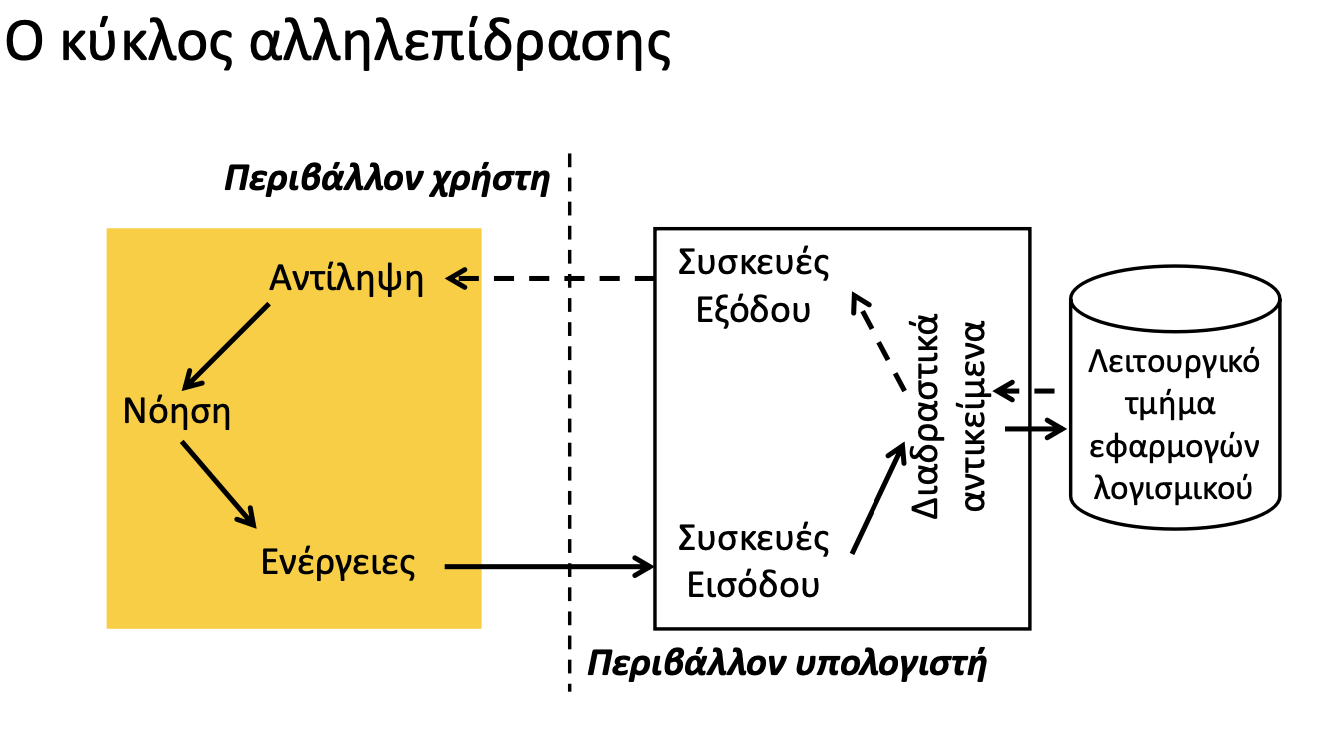
Διεπαφή Χρήστη Υπολογιστή Πιθανά Θέματα

**Τι είναι Διεπαφή Χρήστη Υπολογιστή;**

Η διεπαφή χρήστη – υπολογιστή περιλαμβάνει τις γλώσσες και όργανα εισόδου των χρηστών, τις γλώσσες και όργανα εξόδου των μηχανών, και τα πρωτόκολλα της αλληλεπίδρασης μεταξύ τους



**Τι είναι το μοντέλο του Buxton;**

Εστιάζει στις *καταστάσεις* που μπορεί να βρεθεί μια συσκευή και στους εναλλακτικούς τρόπους *μετάβασης* από μια κατάσταση σε μια άλλη

Βασικές Καταστάσεις

Το μοντέλο 3 καταστάσεων (συσκευών εισόδου) :  
-S0 = κατάσταση αποσύνδεσης (out-of-range)  
-S1 = κατάσταση παρακολούθησης (tracking/μετακίνηση cursor) -S2 = κατάσταση μεταφοράς αντικειμένου με dragging

