

Человеко-машинное взаимодействие

Введение

Человеко-машинное взаимодействие – это изучение, планирование и разработка взаимодействия между людьми и компьютерами.

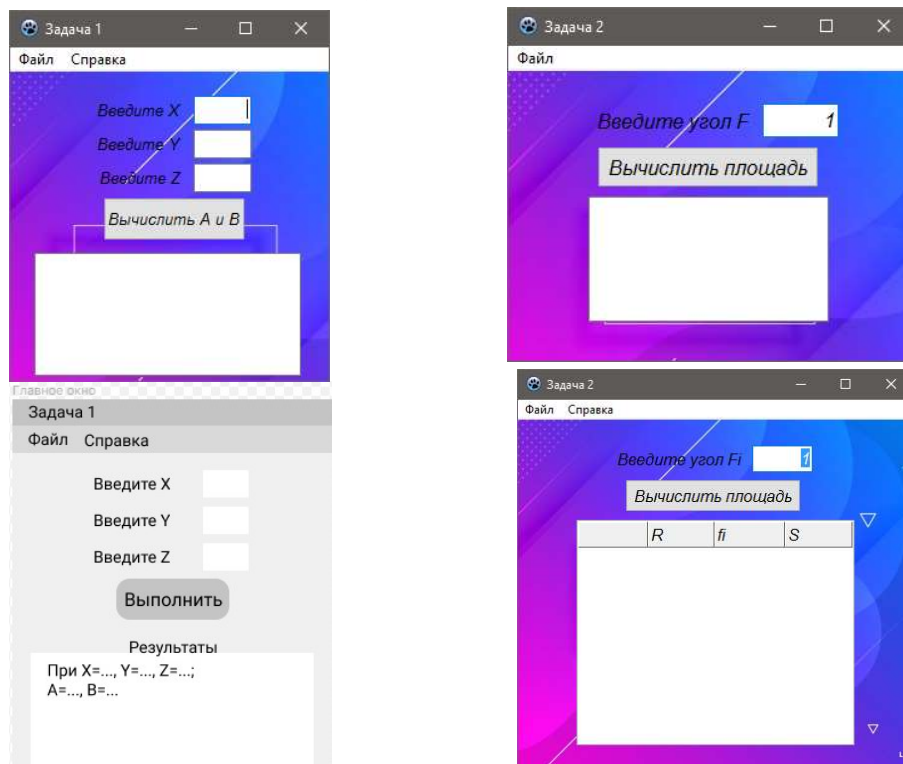
Взаимодействие происходит на уровне интерфейса. Главный аспект человеко-машинного взаимодействия — создать удовлетворение пользователей.

За семестр рассматривались темы:

- *Человек в ЧВМ*
- *Дизайн. Ментальные модели*
- *Интерфейсы*
- *Опыт взаимодействия (UX)*
- *Юзабилити*
- *Типографика*

За это время разработаны задачи, где использовались:

- *Привязки*
- *Меню*
- *Мето-поле*
- *Компонент проверки введенных данных*
- *Компонент для отображения результата в табличной форме*



Код интерфейсной части модуля одной из программ:

interface

uses

Classes, SysUtils;

type

Calculation = **record**

 fi, r: **Real**;

 S: **Real**;

end;

function calc (fi: **Real**): **Real**;

procedure save_params (fi: **Real**; filename: **string**);

procedure load_params (var fi: **Real**; filename: **string**);

Заключение

Курс человеко-машинного взаимодействия помогает научиться «думать о пользователе». Разработать интерфейс важно настолько же, насколько важно написание самого кода. Поначалу интерфейс кажется ненужной частью, ведь «важен хороший код», но может ли человек, который не разбирается в программировании, пользоваться этим «кодом»? Дизайн облегчает пользователю решение задач.

Чтобы облегчить себе задачу, можно почитать книги по дизайну или же рассмотреть интерфейс популярных программ и сайтов. И важно помнить, что интерфейс должен быть «простым и понятным» для всех пользователей.

Чистота этого текста: **9,3** балла из 10
по шкале Главреда

33 предложения
174 слова, 1593 знака

Читаемость этого текста: **9,1** балл из 10
по шкале Главреда

33 предложения
174 слова, 1593 знака