**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение**

**высшего образования**

**«КАЗАНСКИЙ (ПРИВОЛЖСКИЙ) ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

ИНСТИТУТ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ МАТЕМАТИКИ И

ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

КАФЕДРА АНАЛИЗА ДАННЫХ И ТЕХНОЛОГИЙ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Направление: 09.03.03 – Прикладная информатика

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Экранная клавиатура для мобильных устройств с поддержкой лингвистических сервисов**

**Работа завершена:**

Студент 4 курса

группы 09-951

“\_\_\_” \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 г.    \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Фархетдинов Р.Р.

**Работа допущена к защите:**

Научный руководитель

ученая степень, ученое звание,

должность

“\_\_\_” \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 г.    \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Сафина Л.И.

Заведующий кафедрой

ученая степень, ученое звание

“\_\_\_” \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 г.    \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Вахитов Г.З.

Казань – 2023

Содержание

[Введение 3](#_Toc121745801)

[1. Формирование требований 5](#_Toc121745802)

[1.1. Исследование предметной области лингвистических сервисов 5](#_Toc121745803)

[1.2. Анализ существующих клавиатур с поддержкой лингвистических сервисов 8](#_Toc121745804)

[1.3. Техническое задание 10](#_Toc121745805)

# Введение

История всех экранных клавиатур начинается с 1992 года — года создания первой оптической виртуальной клавиатуры, изобретенной и запатентованной инженерами IBM. Хотя данный вид клавиатуры появился относительно недавно, история её развития достаточно обширна.

Первые виртуальные клавиатуры не обладали возможностью поддерживать какие-либо лингвистические сервисы. Чуть позже появились клавиатуры с данной возможностью. Но с покупкой нового устройства (смартфона, компьютера) все данные о стиле печати пользователя оставались на старых устройствах. Отличным решением было бы сохранять данные пользователя в «облаке», чтобы избавиться от зависимости от определенного устройства. В эпоху Интернета синхронизация данных в сети является неотъемлемой частью большинства людей.

Целью выпускной квалификационной работы является разработка экранной клавиатуры для мобильных устройств с поддержкой лингвистических сервисов, чтобы помогать любым пользователям разных профессий набирать текст на мобильных устройствах с помощью данной клавиатуры максимально продуктивно: быстро и без ошибок. Разработка экранной клавиатуры актуальна, потому что с появлением социальных сетей, мессенджеров и сенсорных телефонов люди во всем мире стали активно переписываться друг с другом целыми днями, тем самым клавиатура является необходимым элементом в жизни любого современного человека.

Для разработки данной системы выделяют следующие задачи:

1. Изучение предметной области и анализ существующих решений в разработке экранной клавиатуры;
2. Составление технического задания к функциям и интерфейсу программы;
3. Проектирование системы «экранная клавиатура»;
4. Выбор программных средств реализации;
5. Написание программного кода;
6. Тестирование приложения и его отладка.

# Формирование требований

## 1.1. Исследование предметной области лингвистических сервисов

В данной предметной области будут задействованы три основных лингвистических сервиса:

1. Орфокорректор — когда пользователь вводит слово, и оно неправильное, ему рекомендуются до трех правильных вариантов пока курсор находится в конце этого слова;
2. Предиктивный ввод — когда пользователь ввел правильное слово, ему рекомендуются три слова на выбор, каждое из которых может идти за этим словом;
3. Автодополнение — когда пользователь набирает слово и, не дожидаясь его окончания, клавиатура начинает предлагать до трех вариантов слов на выбор, которые содержат в себе только что набираемое пользователем слово. Тем самым пользователю предоставляется возможность поскорей закончить слово, выбрав наиболее подходящее из списка.

Экранная клавиатура должна поддерживать вышеперечисленные лингвистические сервисы и «затачиваться» под определенного пользователя, который пользуется данной клавиатурой.

Разработка экранной клавиатуры в данной предметной области призвана решить проблему с набором текста на мобильных устройствах: медленный набор текста и утомительное исправление ошибок. Постоянный набор слов, требующий во многих случаях быстрого и верного написания, требует определенных усилий со стороны пользователя, где-то требуется не предлагать исправление слова как «неправильного», относящегося к сленгу пользователя, — практическая значимость данной клавиатуры.

Также можно затронуть одну интересную статью [-], где два студента-математика, учащиеся в Кембриджском университете, Фолькер Шлуе и Майкл Фестер разработали новый способ набора текста в мобильные устройства, а именно — ПО 8-pen, являющееся виртуальной клавиатурой. ПО 8pen имеет достаточно сильные расхождения от обычных клавиатур в плане организации кнопок — выглядит как «икс», вдоль линий которого расположены буквы от центра «икса» до края по убыванию частоты встречаемости, а в центре «икса» расположена большая точка черного цвета. По углам расположены такие кнопки, как «shift», «delete», «enter» и «?123». Принцип работы следующий: для того чтобы ввести символ, нужно нажать на черную точку в центре «икса» и произвести переход в один из секторов (всего их 4). Число секторов определяется порядком букв на «иксе», а направление движения — стороной, где размещены эти буквы.

