

Предмет: Человеко-машинное взаимодействие;

Сделал: Павленко Андрей;

Группа: ИВТ(ВМК)-19-2;

[Профиль на GitHub](#);

Реферат по пройденному материалу.

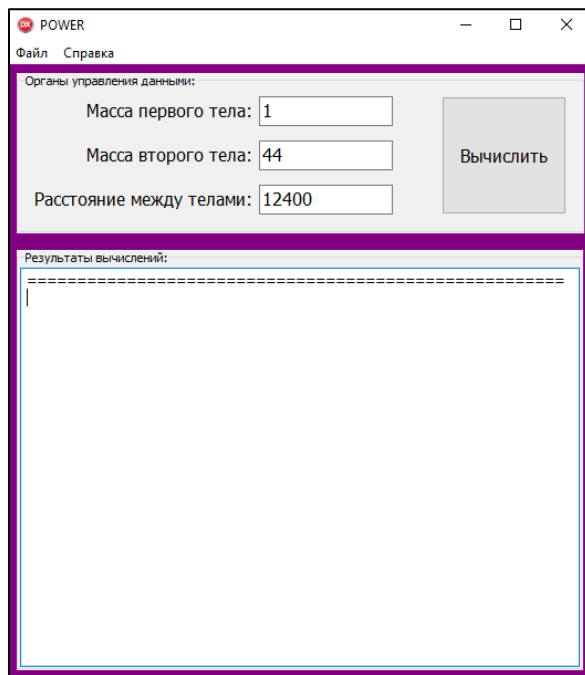
Человеко-машинное взаимодействие — это дисциплина, связанная с разработкой, развитием и применением интерактивных компьютерных систем с точки зрения требований конечного пользователя. Эта дисциплина развивает умения разработать или адаптировать пользовательский интерфейс под широкий класс пользователей,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

Список изученных тем:

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

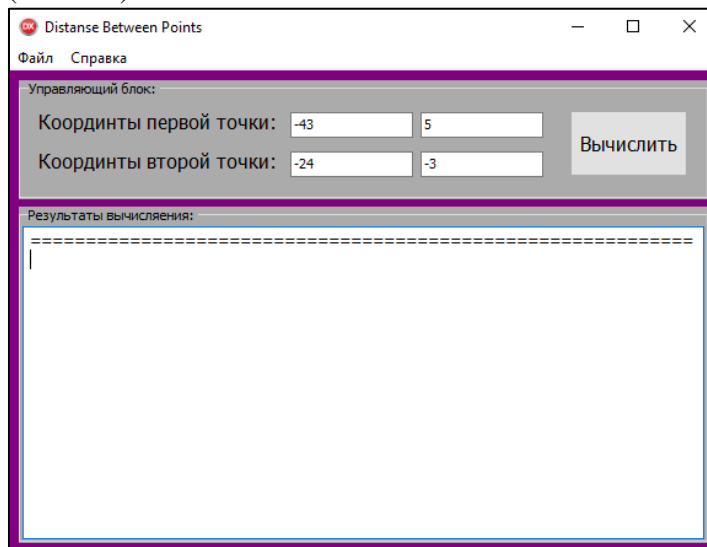
Список сделанных работ:

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



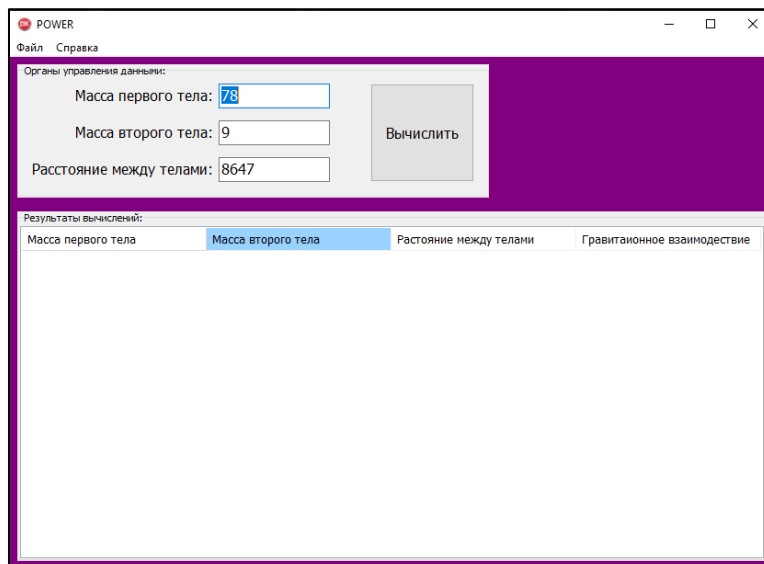
[Перейти к проекту на GitHub;](#)

