1.5.1.1 Опис інтерфейса користувача

Опишіть інтерфейс користувача з урахуванням двох інформаційних потоків між

користувачем та ПП: INPUT, OUTPUT.

Для опису проаналізуйте кожну функцію ПП нижнього (2-го) рівня ієрархії з метою

вибору інтерфейсу, який пропонує користувачу передати дані до ПП (INPUT-засіб) або

отримати від ПП (OUTPUT-засіб).

Важливо проводити вибір таких засобів інтерфейсу, які будуть наближати

користувача до досягнення мети ПП, а не навпаки – ускладнювати досягнення мета!

Для однієї функції можливе використання декількох засобів.

1.5.1.1.1 Опис INPUT-інтерфейса користувача

Необхідно врахувати наступні засоби реалізації INPUT-потоку:

− контактні INPUT-засоби:

o окремі кнопки, перемикачі;

o стандартна комп`ютерна клавіатура;

o 2/3-кнопочний маніпулятор типу "миша";

o рукоятка керування «Joystick» (https://en.wikipedia.org/wiki/Joystick);

o кульковий маніпулятор «Trackball»

(https://en.wikipedia.org/wiki/Trackball);

o багатофункціональний ігровий маніпулятор Gamepad

(https://en.wikipedia.org/wiki/Gamepad);

o сенсорний екран (Touchscreen, Touchpad, Multi-touch);

− безконтактні INPUT-засоби:

o захоплення руху людини в - Motion capture

(https://en.wikipedia.org/wiki/Motion\_capture) в технології доповненої

віртуальності

(https://en.wikipedia.org/wiki/Mixed\_reality#Augmented\_virtuality);

o голосовий інтерфейс (https://en.wikipedia.org/wiki/Voice\_user\_interface);

o нейро-комп'ютерний інтерфейс

(https://en.wikipedia.org/wiki/Brain%E2%80%93computer\_interface).

Результат аналізу засобів INPUT-потоків необхідно представити у вигляді таблиці 3.

В стовпчику «Особливості використання» надайте можливі деталі використання інтерфейсу,

якщо вони є.

Таблиця 3 – приклад оформлення результатів аналізу засобів INPUT-потоків