Разумеется, в начале работы с данной клавиатурой пользователю может быть не комфортно, так как она в разрез отличается от классических клавиатур. Со временем пользователь начнет привыкать к данному ПО и будет набирать текст в разы быстрее, чем раньше. Также данная клавиатура занимает намного меньше площадь экрана, чем обычная, что добавляет свободу движения. Тем самым придумана новая возможность вводить текст быстро и без ошибок, не прибегая к лингвистическим сервисам.

В следующей обширной статье [-] рассказывается о способах ввода с помощью экранной клавиатуры и обсуждается ее дизайн. Разработка настольных компьютеров, особенно веб-разработка, приводит к вялому интерактивному дизайну: здесь делаются предположения, которые часто оказываются ложными за пределами этой узкой области. В эпоху массового распространения мобильных устройств такие предположения создают множество проблем. Одним из наиболее важных аспектов являются способы ввода информации.

iPhone по умолчанию использует виртуальную сенсорную панель для ввода информации. Этот взгляд очень интересен благодаря своей гибкости. Параметры ввода для определенных полей могут влиять на раскладку клавиатуры в целом и на функции отдельных кнопок в частности. Экранные клавиатуры могут использовать интересные способы взаимодействия с пользователем, начиная от набора текста непрерывным движением пальцев и заканчивая виртуальным колесом прокрутки, позволяющим выбирать значение, например, дату и время, из ограниченного набора элементов.

Клавиатуры используются для ввода слов, а панели используются для ввода цифр и символов. Хотя границы между различными функциями виртуальных клавиатур могут быть размыты, определение разницы между ними является довольно важной задачей.

Интересным моментом является изменение режима ввода. При переключении в новый режим могут измениться как названия, так и функции клавиш, а также расположение и размер кнопок. Это означает, что на самом деле количество режимов ввода бесконечно. Например, при вводе адреса электронной почты может отображаться клавиатура, включающая символ «@» и отдельную клавишу «.com», при этом в адресе могут отсутствовать недопустимые символы, например, запятая, в противном случае раскладка останется прежней.

Цифровой ввод — один из самых интересных режимов. Например, расположение кнопок для набора телефонного номера отличается от раскладки цифровой панели на клавиатуре. Иногда цифры расположены в верхнем ряду буквенно-цифровой панели, как на стандартной компьютерной клавиатуре.

Ввод жестов с виртуальной клавиатуры позволяет ускорить ввод текста (приложение Swype от Nuance studio). Пользователь вводит слово одним движением пальца, которое может остановиться или изменить направление на любом знаке. Дополнительный режим используется наряду со стандартным: пользователь всегда может вернуться к набору текста, нажимая клавиши поочередно — внешний вид клавиатуры не изменится.

Инструменты выбора даты и времени и другие механизмы ввода определенного значения позволяют пользователю произвольно выбирать способ взаимодействия, каждый из которых имеет свои особенности.

Некоторые из методов ввода, такие как колесо прокрутки даты и времени в Android, дополняют сенсорный язык и существуют наряду с ручным вводом. Один щелчок по значению открывает виртуальную клавиатуру или цифровую панель.

В статье [-] речь пойдет о типах элементов ввода с помощью экранной клавиатуры. Рассмотрим самые распространенные типы.

Date. Ни для кого не секрет, что календари на мобильных устройствах ужасно маленькие, что доставляет дискомфорт. Также есть требования на многих текстовых полях, которые принуждают пользователей при вводе даты соблюдать строгие правила проверки. Установив тип ввода date, мобильный браузер решит оставшиеся проблемы.

Email. Нужно постараться, чтобы ввести адрес электронной почты на обычной клавиатуре. Данный тип ввода добавляет необходимые клавиши на первый план, такие как «@» и «.com», тем самым ввод адреса значительно упрощается.

Text. Это, пожалуй, самый часто встречающийся тип элементов ввода, который задействован везде.

Tel. Если нужно получить от пользователя только число, то нужно использовать тип элемента ввода tel, так как данный тип предоставляет пользователю цифровую клавиатуру.

