# Человеко – машинное взаимодействие

### Введение

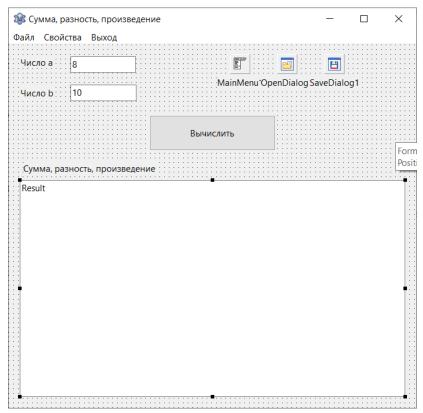
Человеко-машинное взаимодействие - дисциплина, имеющая дело с разработкой, развитием и применением интерактивных компьютерных систем с точки зрения требований пользователя, а также с изучением явлений их окружающих. Благодаря этой дисциплине мы научимся разрабатывать и развивать пользовательский интерфейс.

#### Список изученных тем

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

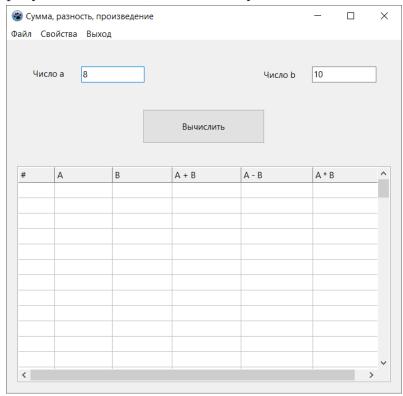
## Список сделанных работ

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



Окно одной из программ

Программа с компонентом TStringGrid, благодаря этому компоненту результат выводился в таблицу.



Макет интерфейса программы в Figma.

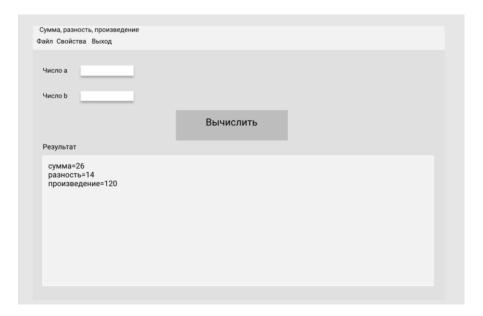
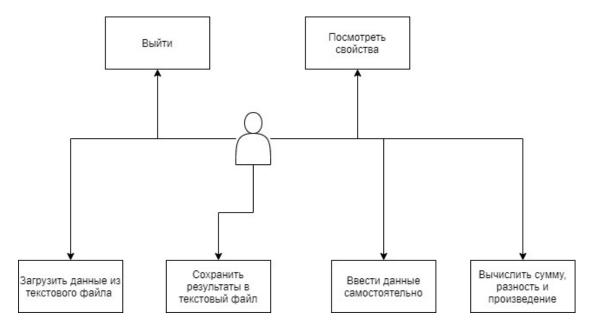


Диаграмма вариантов использования (use case diagramm) и диаграмма окон.





Здесь можно найти все перечисленные работы:

 $\underline{https://github.com/AlinaPalshina/Alina-Palshina}$ 

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