МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ОРЛОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ИМЕНИ И. С. ТУРГЕНЕВА»

Кафедра программной инженерии

**ОТЧЕТ**

по лабораторной работе № 8

на тему: «Проектирование и разработка пользовательского интерфейса с использованием продукционных правил»

по дисциплине: «Проектирование пользовательского интерфейса»

Выполнили: Евдокимов Н.А., Панин М.С.

Институт приборостроения, автоматизации и информационных технологий

Направление: 09.03.04 «Программная инженерия»

Группа: 71-ПГ

Проверили: Олькина Е.В., Лысков О.Э.

Отметка о зачете:

Дата: «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2019 г.

Орёл, 2019

**Продукционные правила, основанные на событиях**

1. Открытие\_приложения -> инициализация\_приложения <отрисовка\_окон>
2. Клик\_по\_клетке клетка\_свободна ход\_первого\_игрока -> проверка\_победы <отрисовка\_нолика>
3. Клик\_по\_клетке клетка\_свободна ход\_второго\_игрока -> проверка\_победы <отрисовка\_крестика>
4. победа\_не\_достигнута -> переключение\_хода
5. победа\_достигнута -> переключение\_хода <вывод\_сообщения\_о\_победе> <очистка\_игрового\_поля>
6. Закрытие приложения -> освобождение\_ресурсов

**Продукционные правила, основанные на состояниях**

Мышь {клик по клетке, клик по кнопке «закрыть», клик на открытие приложения}

Ход {игрок 1, игрок 2}

Клетка {крестик, нолик, свободна}

Программа {запущена, закрыта, проверка победы, вывод сообщения о победе}

Победа {достигнута, не достигнута}

1. клик на открытие приложения -> запущена
2. клик по клетке, свободна, игрок 1 -> нолик, проверка победы
3. клик по клетке, свободна, игрок 2 -> крестик, проверка победы
4. достигнута -> вывод сообщения о победе, закрыта
5. не достигнута, игрок 1 -> игрок 2
6. не достигнута, игрок 2 -> игрок 1
7. клик по кнопке «закрыть» -> закрыть

**Смешанные продукционные правила**

Клетка {крестик, нолик, свободна}

Программа {проверка победы, вывод сообщения о победе, открыта, закрыта}

Ход {игрок 1, игрок 2}

1. открытие приложения -> программа = открыта
2. клик по клетке : клетка = свободна, ход = игрок 1 -> клетка = нолик, программа = проверка победы
3. клик по клетке : клетка = свободна, ход = игрок 2 -> клетка = крестик, программа = проверка победы
4. победа достигнута -> программа = вывод сообщения о победе
5. победа не достигнута : ход = игрок 1 -> ход = игрок 2
6. победа не достигнута : ход = игрок 2 -> ход = игрок 1
7. закрытие приложения -> программа = зкарыта