

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования «Рязанский государственный радиотехнический  
университет имени В.Ф. Уткина»  
Рязанский станкостроительный колледж

Отчёт о практической работе  
по дисциплине  
«МДК 05.01»

Выполнил:  
Студент группы ИСП-32  
Плындина К.А.  
Проверил:  
Родин Е.Н.

Рязань 2025

## Основная часть

**Цель работы:** разработать пользовательский интерфейс с помощью программы draw.io.

**Ход выполнения работы:**

### 1) Пример

Разработайте прототип десктопного приложения для управления проектами. Приложение должно содержать следующие экраны:

#### 1) Экран входа/регистрации.

Этот экран является стартовым для любого пользователя. Он включает в себя два основных элемента:

- форма входа для существующих пользователей (логин и пароль);
- кнопка регистрации для новых пользователей. На этом экране важно предусмотреть возможность восстановления пароля и ссылки на условия использования и политику конфиденциальности.

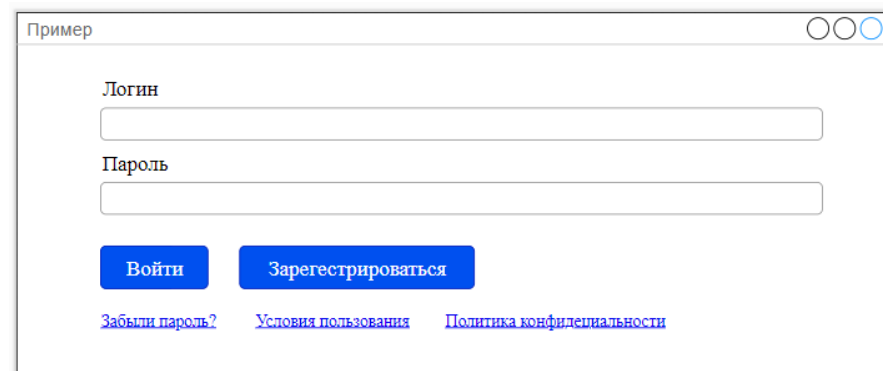
Скриншот прототипа экрана входа/регистрации. Вверху заголовок "Пример" и три кружка (два серых, один синий). В центре две текстовые метки: "Логин" и "Пароль", каждая над своим полем ввода. Ниже два синих кнопки: "Войти" и "Зарегистрироваться". В самом низу три гиперссылки: "Забыли пароль?", "Условия пользования" и "Политика конфиденциальности".

Рисунок 1 - экран входа.

#### 2) Главный экран с панелью навигации и списком проектов.

После успешного входа пользователь попадает на главный экран.

Здесь должна быть реализована следующая функциональность:

- навигационная панель слева или сверху с основными разделами приложения (например, проекты, задачи, календарь, профиль);
- основная область экрана, где отображается список текущих проектов. Каждый проект должен иметь краткое описание, статус

(активный, завершённый) и кнопку для перехода к детальному просмотру.

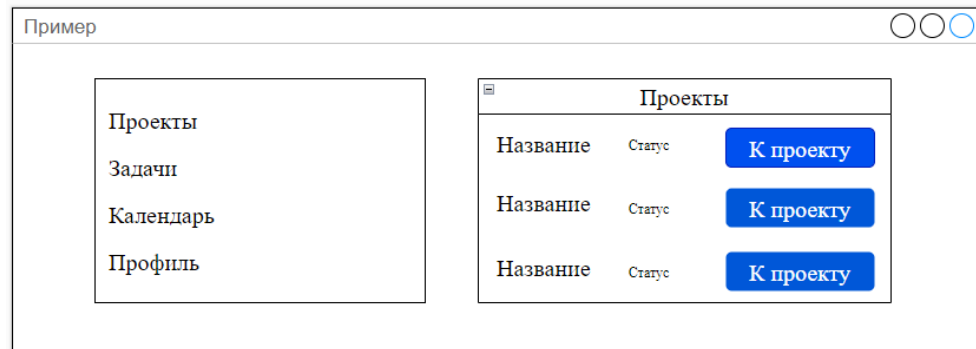


Рисунок 2 – главный экран.

3) Экран детального просмотра проекта с задачами и прогрессом.

При выборе определенного проекта открывается этот экран. На нем следует разместить:

- название проекта;
- описание проекта;
- прогресс-бар, показывающий выполнение задач;
- список задач с указанием статуса каждой (выполнено, в процессе, просрочено).
- возможность добавить новую задачу.

