# Национальный Технический Университет Украины «КПИ»

# Кафедра Автоматизированных Систем Обработки Информации и Управления

# Лабораторная работа №1

# Прототипы экранов разрабатываемого приложения “VoicePass”

Выполнили студенты группы ИС-31м:

Настенко Маргарита

Морозовский Тарас

Горват Александр

Работа с любым мобильным приложением начинается с выбора его иконки в меню среди всех прочих установленных приложений. После выбора нашего приложения должно высветиться некая приветственная фраза типа «Добро пожаловать …» и т.д. В конце фраза вероятно будет заканчиваться словами «Для загрузки приложения может потребоваться пара минут…». Внизу под приветствием будет отображаться строка загрузки, чтобы показать, что приложение не висит, а процесс загрузки идет. Описанные тут переходы показаны на рисунке ниже.

 

Приветствие

Строка загрузки

Наше приложение

Все приложения

Добро пожаловать в приложение VoicePass!

Далее после загрузки должно отобразиться непосредственно главное окно приложения, в котором будет отображаться основной функционал. Данное окно показано на рисунке ниже.

1. Название приложения

2. Инструкция пользователю (что нужно сделать для разблокировки)



6. Кнопки телефона

5. Вспомогательная кнопка

4. Кнопка для начала записи

3. Полоса записи

На рисунке выше изображена только первая версия того как может выглядеть наш основной интерфейс, при разработке всё еще может поменяться. Возможно, что-то из этого не так просто реализовать. Пройдемся по пунктам:

1. Место заглавия приложения. Скорее всего каким-то красивым шрифтиком напишем крутое название типа VoiceSecure или оставим VoicePass.
2. Инструкция будет звучать примерно так: нажмите кнопку для записи голосовой команды и если вы её угадали, то получите обратно доступ к своему телефону.
3. Мы не сможем непрерывно записывать звуки в ожидании нужной команды, потому для простоты поставим некоторое временнОе ограничение. Это поможет избежать случайного разблокирования и поможет избежать переполнений памяти, случайных включений и тд. По сути это будет похоже на полосу загрузки, показывающую время, за которое мы должны произнести заветное слово.
4. Кнопка для записи будет давать начало отсчета для строки (3) и начало записи с микрофона слова (пароля). Визуально не будет особых изменений, только строка записи станет заполняться.
5. Вспомогательная кнопка будет на этапе разработки выходить из программы (чтоб случайно не заблокировать себе телефон, пока не отладим нормально), а потом сможет служить для предоставления инфы о разработчиках или адреса, куда обратиться, если прога не работает. В принципе, эту кнопку можно назвать кнопкой меню, пункты которого еще будут уточняться в процессе разработки. По нажатию на эту кнопку будет открываться экранная форма, показанная ниже.
6. Кнопки телефона (в зависимости от модели их может быть сколько угодно) должны блокироваться приложением, чтоб не допустить разблокировки другими методами или несанкционированное отключение нашего приложения.

На рисунке слева показаны пункты меню, демонстрируемые при вызове настроек. Одним из этих пунктов точно будет «О разработке». Выбор этого пункта меню будет открывать в браузере страницу разработки.

Следующим пунктом этого меню может быть ограничение количества неправильных попыток, которое будет контролировать чтоб некоторое время нельзя было повторить попытку разблокировки.

Также может быть пункт «Сменить пароль», который тоже будет открывать в браузере страницу сайта разработчиков для переобучения сети и загрузки новых коэффициентов.



Меню

Количество проб

О разработке…

Сменить пароль