

## Memória limitada

### Transcrição

Vamos começar a falar sobre outra heurística. Quando acessamos a parte de passeios do nosso aplicativo, selecionamos uma das opções, fomos levados para a próxima tela, clicamos em "Partiu!", depois em "Review". Decidimos retornar a página anterior, mas espera, qual foi o passeio selecionado?



Quando o seu usuário precisa consultar a sua memória para lembrar de uma informação relevante que foi mostrada anteriormente, a sua tela tem um problema. Nós precisamos lembrar que o usuário tem memória limitada.

## MEMÓRIA LIMITADA

Esta é um heurística que nos diz para não dependermos da memória de quem utiliza o sistema. Vamos analisar como este conceito é aplicado no site da Americanas. Se quisermos comprar um mixer no site, podemos selecionar um categoria, depois teremos várias opções de produtos e podemos selecionar um em específico.

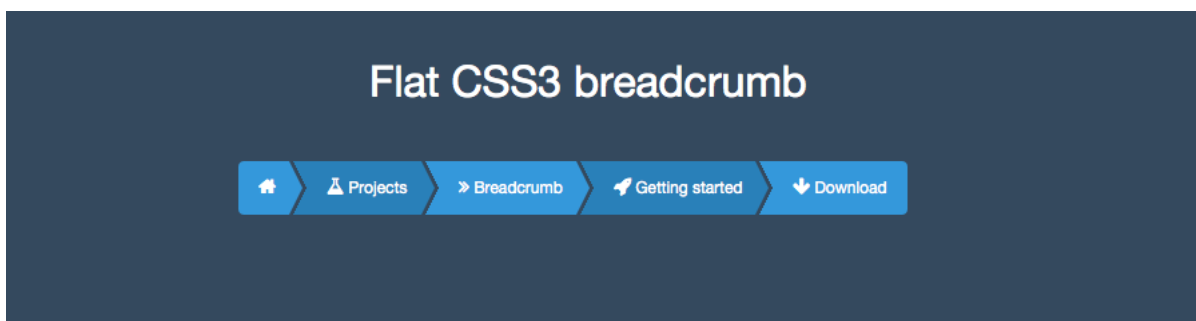


Ao abrirmos a página de um produto, podemos ver no canto superior qual foi o caminho seguido para chegarmos até onde estamos.



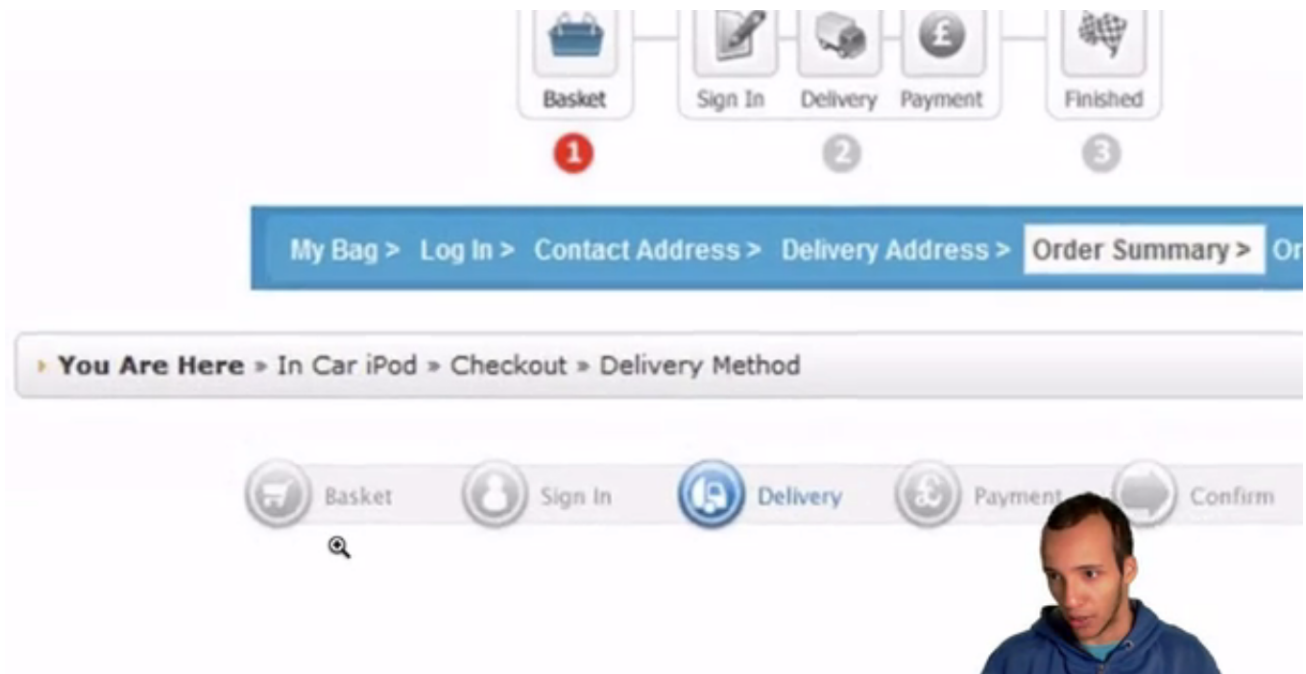
Podemos inclusive voltar aos passos anteriores e retornarmos às "categorias mães". O componente que nos permite visualizar os passos que segui recebe o nome de **breadcrumb**, que traduzido para o português significa "migalha de pão".

Se fizermos uma pesquisa no Google, encontraremos outros exemplos:



O breadcrumb além de informar de onde viemos, nos informa onde estamos. No caso da Americanas, ele sinalizou em vermelho que estávamos na seção de "mixers".

O breadcrumb costuma ser bastante utilizado em sites de e-commerce, para que os usuários saibam quais são os passos do produto até a finalização da compra.



Ele nos sinaliza visualmente que estamos na parte de Delivery e nos indica aonde terminaremos. Este é um recurso que deixa o usuário mais confortável e o torna mais suscetível a concluir todo o processo de compra.

Trabalhando com a ideia de não dependermos da memória do usuário, adicionaremos na tela do aplicativo "Bora" o nome do destino logo no título.

