

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Балтийский государственный технический университет «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова»
(БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова)

Кафедра О7 Информационные системы и программная инженерия
шифр наименование кафедры, по которой выполняется работа
Дисциплина Разработка пользовательского интерфейса
наименование дисциплины

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ
2

номер задания (при наличии)

Разработка структуры диалога

при наличии указать тему индивидуального домашнего задания и (или) номер варианта

ОБУЧАЮЩИЙСЯ

группы О718Б

Елесин С.А.

подпись

фамилия и инициалы

дата сдачи

ПРОВЕРИЛ

ученая степень, ученое звание, должность

Снижко Е.А.

подпись

фамилия и инициалы

Оценка / балльная оценка

дата проверки

г. Санкт-Петербург
2024 г.

Содержание

Цель работы	3
Задание 1	4
Задание 2	6
Задание 3	10
Задание 4	11

Цель работы.

Цель работы: развить навыки создания вариантов диалога для различных категорий пользователей.

Задание 1.

Важнейшими аспектами пользовательского опыта в нашем онлайн магазине анимаций являются упрощение запросов, удобный выбор анимаций и легкий ввод данных. Основной акцент делается на оптимизации процесса запроса, поскольку это является ключевым механизмом взаимодействия с платформой Пользователи могут отправлять запросы для поиска конкретных анимаций, искать по категориям или фильтровать результаты.

Таблица 1

Критерии	Выбор пользовате ля	Тип диалога			
		Меню	Вопрос- ответ	Язык команд	Экранные формы
Цель:					
Запрос	+	+	+	+	+
Вычисления		+	+	+	+
Сложный выбор	+		+	+	
Ввод данных	+	+	+	+	
Ввод данных (большой объем)		+	+	+	+
Тип пользователя:					
Программист				+	+
Непрограммист с опытом работы	+	+	+	+	+
Непрограммист без опыта работы		+	+	*	*
Время обучения:					
Очень малое	+	+	+		+
Менее 1 дня		+	+	**	+
Более 1 дня				**	+
Результат оценки		4	5	4	3

Таблица 1. Таблица выбора структуры диалога

Задание 2.