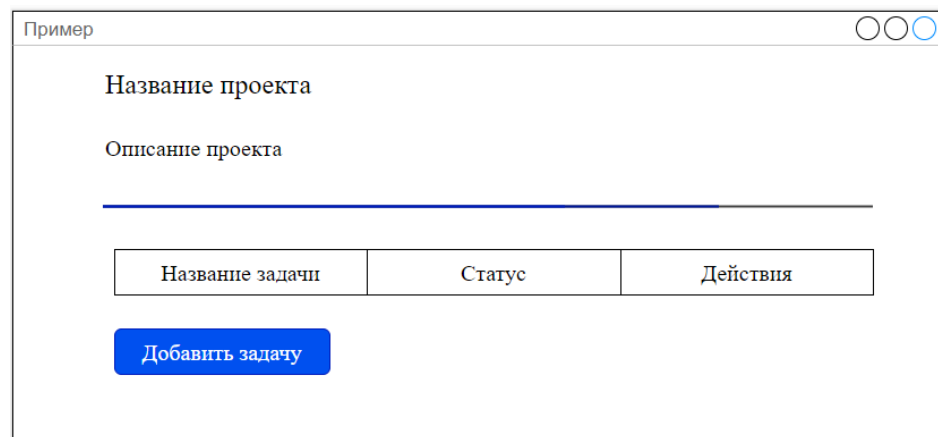


Рисунок 3 – экран просмотра проекта.

4) Экран создания нового проекта.

Этот экран предназначен для добавления нового проекта в систему.

Основные элементы включают:

- поле для названия проекта;
- текстовая область для описания проекта;
- календарь для установки сроков выполнения;
- выбор участников проекта (если поддерживается многопользовательский режим);
- кнопка сохранения проекта

Пример

Название проекта

Описание проекта

Введите дату начала и окончания проекта:

October 2014

Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	Su
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11

Выберите участников проекта:

Список участников:

Имя Фамилия
Имя Фамилия
Имя Фамилия
Имя Фамилия

Сохранить проект

Рисунок 4 – экран создания проекта

5) Экран настройки профиля пользователя.

Здесь пользователи могут управлять своими личными данными и настройками аккаунта. Элементы этого экрана могут включать:

- имя пользователя;
- электронную почту;
- пароль (с возможностью изменения);
- язык интерфейса;

– уведомления (включение/выключение уведомлений по электронной почте или через приложение).

Пример

Имя пользователя

Электронная почта

Текущий пароль

Новый пароль

Выберите язык:

Язык

Язык

Язык

Язык

☐ Уведомления

Сохранить изменения

Рисунок 5 – экран пользователя.

## 2) Задание по варианту 7

Разработайте прототип десктопного приложения для организации мероприятий. Приложение должно содержать следующие экраны:

- 1) Главная страница с предстоящими мероприятиями и напоминаниями.

Events

Главная страница

Следующее мероприятие через 00:00:00

Создать мероприятие

Мероприятия		
Мероприятие 1	Дата	Перейти
Мероприятие 2	Дата	Перейти
Мероприятие 3	Дата	Перейти
Мероприятие 4	Дата	Перейти

Рисунок 6 – главная страница.

- 2) Экран создания нового мероприятия с выбором даты, места и приглашений.

Events

Новое мероприятие

Описание мероприятия

Дата начала мероприятия

October 2014

Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	Su
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11

Список гостей

Имя Фамилия
Имя Фамилия
Имя Фамилия
Имя Фамилия
Имя Фамилия
Имя Фамилия
Добавить еще...

Место проведения

Сформировать бюджет

Добавить отзывы

Добавить мероприятие

Рисунок 7 – экран нового мероприятия.

- 3) Экран управления гостями с подтверждением присутствия и комментариями.

