

Звіт

До лабораторної роботи №4

Виконав:

Студент Руденко Альберт ПЗ-16

Тема. Підвищення зручності користування програмою як задача супроводу ПЗ.

Мета роботи. Навчитися розробляти ескізи інтерфейсу користувача та створювати інструкцію користувача.

Теоретичні відомості

24. Зміст цього принципу полягає в тому, щоб не плутати користувача. Для позначення одних і тих самих понять слід застосовувати одні і ті самі терміни, для позначення одних і тих самих дій — ті самі піктограми у всіх частинах графічного інтерфейсу, причому кожному графічному елементові відведено своє стало місце на екрані. Наприклад, верхнім елементом головного вікна будь-якої програми є титульна стрічка з назвою програми та кнопками мінімізації, розгортання та закриття вікна.

34. Вона включає сім пунктів: Загальні відомості, Встановлення і перше налаштування, Основні поняття і визначення, Інтерфейс користувача, Робота з програмою, Користувацькі налаштування, Повідомлення про помилки.

3. Через високу складність або низьку якість структури важко вносити зніми у готову програму. Це може привести до прийняття рішення, щоб написати нове ПЗ легше ніж покращити старе.

Постановка завдання

1. Розробити прототип UI до наступної версії програми, яка була протестована у попередній лабораторній роботі. Інтерфейс має забезпечити зручність користування програмою і проілюструвати виконання евристик побудови зручного інтерфейсу користувача.

Розробити дизайн повідомень усіх вище перерахованих типів для своєї програми.

Для виконання цього завдання потрібно зобразити ескіз інтерфейсу програми та повідомень **набором** рисунків. **Рисунки мають у повній мірі демонструвати усі можливі варіанти взаємодії користувача з програмою.**

2. Скласти інструкцію користувача для програми (з передбаченим інтерфейсом).

Для виконання цього завдання потрібно використати описані рекомендації для створення інструкції користувача зі скороченим змістом.

3*. Імплементувати розробку GUI для нової версії програми.

1. прототип UI

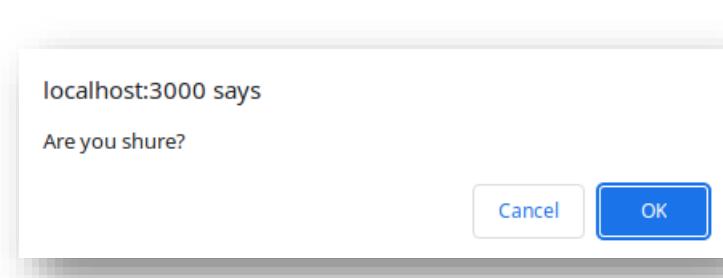
Add Student

Search

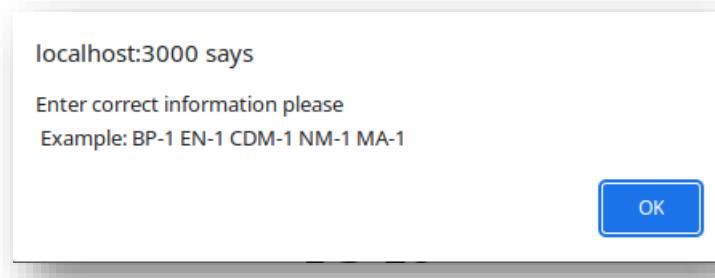
Sort by name ▾

PS-16

1. Albert Rudenko BP-1 EN-1 CDM-1 NM-1 MA-1	KILL
2. Nazariy Klymok BP-5 EN-5 CDM-5 NM-5 MA-5	KILL
3. Shevchuk Sergiy BP-4 EN-4 CDM-4 NM-4 MA-4	KILL



Повідомлення попередження



Повідомлення про помилку

Add Student

ttt

Sort by name

Students not found

Інформаційне повідомлення

2. Інструкція користувача

1. Компоненти ПЗ

Пакет розроблений на мові JS у середовищі розробки VStudioCode і може виконуватись на Linux, Windows, Mac OS. Під час проектування був використаний компонентний підхід React. Усі компоненти спроектовані з урахуванням логічної ієархії. Для коректної роботи має використовуватись машина, що підтримує будь-який браузер.

