

ЧЕЛОВЕКО-МАШИННОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

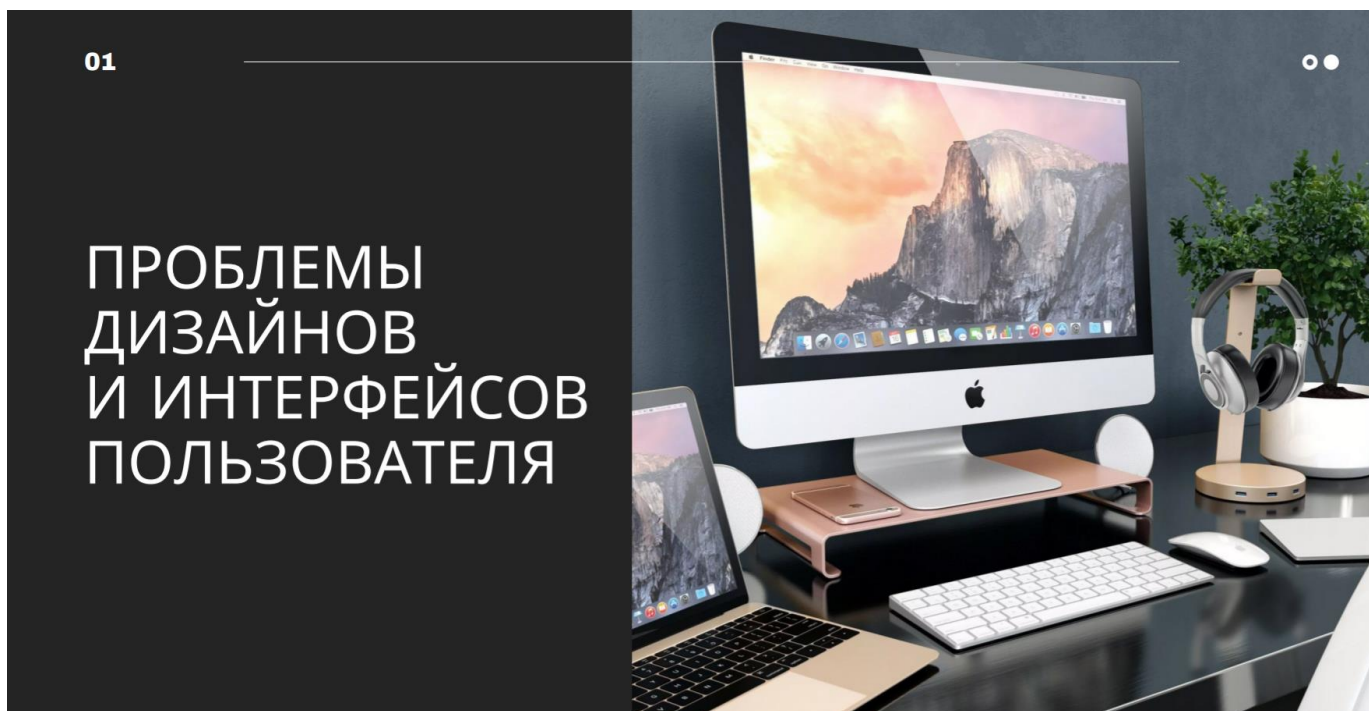
ЧМВ изучает проектирование и использование компьютерных технологий, ориентированных на интерфейсы между пользователями и компьютерами. ЧМВ даёт людям возможность людям лучше понимать программы и легче работать с ними.

Список изученных тем.

