

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 стале 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 зміни у готову програму. Це може призвести 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 повідомлень усіх вище перерахованих типів для своєї програми.

Для виконання цього завдання потрібно зобразити ескіз інтерфейсу програми та повідомлень **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

localhost:3000 says

Are you shure?

Cancel

OK

Повідомлення попередження

localhost:3000 says

Enter correct information please

Example: BP-1 EN-1 CDM-1 NM-1 MA-1

OK

Повідомлення про помилку

Add Student

fff

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 ієрархії. 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 скористайтесь випадаючим списком

Sort by name ▾

Sort by name

Sort by results

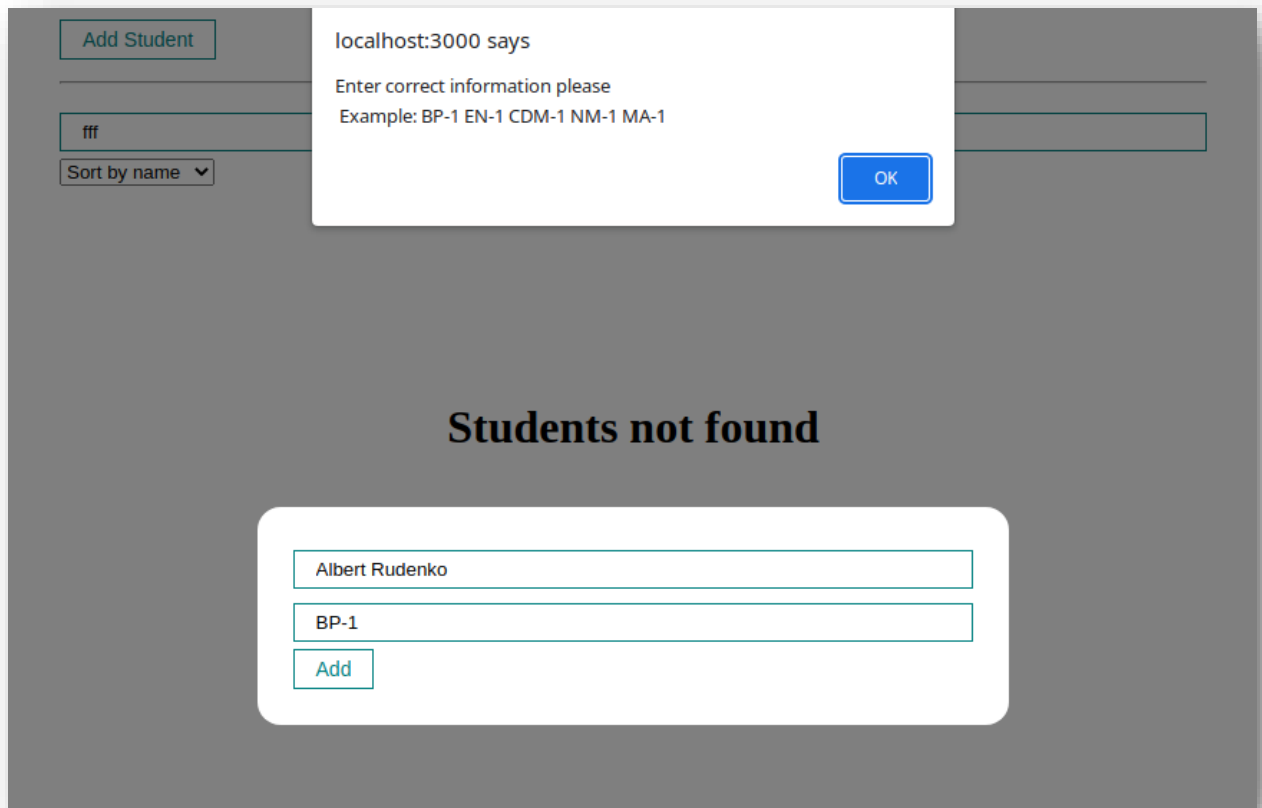
- Щоб знайти потрібного студента скористайтесь пошуком

Search

Sort by name ▾

5. Аналіз можливих помилок

Введенні некоретних даних. Для виправлення скористайтесь підказкою (прикладом)



3. Імплементация GUI

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

Висновок :

Я навчився розробляти ескізи інтерфейсу користувача та створювати інструкцію користувача