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



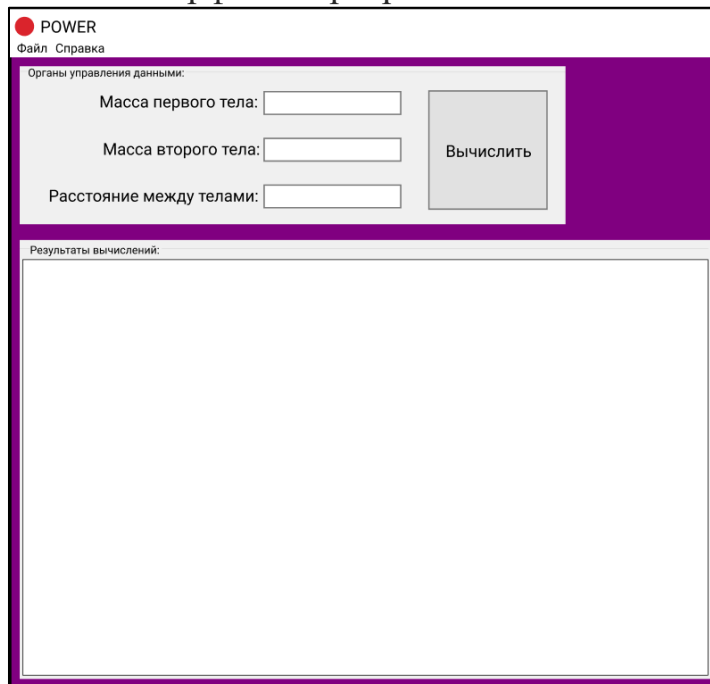
[Перейти к проекту на GitHub;](#)

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



[Перейти к проекту на GitHub;](#)

- 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 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.

Оценка с сайта glvrd.ru:

Предмет: Человеко-машинное взаимодействие;
Сделал: Павленко Андрей;
Группа: ИВТ(ВМК)-19-2;
Профиль на GitHub;

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 приложениях.

Список изученных 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 (TMemo)
Перейти к проекту на GitHub;
- Программа для расчета расстояния между двумя точками на плоскости (TMemo)
Перейти к проекту на GitHub;
- Программа для вычисления силы гравитационного взаимодействия между двумя телами (TStringGrid)
Перейти к проекту на GitHub;
- Макет интерфейса программы Gravitational Interaction в Figma

Фрагмент кода фрагмента interface модуля с логикой программы Gravitational Interaction:

Предмет: Человеко-машинное взаимодействие; Сделал: Павленко Андрей; Группа: ИВТ(ВМК)-19-2; Профиль на GitHub; 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 приложениях. Список изученных 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 (TMemo)

8,4 балла из 10 по шкале Глазьева

27 предложений
226 слов, 2077 знаков

17 стоп-слов. Основные проблемы: необъективная оценка фичеризм канцеляризм

Текст оценивался без фрагмента кода и скриншотов.

Предмет: Человеко-машинное взаимодействие;
Сделал: Павленко Андрей;
Группа: ИВТ(ВМК)-19-2;
Профиль на GitHub;

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 приложениях.

Список изученных 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 (TMemo)

[Перейти к проекту на GitHub;](#)

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

[Перейти к проекту на GitHub;](#)

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

[Перейти к проекту на GitHub;](#)

- Макет интерфейса программы Gravitational Interaction в Figma

Фрагмент кода фрагмента interface модуля с логикой программы Gravitational Interaction:

Предмет: Человеко-машинное взаимодействие; Сделал: Павленко Андрей; Группа: ИВТ(ВМК)-19-2; Профиль на GitHub; 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 приложениях. [Список изученных 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 (TMemo)

9 Баллов из 10
по шкале Главреда

27 предложений
229 слов, 2077 знаков

13 стоп-слов. Основные проблемы: Скобки Страдательный залог нет глагола неуклюжий синтаксис

Текст оценивался без фрагмента кода и скриншотов.