estilos de interação

A motivação matemática do uso inicial dos computadores e o perfil técnico dos usuários potenciais nos primórdios da Computação justificaram plenamente as linguagens de comandos como linguagens de interface, tão ricos em expressividade semântica quanto difíceis de usar por usuários não-especializados.

As inúmeras novas funcionalidades identificadas para os computadores, juntamente com os novos perfis de usuários potenciais, exigem a análise, a melhoria e a evolução dos estilos de interação.

Entre os diversos estilos de interação, podem ser citados a **seleção por menus**, os **formulários**, as **linguagens de comandos** e as interfaces de **manipulação direta**.

O *design* da linguagem de interface

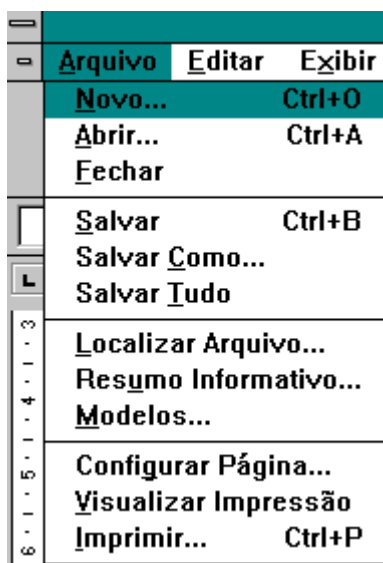
Independentemente do estilo de interação a ser escolhido, o primeiro passo para o projeto de uma linguagem de interface qualquer é a **especificação completa das capacidades e características** do sistema, que, posteriormente, permite sua concretização por meio de uma **relação de ações e objetos da interface**.

A determinação da granularidade das ações não é uma tarefa fácil, na medida em que ações muito específicas levam a listas de seleção longas e rótulos excessivamente genéricos fazem com que ele não consiga expressar uma possibilidade desejada.

Esta relação deve levar à determinação da sintaxe da linguagem, assim como à determinação das escolhas lexicais, que devem ser realizadas de forma sistemática.

Seleção por 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

- Encurta treinamento;
- Reduz necessidade de memorização;
- Reduz necessidade de digitação;
- Estrutura a atividade de tomada de decisão;
- Suporta tratamento de erro facilmente.

Desvantagens

- Excesso de menus torna-se cansativo;
- Uso por pessoas experientes fica lento;
- Requer muito espaço na tela;
- Requer rapidez de exibição.

Diretrizes de projeto

- Verifique que o conjunto de opções iniciais complete o conjunto de tarefas principais do sistema;
- Prefira menus superficiais (com número pequeno de subníveis) sobre os estreitos e profundos;
- Exiba a situação através de gráficos, números ou títulos (itens de um menus tornam-se títulos do menu subsequente);
- Faça agrupamentos de itens por semântica (significado);
- Rotule os itens com nomes simples e informativos (preferência por rótulos específicos sobre os gerais); rótulos devem levar à previsão correta do resultado;
- Crie gramáticas, *layouts* e terminologia consistente (utilize a rotulação para auxiliar na interpretação das funções, expressando aspectos comuns e distintivos das funções nos rótulos);
- Proporcione entrada direta e atalhos em geral para usuários experientes;
- Proporcione desvios para o menu anterior e para o menu principal;
- Considere auxílio *on-line*, mecanismos de seleção para novatos.

Apresentação (critérios de ordenação)

- ordem numérica;
- ordem alfabética;
- com agrupamentos por relacionamentos semânticos (brancos ou linhas separadoras);
- por frequência de uso;
- por importância relativa (contexto: perfis de usuário e atividade real).

Não existe um critério melhor do que os demais.

A prática adequada consiste na escolha de um deles e na sua manutenção no ambiente como um todo (pelo menos como primeira opção, caso não seja possível ser a única...)