

Предмет: Человеко-машинное взаимодействие;

Сделал: Павленко Андрей;

Группа: ИВТ(ВМК)-19-2;

GitHub: <https://github.com/MOJO139>;

Реферат по пройденному материалу.

Человеко-машинное взаимодействие — это дисциплина, связанная с разработкой, развитием и применением интерактивных компьютерных систем с точки зрения требований конечного пользователя. Эта дисциплина развивает умения разработать или адаптировать пользовательский интерфейс под широкий класс пользователей, обеспечить эффективное использование компьютерных систем в разных приложениях.

Список изученных/пройденных тем:

- Дизайн;
- User Experience (UX);
- Обзор и классификация интерфейсов пользователя;
- Мобильные интерфейсы;
- Типографика;
- Количественная оценка интерфейса.

Список сделанных работ:

- Программа для расчета силы гравитационного взаимодействия между двумя телами (ТМемо):

POWER

Файл Справка

Органы управления данными:

Масса первого тела:

Масса второго тела:

Расстояние между телами:

Вычислить

Результаты вычислений:

=====

|

Ссылка на GitHub: [https://github.com/MOJO139/HCLab/tree/main/%5B25.03%5D/firstProgram\(GravitationalInteraction\)](https://github.com/MOJO139/HCLab/tree/main/%5B25.03%5D/firstProgram(GravitationalInteraction));

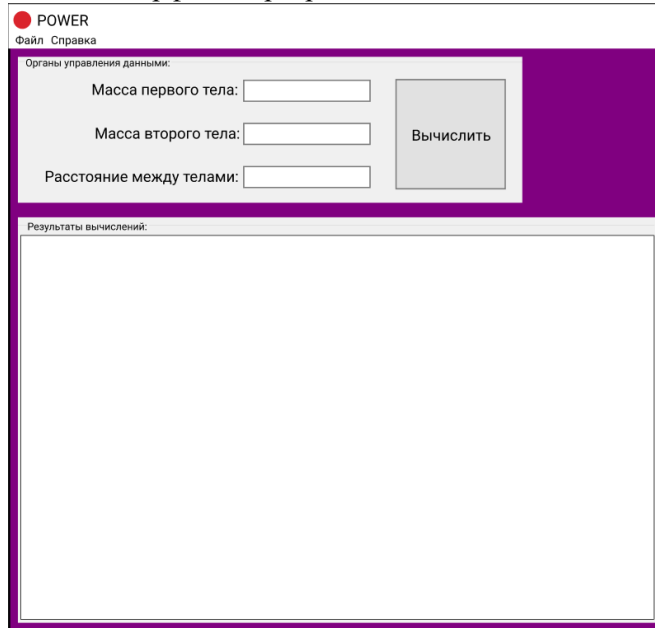
- Программа для расчета расстояния между двумя точками на плоскости (ТМемо):

Ссылка на GitHub: [https://github.com/MOJO139/HCILab/tree/main/%5B25.03%5D/secondProgram\(Distance\);](https://github.com/MOJO139/HCILab/tree/main/%5B25.03%5D/secondProgram(Distance);)

- Программа для вычисления силы гравитационного взаимодействия между двумя телами (TStringGrid):

Ссылка на GitHub: [https://github.com/MOJO139/HCILab/tree/main/%5B29.04%5D/Program\(GravitationalInteraction\);](https://github.com/MOJO139/HCILab/tree/main/%5B29.04%5D/Program(GravitationalInteraction);)

- Макет интерфейса программы Gravitational Interaction в Figma:



Фрагмент кода фрагмента **interface** модуля с логикой программы Gravitational Interaction:

```
Interface
    Const G = 6.6742e-11;

    function gPower(firstBodyMass, secondBodyMass, distanceBetweenBodies : real) : real;
```

За время изучения курса и выполнения лабораторных работ по предмету «Человеко-машинное взаимодействие» были получены знания по проектированию «правильного» пользовательского интерфейса. Были изучены правила взаимного расположения компонентов пользовательского интерфейса, правильного выбора цветов этих компонентов. Во время выполнения лабораторных задания больше всего проблем/трудностей возникало при создании пользовательских интерфейсов, так как никогда не знаешь, что именно может быть не понятно пользователю.

Я считаю, что для большего понимания этого предмета необходимо лучше изучить отзывы пользователей о конкретных интерфейсах, так как на мой взгляд, проектировщику пользовательского интерфейса сложнее всего понять, что в данном интерфейсе может быть не понятно конечному пользователю.