

Paradigmas de Desenvolvimento de Interfaces do Usuário

Afonso Inácio Orth*

Daltro José Nunes†

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo fazer uma análise exhaustiva da comunicação homem/máquina (interface do usuário), apresentar uma taxonomia para interfaces e, finalmente apresentar de maneira informal um modelo de estruturação de software, implementável por meio do paradigma da orientação a objetos, com destaque para interface do usuário.

*COPPE/UFRJ. Mestre em ciência de Computação pela UFRGS e doutorando em Engenharia de Software na COPPE/UFRJ

†Doutor em Informática pela Universidade de Stuttgart. Rua Olavo Bilac, 126/503. 90.040 - Porto Alegre - RS - Brasil