

Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего  
образования

Уральский технический институт связи и информатики (филиал) ФГБОУ ВО  
"Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики" в г.  
Екатеринбурге (УрТИСИ СибГУТИ)



Уральский технический  
институт связи  
и информатики



Информационные  
системы и  
технологии

КАФЕДРА  
Информационных систем и технологий  
(ИСТ)

**ОТЧЕТ**  
По дисциплине  
«Сетевое программирование»  
Практическое занятие №6  
«Разработка интерфейса программного продукта»

Выполнил:

студент гр. ПЕ-116

Хлебникова Е.А.

Проверил:

преподаватель

Бурумбаев Д.И.

Екатеринбург, 2024

## 1 Цель работы:

1.1 Закрепить теоретические знания по разработке пользовательского интерфейса;

1.2 Получить практические навыки по проектированию и разработке интерфейса пользователя.

## 2 Перечень оборудования:

2.1 Персональный компьютер;

2.2 ПО для дизайна и разработки интерфейса.

## 3 Задание:

3.1 Перед началом выполнения работы необходимо ознакомиться с материалами, представленными в приложении А;

3.2 Выполнить этапы предварительного и высокоуровневого проектирования при разработке пользовательского интерфейса приложения для предметной области, соответствующей варианту задания;

Определение функциональности :

- Просмотр статей;
- Просмотр статистики;
- Создание статей;
- Авторизация пользователей;
- Регистрация сотрудников;

3.3 Разработать главное меню в среде разработки приложения с анализом и обоснованием его различных состояний.

Интерфейс программы «Sherlok» разработан таким образом, чтобы пользователю было комфортно находиться и пользоваться функциональной частью программы.

После запуска программы отображается окно «Главная страница», которое предназначено для просмотра статей. Также на Главном экране присутствует кнопка «Login», которая открывает окно авторизации.



Рисунок 6– Окно Главной страницы

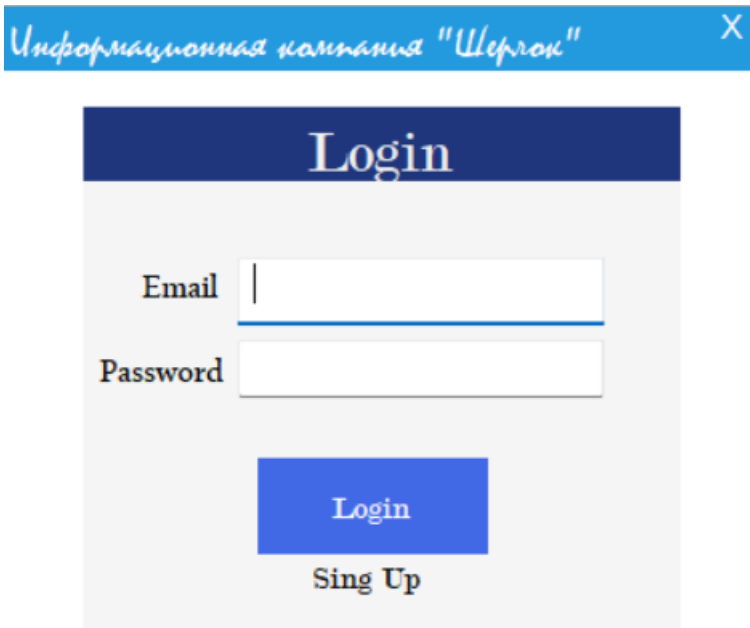


Рисунок 7– Окно авторизации пользователя

После авторизации, в зависимости от введенных данных мы попадаем в окно авторизованного пользователя. Может быть два вида авторизованного пользователя: «Главный редактор» и «Журналист».

