

Человеко-машинное взаимодействие

Введение

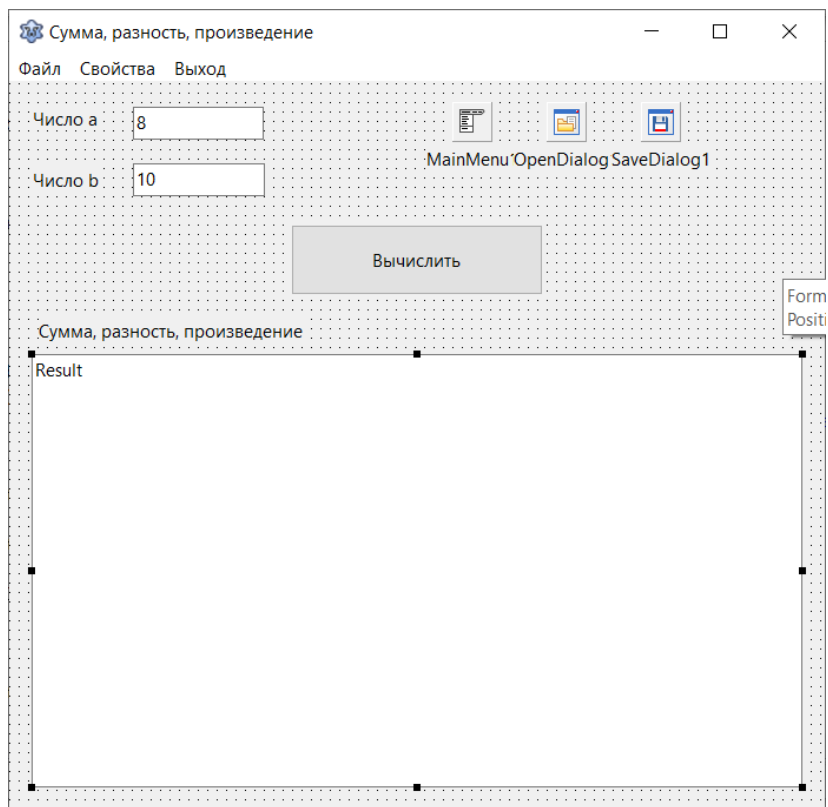
Человеко-машинное взаимодействие - дисциплина, имеющая дело с разработкой, развитием и применением интерактивных компьютерных систем с точки зрения требований пользователя, а также с изучением явлений их окружающих. Благодаря этой дисциплине мы научимся разрабатывать и развивать пользовательский интерфейс.

Список изученных тем

- Дизайн
- UX
- Юзабилити
- Типография и тексты
- Использование компонентов TStringGrid, TMainMenu, TSaveDialog, TOpenDialog.

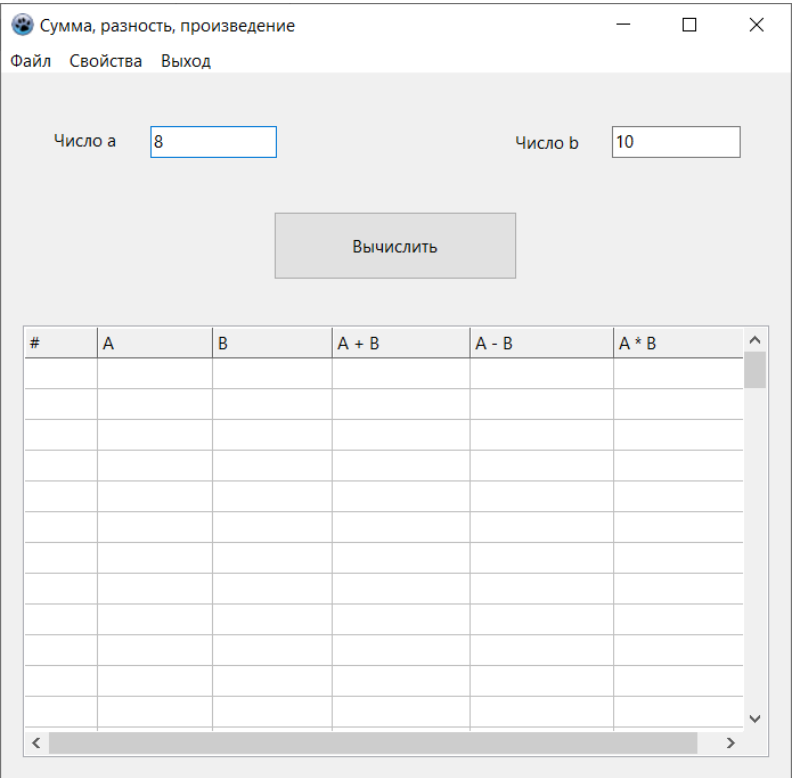
Список сделанных работ

Две программы на Lazarus с выводом результата в Мемо, с использованием TMainMenu для добавления меню, также использовался компонент TSaveDialog и TOpenDialog для сохранения и открытия.