2. Встановлення ПЗ

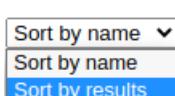
Встановлення додаткового ПЗ не вимагається.

3. Налаштування ПЗ

Додати дозвіл на виконання JS, якщо відключений

4. Базові функції

- Щоб додати студента натисніть кнопку та **Add Student** заповніть форму
- Щоб видалити студента натисніть кнопку **KILL**
- Щоб вибрати потрібний алгоритм сортування скористайтеся випадаючим списком



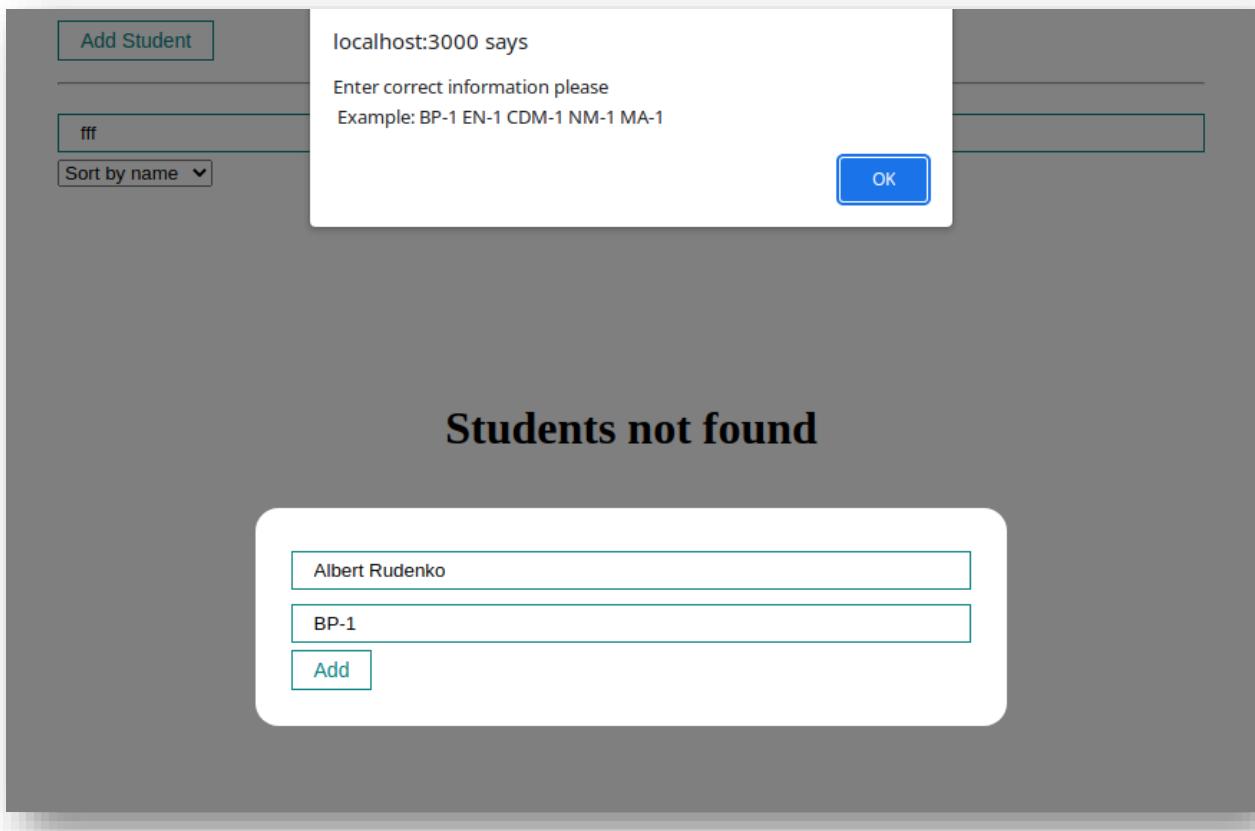
- Щоб знайти потрібного студента скористайтеся пошуком

Search

Sort by name

5.Аналіз можливих помилок

Введенні некоректних даних. Для виправлення скористайтесь підказкою (прикладом)



3. Імплементація GUI

<https://alik1604.github.io/StManager/>

Висновок :

Я навчився розробляти ескізи інтерфейсу користувача та створювати інструкцію користувача