ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

RESPOSTAS PASSATEMPO

Quiz

| 1) O que são Ciclos de FeedBack? |
|--|
| (X) É a maneira pela qual as pessoas interagem com o mundo e depois recebem valores resultantes dessa interação. () É a maneira pela qual as pessoas não interagem com o mundo real e não tem a noção de quais serão as consequências. () É a forma como as máquinas interagem com os dispositivos. () É a forma que o usuário visualiza os resultados em uma aplicação. |
| 2) As etapas do ciclo de execução são: |
| () Executar Interface, Identificar intenções, Identificar Ações. () Identificar Ações, Executar Interface, Identificar intenções. () Projetar, Executar Interface, Identificar intenções, Identificar Ações. (X) Identificar intenções, Identificar Ações, Executar Interface. |
| 3) Por que o disquete é sempre usado como ícone de salvar na maioria das ferramentas? |
| () Porque o ícone já diz claramente que significa salvar. (X) Por questões de aceitabilidade e familiarização do usuário. () É um ícone moderno e intuitivo. () É um ícone claro de ser entendido. |
| 4) Um consumidor irá realizar um pagamento com cartão. Qual seria o melhor ciclo de feedback ao passar um cartão em uma máquina? |
| () É interessante que a máquina de cartão não produza nenhum som, pois o silêncio é importante para não distrair o cliente. () Ótimo quando o cartão é inserido e não existe nenhum controle de velocidade ao passar pela máquina. () O un ário province do reterno do aprovação do sou pagamento. |
| () O usuário não precisa de retorno de aprovação do seu pagamento. (X) É interessante que ao realizar uma operação no caixa eletrônico utilizando cartão de crédito a máquina exija a retirada do cartão para finalizar o operação, evitando assim que o usuário esqueça o cartão na máquina ou que alguém realize outra operação sem o cartão ou sem a senha do usuário |
| 5) Sobre erros do sistemas, quais deles devem ser informado ao usuário, para que ele tenha um retorno do sistema para saber o que fazer: |
| () Usuário não precisa de mensagem de erro. () Pode ser qualquer aviso de qualquer jeito. (X) É importante informar o erro e uma possível solução a ser executado. () SVU – Se vira usuário. |

Caça-Palavras: Ciclos de Feedback

| R | P | С | V | K | W | U | K | Y | A | 0 | T | A | W | I |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | Е | В | A | Н | X | С | S | V | V | R | R | A | N | N |
| N | R | S | J | Õ | Е | S | A | 1 | A | Е | M | Е | P | Т |
| R | C | A | U | A | M | L | T | Т | Т | В | Т | R | Е | Е |
| O | Е | Т | S | L | I | A | U | N | I | N | Н | A | R | R |
| T | В | Е | T | A | T | C | I | Е | I | W | A | С | A | F |
| Е | Е | M | Е | P | Е | A | N | X | I | G | M | I | J | A |
| R | R | R | A | S | U | Т | D | Ê | S | U | A | F | Е | С |
| F | N | D | Е | 0 | Е | M | W | О | I | M | X | Ι | N | Е |
| W | Α | R | Е | D | N | E | R | P | A | R | P | С | A | D |
| I | N | T | Е | R | P | R | Е | Т | Ā | R | E | Е | L | M |
| A | I | С | N | Ê | G | I | L | Е | Т | N | I | P | P | J |
| C | О | M | P | A | R | A | R | F | S | X | N | S | X | 0 |
| О | V | Ι | T | Е | J | В | 0 | D | N | U | M | Е | P | Е |
| P | Е | S | S | О | Ā | O | Ã | Ç | Ā | R | Е | Т | N | I |

Interface Interação Pessoa Comparar Ambiente Inteligência Aprender Perceber Experiência Adaptativo Metas Retorno Interpretar Planejar Mundo

Palayras Cruzadas

O que é? O que é?

- 1. Ato ou efeito de interpretar.
- 2. Faculdade de conhecer, compreender e aprender.
- 3. Reação a um estímulo; efeito retroativo.
- 4. Aquilo que se pretende alcançar quando se realiza uma ação; propósito.
- 5. Telas ou meios pelos quais o usuário interage com um programa ou sistema operacional (p.ex., DOS, Windows).
- 6. O que rodeia ou envolve por todos os lados e constitui o meio em que se vive.
- 7. Prova, verificação que objetiva determinar a competência, o progresso etc. de um profissional, aluno etc.