## Анализ существующих клавиатур с поддержкой лингвистических сервисов

Рассмотрим статью [-]. Существует одна очень хорошая в данном плане клавиатура — Microsoft SwiftKey. Microsoft SwiftKey — это интеллектуальная клавиатура, изучающая стиль написания текста определенного пользователя, тем самым помогая ему быстрее и продуктивнее печатать текст. С помощью этой персонализированной клавиатуры есть возможность печатать сообщения, отправлять GIF-файлы и Emoji и так далее. Microsoft SwiftKey постоянно анализирует и подстраивается под уникальный стиль набора своего пользователя, сохраняя в памяти используемый им сленг и Emoji. Данная клавиатура предоставляет сервис автоисправления. Настраиваемая клавиатура выдает полезные подсказки, помогающие печатать текст быстро и без ошибок. Основные функции этой клавиатуры:

1. Клавиатура Emoji подстраивается к стилю печати пользователя, обучается и предоставляет его любимые эмотиконы во время общения;
2. Проверка орфографии и автоматическая подстановка текста с прогнозированием на основе искусственного интеллекта;
3. Имеет поддержку около 400 языков;
4. Около 100 ярких тем.

В сравнение с Microsoft SwiftKey возьмем самую обычную встроенную экранную клавиатуру на простые Android-смартфоны. Сразу можно сказать, что вышеупомянутые лингвистические сервисы (предиктивный ввод и орфокорректор) стандартная клавиатура не поддерживает. Зато поддерживает сервис автодополнения.

Данная стандартная клавиатура абсолютно не обучаема под определенного пользователя. Например, можно 100 раз написать слово «привет», а клавиатура так и будет выдавать следующие слова в неизменяемом порядке: «прав», «приветствуем», «привести» и так далее. Также может поддерживать множество языков.

Рассмотрим еще одну клавиатуру — экранная клавиатура Windows 10. Этот вид клавиатур поддерживает не только автодополнение, но и предиктивный ввод, и, как и стандартные клавиатуры, не обучаем.

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод, что на данный момент лучшей клавиатурой является Microsoft SwiftKey, так как она обладает наибольшим и современным функционалом по сравнению со стандартными экранными клавиатурами на смартфонах и компьютерах. Наиболее важная особенность Microsoft SwiftKey — это ее обучаемость под стиль печати пользователя, что отсутствует в других клавиатурах. Также обладает отличным предиктивным вводом и орфокорректором, чья «отличность» достигается опять же благодаря обучаемости. Вышеперечисленные особенности клавиатуры Microsoft SwiftKey будут позаимствованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

## 1.3. Техническое задание

Целью разработки экранной клавиатуры для мобильных устройств с поддержкой лингвистических сервисов является оптимизация, а также персонализация стиля ввода текста пользователем. Работа предлагает решение проблем с набором текста на мобильных устройствах: медленный набор текста и утомительное исправление ошибок. Функциональные требования к проектируемой системе:

1. Должна давать возможность набирать текст с помощью клавиш;
2. Должна давать рекомендации по исправлению слова до трех правильных вариантов;
3. Должна давать рекомендации до трех слов на выбор, каждое из которых может идти за текущим словом;
4. Должна давать рекомендации до трех слов на выбор, каждым из которых можно продолжить написание текущего слова;
5. Должна обучаться под конкретного пользователя, анализируя его набор текста и его использование рекомендаций, предложенных клавиатурой.

Данные о словах и необходимая информация о пользователях должны храниться в базе данных, причем пароли пользователей в целях безопасности должны храниться в виде хэша. Вся информация, используемая приложением, должна храниться в структурированном виде.

Далее обозначены требования к компонентам аппаратного и программного обеспечения, на которых развертывается программная реализация экранной клавиатуры:

1. ОС — Android;
2. Оперативная память — 2 GB;
3. Количество ядер — 2;
4. Тактовая частота процессора — 1000 МГц.

Данные от клиента на сервер, а с сервера в базу данных, и обратно должны передаваться в формате JSON. Протокол передачи данных, использующийся в приложении — http. Если возникнет сбой с сервером или с базами данных (на стороне сервера или локально), пользователь все равно сможет продолжить пользоваться клавиатурой, а также с подбором слов по исправлению в качестве подсказок, кроме случая, если сбой произошел с локальной базой данных перед началом работы пользователя. Следует заметить, что обучаемость клавиатуры под пользователя при таких сбоях не предусмотрена, кроме одного случая, а именно: если произойдет только один сбой с локальной базой данных во время работы пользователя, возможность обучения все равно сохранится.

Серверная часть приложения будет разработана на языке программирования Java с использованием фрэймворка Spring.

Для взаимодействия с сервером выбрана СУБД PostgreSQL.

Клиентская часть будет также разработана на языке программирования Java и на локальном уровне будет обмениваться данными с СУБД SQLite. Чтобы взаимодействовать с сервером посредством отправки к нему запросов, а также для преобразования данных в формат JSON и обратно, клиент будет использовать библиотеку Retrofit.

Интерфейс приложения должен быть удобен для конечного пользователя, который отвечает следующим требованиям:

1. Наличие удобного и не вызывающего напряженность глаз шрифта;
2. Использование русскоязычной и англоязычной раскладок клавиатуры;
3. Использование цветовой палитры спокойных оттенков для комфортного взаимодействия пользователя с программой.