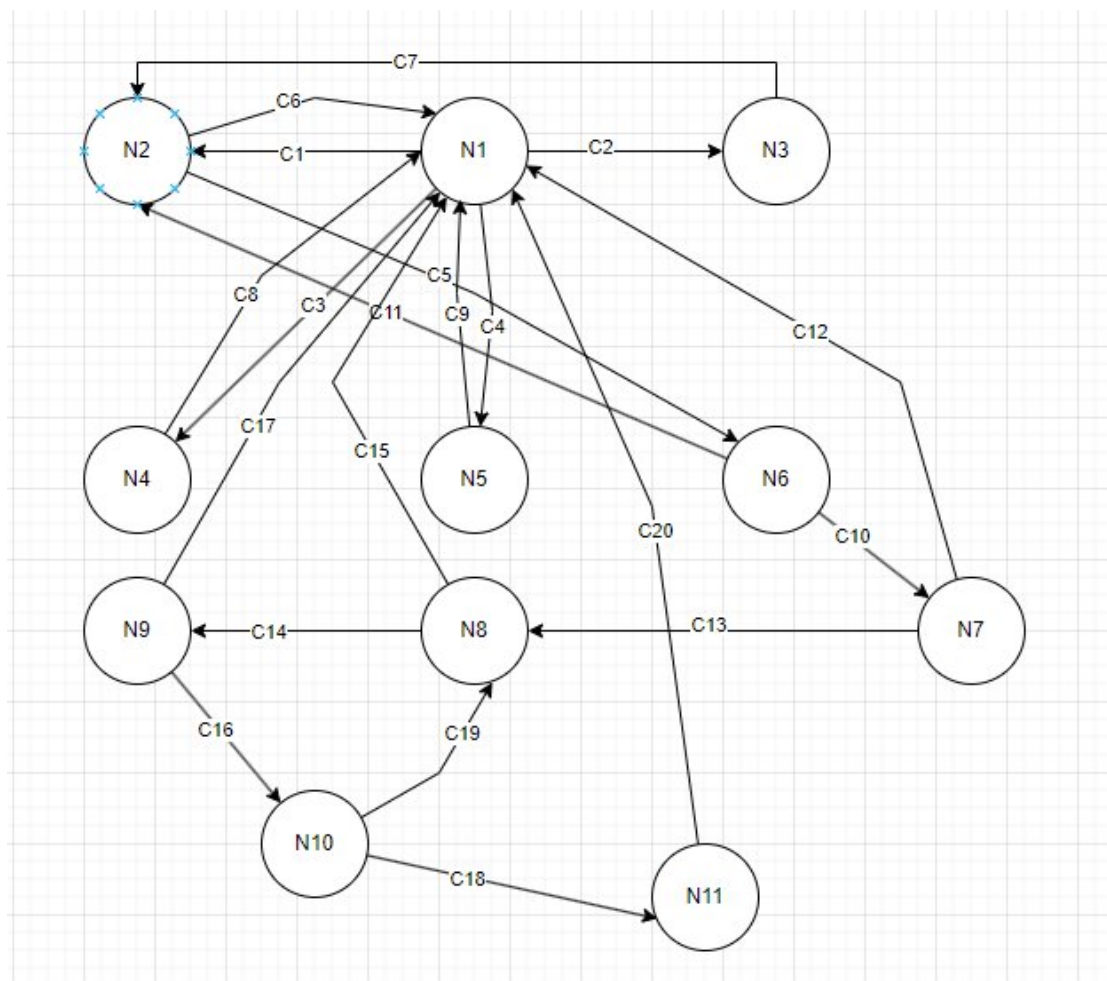


Рисунок 1. Граф переходов

Таблица 2

Условия перехода	Следующая вершина
N1 – Главная страница магазина анимаций	
C1. Ввести ключевое слово в строке поиска и нажать кнопку “Ок”	N2. Страница результатов поиска
C2. Выбрать категорию анимаций из меню	N3. Страница категории анимаций
C3. Нажать кнопку "Просмотреть все" под популярными анимациями	N4. Популярные анимации

С4. Нажать на кнопку "Смотреть далее" под блоком скидок	N5. Страница со скидками
Для вершины N2 – Страница результатов поиска	
С5. Нажать на анимацию в результате поиска	N6. Страница описания анимации
С6. Нажать кнопку “Назад”	N1. Главная страница магазина анимаций
Для вершины N3 – Страница категории анимаций	
С7. Выбрать подкатегорию анимаций из списка	N2. Страница результатов поиска
Для вершины N4 – Страница популярных анимаций	
С8. Нажать кнопку “Назад”	N1. Главная страница магазина анимаций
Для вершины N5 – Страница со скидками	
С9. Нажать кнопку “Назад”	N1. Главная страница магазина анимаций
Для вершины N6 – Страница описания анимации	
С10. Нажать кнопку "Добавить в корзину"	N7. Корзина
С11. Нажать кнопку "Назад"	N2. Страница результатов поиска
Для вершины N7 – Корзина	
С12. Нажать кнопку "Продолжить покупки"	N1. Главная страница магазина анимаций
С13. Нажать кнопку "Оформить заказ"	N8. Форма оформления заказа

Для вершины N8 – Форма оформления заказа	
C14. Нажать на кнопку “Оплата”	N9. Страница ввода данных
C15. Нажать кнопку “Назад”	N1. Главная страница магазина анимаций
Для вершины N9 – Страница ввода данных	
C16. Ввести данных пользователя для оплаты и получения заказа и нажать кнопку “Далее”	N10. Страница подтверждения заказа
C17. Нажать кнопку “Отмена”	N1. Главная страница магазина анимаций
Для вершины N10 – Страница подтверждения заказа	
C18. Нажать кнопку "Подтвердить заказ"	N11. Страница подтверждения успешного заказа
C19. Нажать кнопку "Редактировать данные"	N8. Страница ввода данных
Для вершины N11 – Страница подтверждения успешного заказа	
C20. Нажать кнопку “Далее”	N1. Главная страница магазина анимаций

Задание 3.

Используемые устройства ввода: ввод с помощью мыши, клавиатуры, сенсорного экрана, получение данных по сети, загрузка файлов.

Используемые устройства вывода: вывод на монитор или экран мобильного устройства, отправка данных по сети, отправка файлов по сети.

Задание 4.

Учитывая универсальность возможностей приложения для разных категорий пользователей, целесообразно применить методы косметической адаптации.

Данный подход включает в себя: сокращение ввода и многоязычный интерфейс.