

 10

## O que aprendemos

Neste primeira aula, introduzimos ferramentas e fluxos de como começar a solucionar nossos problemas de acessibilidade e aprendemos bastante:

### Uso do leitor de tela:

- Que pessoas cegas ou com baixa visão podem contar com o auxílio de um software que lê o que está na tela, os chamados leitores de tela.

### Usando o NVDA:

- Vimos, configuramos e aprendemos atalhos do NVDA, leitor de tela escolhido para testar o projeto Apeperia, a fim de deixar seu uso em testes menos maçante para quem não está acostumado com a ferramenta. E também habilitamos seu "exibidor de tela" para não dependermos de ouvir sua leitura.

### Semântica no HTML:

- Tomar cuidado com a marcação de conteúdo quando estamos utilizando elementos HTML5. Vale mais por uma `<div>` do que usar um `<aside>` ou `<details>` erroneamente.

### Testes, testes, testes:

- O melhor caminho para deixar nosso projeto inclusivo não é apenas seguir regras e *guidelines*, mas testá-las por conta para começarmos a compreender os caminhos e dificuldades que muitas pessoas podem ter ao usar nosso produto e/ou serviço. Empatia.