

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.

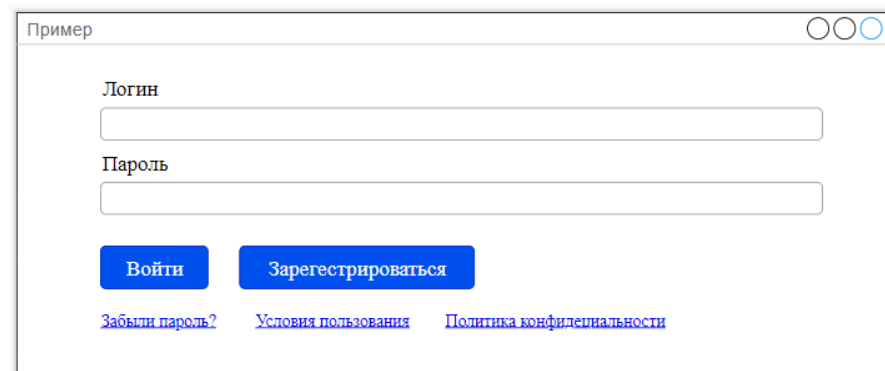
Скриншот прототипа экрана входа/регистрации. Вверху заголовок "Пример" и три кружка (два серых, один синий). В центре две текстовые метки "Логин" и "Пароль" над соответствующими полками для ввода. Ниже расположены две синие кнопки: "Войти" и "Зарегистрироваться". В самом низу три гиперссылки: "Забыли 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, завершенный) и кнопку для перехода к детальному просмотру.

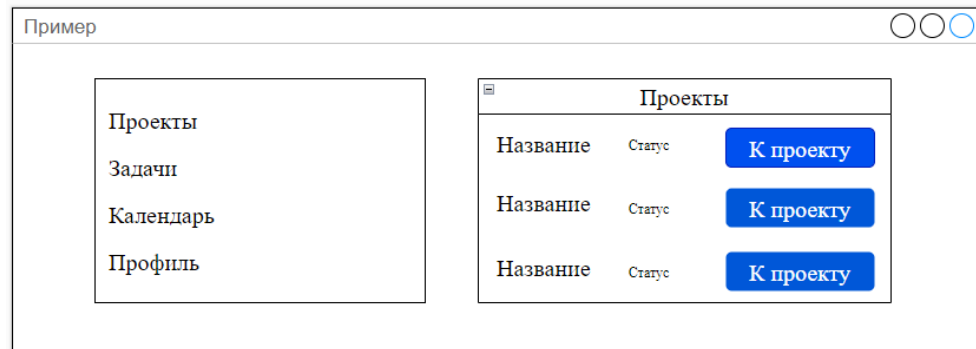


Рисунок 2 – главный экран.

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.

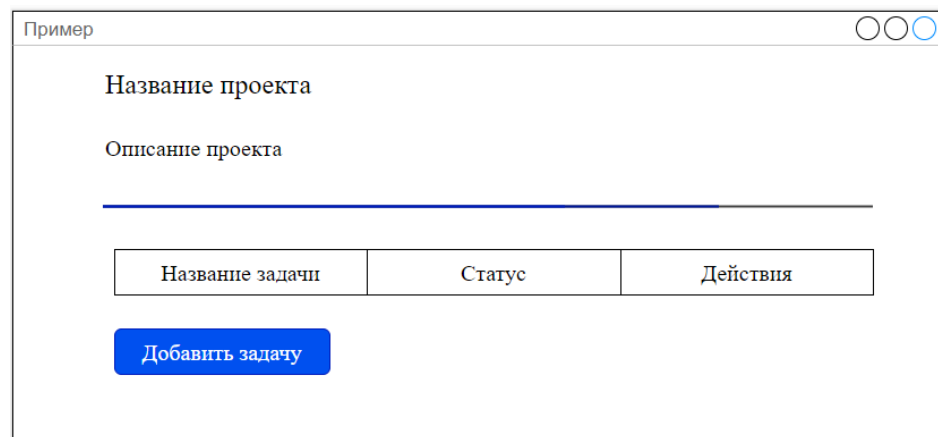


Рисунок 3 – экран просмотра проекта.

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).

The screenshot shows a window titled "Пример" with standard OS window controls. It contains a form for user profile settings. The fields are: "Имя пользователя", "Электронная почта", "Текущий пароль" (with a password input field), and "Новый пароль" (with a password input field). Below these is a section titled "Выберите язык:" containing a table with four rows, each labeled "Язык". At the bottom, there is a checkbox labeled "Уведомления" and a blue button labeled "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.

The screenshot shows a window titled "Events" with standard OS window controls. The main content area has a header "Главная страница". On the left, there is a box with the text "Следующее мероприятие через 00:00:00". At the bottom left is a button labeled "Создать мероприятие". On the right, there is a table titled "Мероприятия" with four rows. Each row contains the event name, the word "Дата", and a "Перейти" button.

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

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.

Events

Бюджет

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.