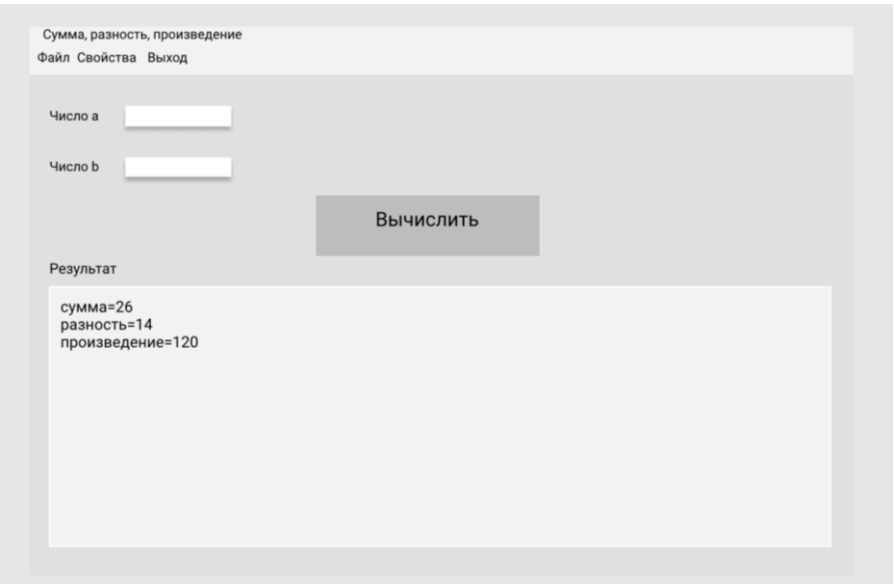


Окно одной из программ

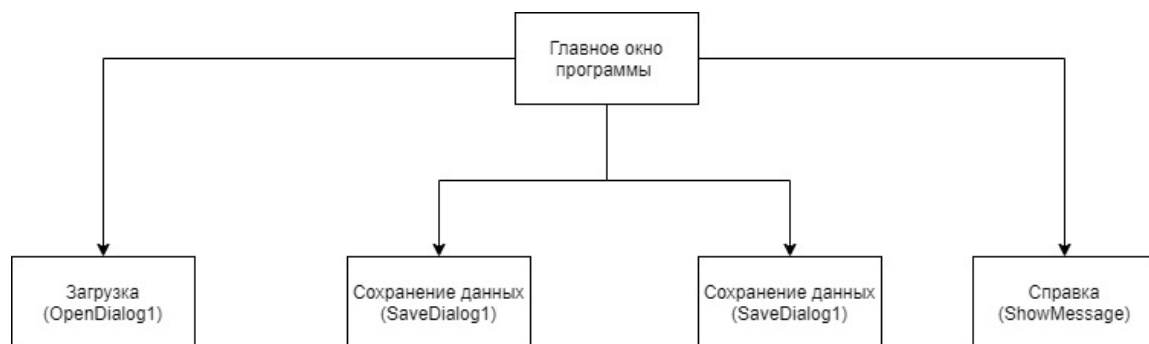
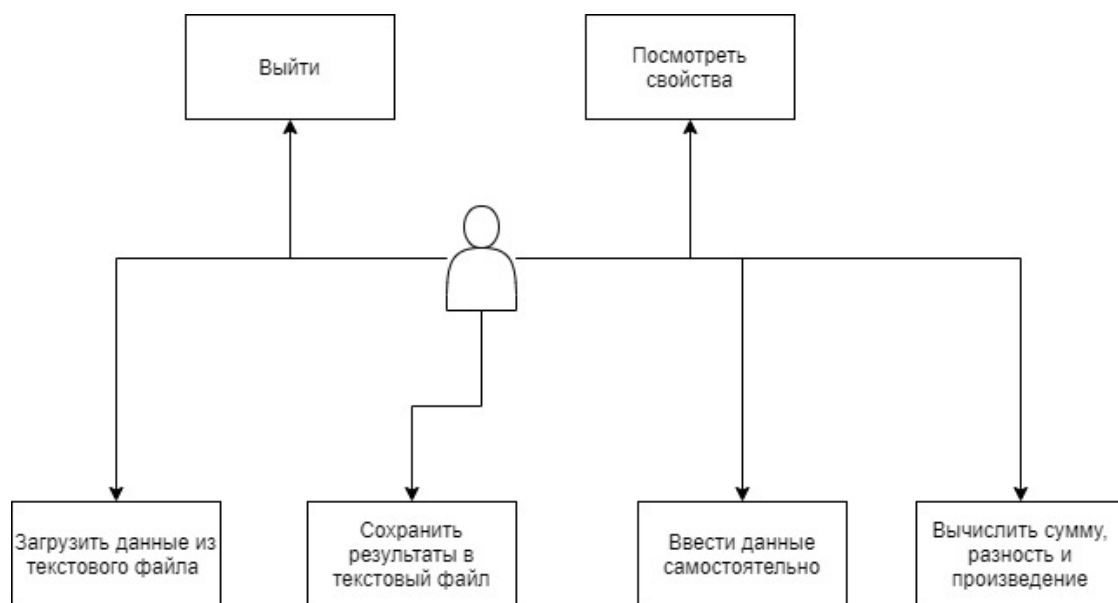
Была разработана программа с компонентом TStringGrid, благодаря этому компоненту результат выводился в таблицу.



Также был сделан макет интерфейса программы в Figma.



Была составлена диаграмма вариантов использования (use case diagramm) и диаграмма окон.



Здесь можно найти все перечисленные работы:

<https://github.com/AlinaPalshina/Alina-Palshina>

Это интерфейсная часть модуля одной из программ:

uses

Classes, SysUtils, math;

function summ(a,b:real):real;

function raznosti (a,b:real):real;

function proizv (a,b:real):real;

procedure save_params(a, b: Real; filename: string);

procedure load_params(var a, b: Real; filename: string);

Заключение

За этот семестр я усвоила множество тем. А также:

- научилась подбирать цвета для сайта;
- создавать интерфейс, удобный пользователю;
- использовать различные компоненты в программе Lazarus для создания приложений;
- работать с сайтом Figma

Я поняла, что создать удобный интерфейс не так просто. Необходимо учитывать для кого создается это приложение, какие функции оно выполняет. Моя задача сделать интерфейс приложения как можно проще и комфортнее.

Чистота этого текста: **8** балла из 10 по шкале Главреда

Читаемость этого текста: **8,6** балла из 10 по шкале Главреда