**2 Проектирование задачи**

**2.1. Организация данных**

Проектирование задачи – это очень важный и ответственный этап в разработке любого приложения.

Основными средствами хранения информации в приложении являются wmv-видео, графические изображения для передачи информации о национальностях.

Необходимым условием при разработке данного приложения является описание всех национальностей, т.е. краткое описание национальности, их национальные блюда, костюмы и танцы. В разрабатываемом приложении будут использоваться два вида данных.

Первым видом являются данные, которые будут введен разработчиком на этапе реализации задачи. Сюда можно отнести изображения (иконки, кнопки), описание, видео.

Вторым видом данных, используемых в приложении, является интересующая пользователя информация. К входной информации можно отнести уже сделанные вкладки с информацией, из которых пользователь может выбирать что ему больше интересно. Так же в входной информации можно отнести ответы на вопросы при прохождении теста.

Таким образом, организация данных является важной задачей при разработке любой программы.

**2.2 Процессы**

Согласно всем перечисленным требованиям и указаниям, которые были рассмотрены в разделе «Анализ задачи», было определено, чем конкретно должна заниматься разрабатываемая курсовая программа. Главной ее задачей является – как можно подробнее рассказать пользователю о фестивале национальных культур.

Для реализации задач используются процедуры и функции. С помощью процедур, например, будет осуществляться переход с формы на форму.

При запуске приложения открывается заставка. При нажатии на стрелочку «далее» осуществляется переход на форму с краткой информацией о фестивале. Затем можно перейти на карту, где представлены национальности, участвующие в фестивале. При нажатии на какую-либо национальность появляется форма с видео, также вверху формы присутствуют вкладки, при нажатии на которые появляется информация, которую выбрал пользователь.

Таким образом, нажимая на кнопки и «бегая» по формам можно узнать интересующую информацию, а затем проверить свои знания, пройдя тест.

**2.3 Описание внешнего пользовательского интерфейса**

Важным составляющим при выполнении курсового проекта является организация диалога между пользователем и самой программой. Во многом это зависит от того, как программист разработает данную программу, какие компоненты будут использованы и какие методы будут автоматизированы.

Особое внимание следует уделить интерфейсу. Разработчик должен так организовать внешний вид своей программы, что бы пользователь понял, что от него требуется.

Для организации эффектной работы пользователя нужно создать целостное приложение данной предметной области, в которой все компоненты приложения будут сгруппированы по функциональному назначению. При этом необходимо обеспечить удобный графический интерфейс пользователя.

Таким образом, для успешной работы всего проекта в целом, следует обеспечить интуитивно понятный интерфейс с приятной гаммой цветов и читаемыми шрифтами.

Таким образом, для успешной работы проекта следует обеспечить интуитивно понятный интерфейс, подобрать подходящую цветовую гамму, использовать читаемые шрифты, не загромождать формы ненужными обхектами.