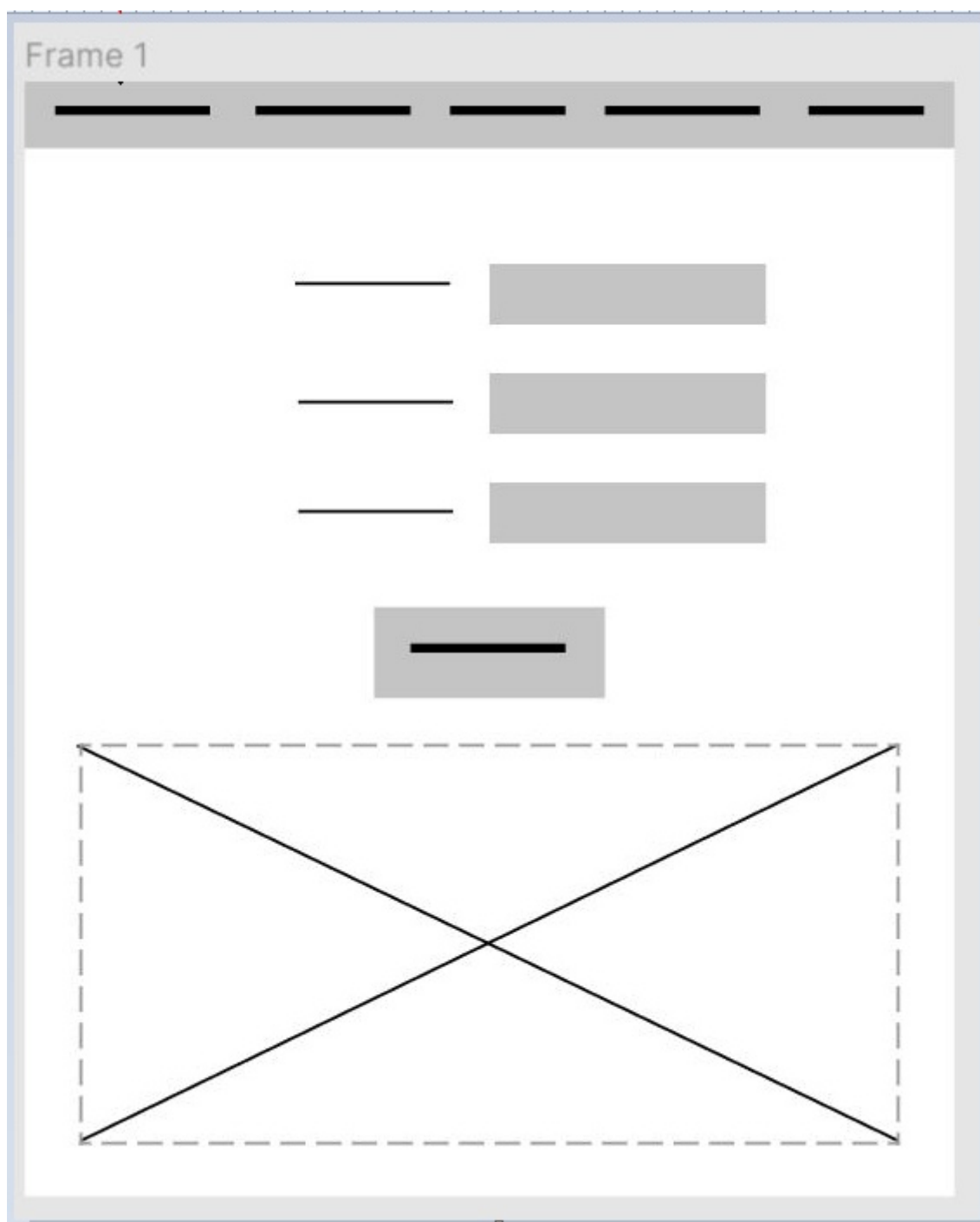
- *Дизайн*
- *Ментальные модели*
- *Интерфейс пользователя*
- *Usability*
- *Опыт пользователя*
- *Опыт взаимодействия*
- *Типографика*

Список готовых работ.

1. Презентация «Проблемы дизайнов и интерфейсов пользователя»



2. Разработка интерфейса в «Figma» (макет)



3. Создание двух программ различными инструментами.

А)

Задача 7-7

Открыть Сохранить Сохранить отчёт Справка Выйти

Сосуд с водой 1 Сосуд с водой 2

Объём 10 Объём 10

Температура 15 Температура 5

Смешать

Задача 7-23

Открыть Сохранить Сохранить отчёт Справка Выйти

Сторона АВ 10

Сторона ВС 12

Сторона АС 15

Старт

Б)

Задача 7-7

Открыть Сохранить Сохранить отчёт Справка Выйти

Сосуд с водой 1 Сосуд с водой 2

Объём 10 Объём 10

Температура 15 Температура 5

Смешать

| # | V1 | T1 | V2 | T2 | Общий V | Общая T |
|---|----|----|----|----|---------|---------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

4. Фрагмент кода задачи 7-7.

```
// Запись - «Расчёт»
type Calculation = record
v1, t1, v2, t2: real; // исходные данные
v, t: real; // результаты
end;


{импортировать данные}
procedure ImportD(var v1,v2,t1,t2:real;
  FName:string);
{экспортировать данные}
procedure ExportD(v1,v2,t1,t2:real; FName:string);
{процедура смешивания жидкостей}
procedure FindVT (v1,v2,t1,t2:real; var v:real; var
t:real; var calc:Calculation);
```

Заключение.

Чем понятнее интерфейс и методы работы, тем проще пользователю ориентироваться. Раньше программы и механизмы владели меньшим количеством функций, были проще, поэтому можно было определить, как что-то работает, и методом проб и ошибок. Сейчас же механизмы и программы могут решать более важные задачи, регулировать более сложные процессы, поэтому важно понимание между пользователем и устройством, программой очень важно. Человеко-машинное взаимодействие же позволяет лучше контактировать пользователю и программе.

Чистота

Читаемость



ЧМВ изучает проектирование и использование компьютерных технологий, ориентированных на интерфейсы между пользователями и компьютерами. ЧМВ даёт людям возможность людям лучше понимать программы и легче работать с ними.

8,6

баллов из 10
по шкале Главреда

2 предложения
28 слов, 217 знаков

2 стоп-слова. Основные проблемы:

фичеризм



ЧМВ изучает проектирование и использование компьютерных технологий, ориентированных на интерфейсы между пользователями и компьютерами. ЧМВ даёт людям возможность людям лучше понимать программы и легче работать с ними.

9,4 балла из 10
по шкале Главреда

2 предложения
28 слов, 217 знаков

1 стоп-слово. Основная проблема: Страдательный залог