Diagram, venn diagram

Description automatically generated

States

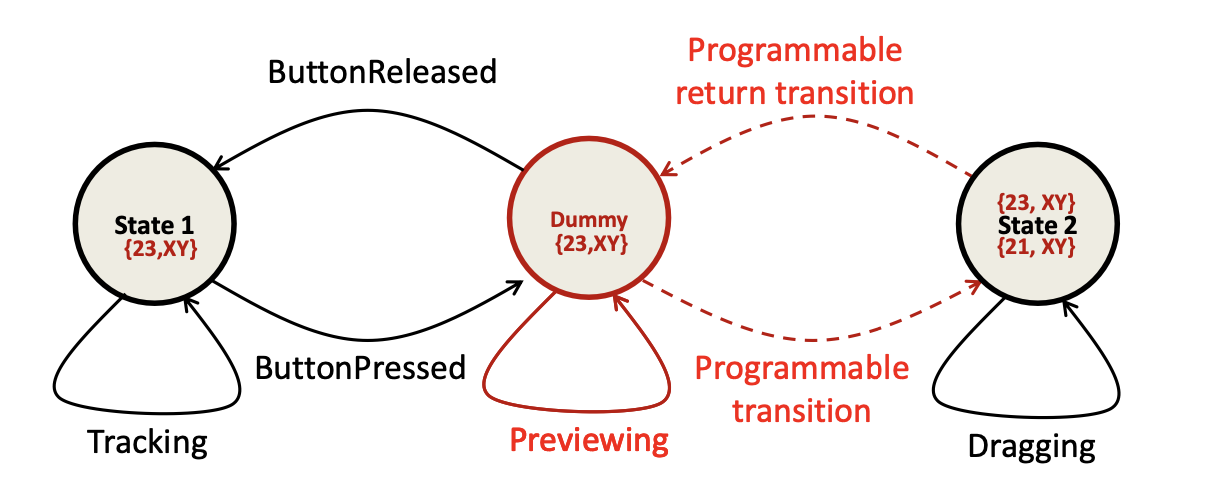
Diagram

Description automatically generated

Diagram

Description automatically generated

Slider



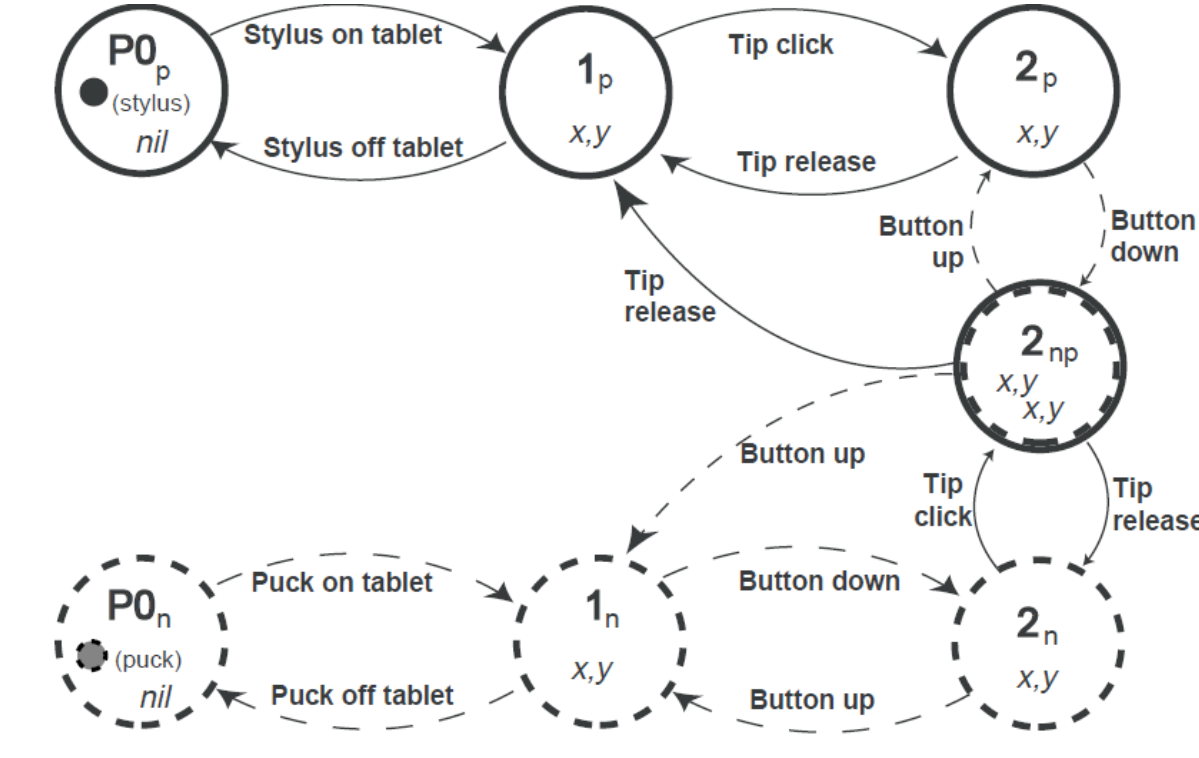
Επαφή με δύο δάκτυλα

Diagram

Description automatically generated

Puck and Stylus

Πλήρες μοντέλο με επικοινωνία του puck και του stylus



**Ιεραρχία Συμπερίληψης**

Ιεραρχία συμπερίληψης συνοψίζει τις σχέσεις μεταξύ των συστατικών / αντικειμένων μιας διεπαφής

* Στην κορυφή καταγράφεται το υψηλού επιπέδου αντικείμενο συμπερίληψης (που περιλαμβάνει τα πάντα)
* Ακολουθούν τυχόν άλλα αντικείμενα συμπερίληψης
* Στα φύλλα της ιεραρχίας συναντάμε μεμονωμένα διαδραστικά αντικείμενα

Diagram, schematic

Description automatically generated

Μερικές φορές η ιεραρχία δεν μας απασχολεί τόσο

Diagram

Description automatically generated

Action Listener Diagram

Description automatically generated

BNF (Backus Naur Form)

Table

Description automatically generated with low confidence

Τρείς τύποι σεναρίων

Γενικό – Abstract

Περίπτωση Χρήσης – Use Case

Αλληλεπίδραση – Interaction

Εξειδίκευση υπό μορφή *use case*

Diagram

Description automatically generated

Diagram

Description automatically generated