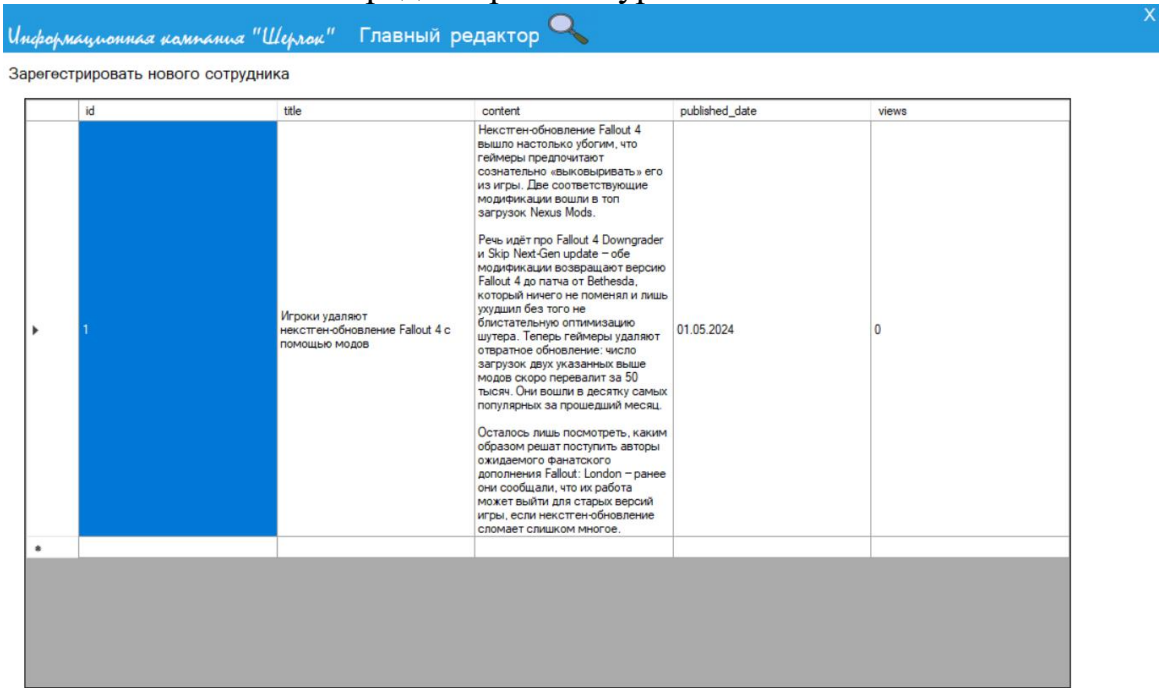


Рисунок 8 – Окно авторизации «Главный редактор»

В окне главного редактора можно просмотреть: id статья, её наименование, текст статьи, дату публикации и просмотры. Также присутствует кнопка регистрации сотрудников, через которую мы попадаем в окно «Регистрация».

Информационная система "Шерлок" X

Регистрация

Email Введите email

Name Введите Имя

Password Введите пароль

Post Введите Должность

Sing Up

Рисунок 9 – Окно «Регистрации»

В окне «Журналист» можно добавить новую публикацию, ввести выделенные поля дату публикации, наименование и текст статьи.

Информационная система "Шерлок" Журналист X

Опубликовать статью

Titule Введите дату публикации Send

Content Введите текст статьи

Рисунок 10 – Окно «Журналист»

#### 4. Контрольные вопросы:

- 4.1. Какие основные принципы лежат в основе разработки пользовательского интерфейса?
- 4.2. Какие этапы включает в себя процесс разработки интерфейса программного продукта?
- 4.3. Как можно оценить удобство и эффективность интерфейса для

конечного пользователя?

4.4. Какие факторы следует учитывать при проектировании интерфейса для различных категорий пользователей (например, опытных и начинающих)?

4.5. Какие технологии и инструменты могут быть использованы для создания пользовательского интерфейса?

4.6. Какие методы тестирования пользовательского интерфейса могут быть применены для обеспечения его качества и соответствия требованиям?

4.7. Какие принципы доступности следует учитывать при разработке интерфейса для людей с ограниченными возможностями?

4.8. Каким образом использование шаблонов и стандартов дизайна может улучшить пользовательский интерфейс?

4.9. Как влияет мобильная адаптивность на разработку интерфейса программного продукта?

4.10. Каким образом сбалансировать эстетические и функциональные аспекты разработки пользовательского интерфейса?