Events

Список гостей

Имя Фамилия

Комментарий

☐ Посещение

Имя Фамилия

Комментарий

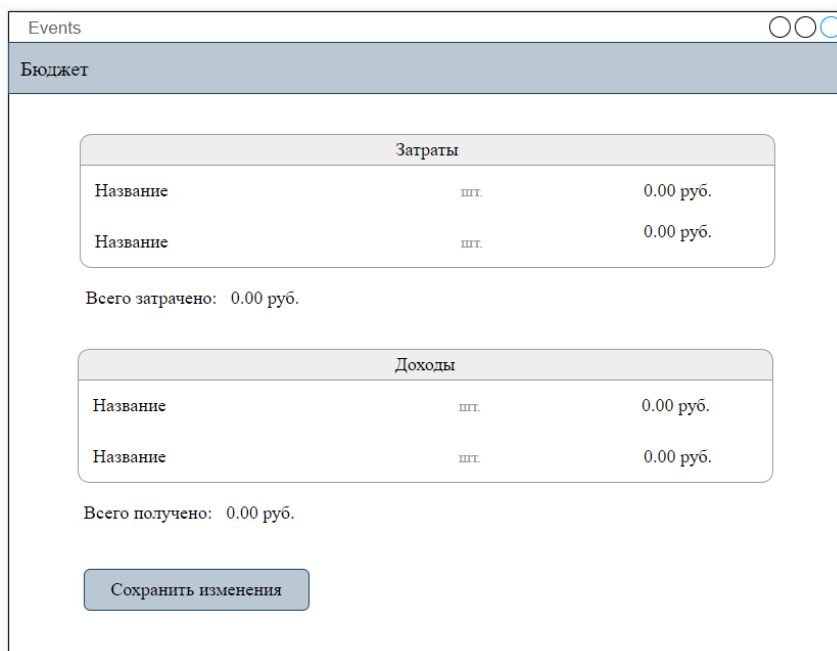
☐ Посещение

Добавить гостя

Сохранить изменения

Рисунок 8 – список гостей.

- 4) Экран бюджета мероприятия с расчетом затрат и доходов.



Затраты		
Название	шт.	0.00 руб.
Название	шт.	0.00 руб.

Всего затрачено: 0.00 руб.

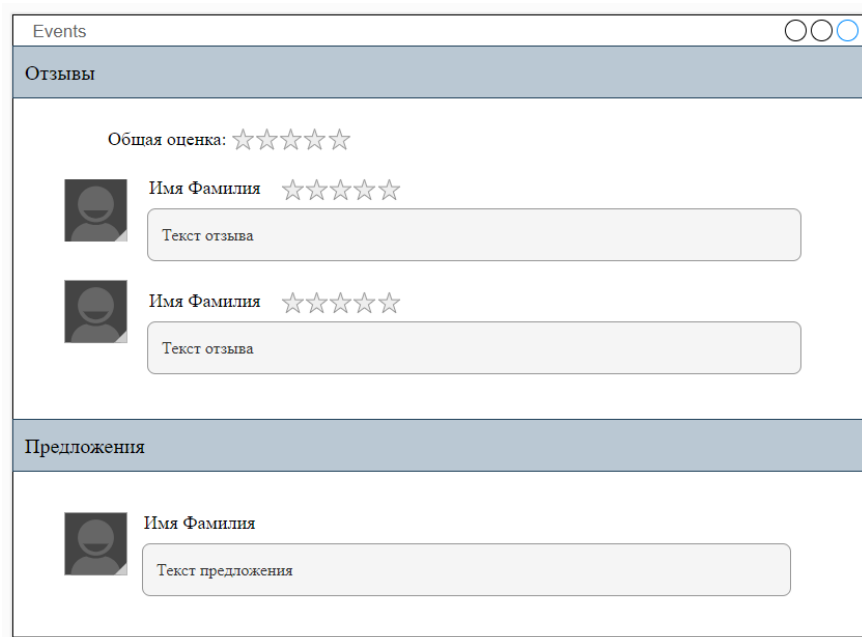
Доходы		
Название	шт.	0.00 руб.
Название	шт.	0.00 руб.

Всего получено: 0.00 руб.

Сохранить изменения

Рисунок 9 – экран бюджета.

- 5) Экран обратной связи после мероприятия с оценками и предложениями.



Events

Отзывы

Общая оценка: ★★★★★

Имя Фамилия ★★★★★  
Текст отзыва

Имя Фамилия ★★★★★  
Текст отзыва

Предложения

Имя Фамилия  
Текст предложения

Рисунок 10 – экран обратной связи.

**Вывод:**

Таким образом, в ходе выполнения практической работы мы создали два интерфейса: один с помощью методички, и второй самостоятельно. Вспомнили старые и получили новые навыки работы в приложении draw.io.