## *Nhập môn công nghệ phần mềm*

*Đặng Văn Dũng – 20187163*

*Phạm Đức Long – 20187182*

*Trần Thị Phượng - 20175988*

**Phần I:**

**Bài 1.1**

1. Giao diện người dùng là gì?
2. *Là phương tiện để người dùng khai thác các tính năng của phần mềm*
3. Là công cụ dịch chương trình sang dạng ngôn ngữ máy
4. Là công cụ truyền dữ liệu giữa các vị trí khác nhau trong mạng
5. Tất cả các phương án trên
6. Lựa chọn nào là các kiểu giao diện người dùng?
7. *Giao diện người dùng đồ họa*
8. Giao diện dòng lệnh
9. Giao diện ngôn ngữ tự nhiên
10. Tất cả các phương án trên
11. Phần mềm có thể cho phép người dùng tương tác qua thiết bị đa dạng như chuột, bàn phím, thiết bị nhận dạng giọng nói, màn cảm ứng,…?
12. *Đúng*
13. Sai
14. Để xây dựng một giao diện người dùng hiệu quả, nhà thiết kế phải bắt đầu bằng sự hiểu biết về người dùng, bao gồm hồ sơ về tuổi, khả năng thể chất, kỹ năng, trình độ học vấn, sở thích,…?
15. *Đúng*
16. Sai
17. Nguyên tác cơ bản trong thiết kế giao diện người dùng?
18. Lấy người dùng làm trung tâm
19. Giảm tải bộ nhớ trên máy người dùng
20. *Giao diện cần nhất quán (consistent)*
21. Tất cả các phương án trên
22. Những hoạt động được chú trọng khi thiết kế giao diện người dùng?
23. Mô hình hóa và phân tích người dùng, nhiệm vụ, môi trường
24. Thiết kế giao diện
25. Thẩm định giao diện
26. *Tất cả các phương án trên*
27. Hướng tiếp cận nào để phân tích tác vụ của người dùng trong thiết kế giao diện?
28. *Người dùng cho biết những ưa thích qua bản câu hỏi*
29. Dựa vào ý kiến của những lập trình viên có kinh nghiệm
30. Nghiên cứu những hệ thống tự động liên quan
31. Quan sát thao tác người dùng

**Bài 1.2**

1. Trình bày các bước trong quy trình thiết kế giao diện người dùng?

Phân tích giao diện

Phân tích người dung

          Phân tích tác vụ và mô hình hóa

          Phân tích nội dung hiển thị

1. Nêu tầm quan trọng của thiết kế giao diện người dùng?

Thiết kế giao diện mô tả như thế nào phần mềm giao tiếp với:

     Các hệ thống có tương tác

     Con người người sử dụng

Một giao diện có nghĩa là một luồng thông tin (ví dụ, dữ liệu và/hoặc kiểm soát) và một loại hình cụ thể của hành vi

Các kịch bản sử dụng (usage scenarios) và mô hình hành vi (behavioral model) cung cấp nhiều thông tin cần thiết cho thiết kế giao diện

1. Hãy gợi ý một số hướng dẫn về các yếu tố màu sắc trong việc thiết kế giao diện?

* Giới hạn số lượng màu được sử dụng và không nên lạm dụng việc sử dụng màu.
* Thay đổi màu khi thay đổi trạng thái của hệ thống
* Sử dụng màu để hỗ trợ cho những nhiệm vụ mà người sử dụng đang cố gắng thực hiện.
* Sử dụng màu một cách thống nhất và cẩn thận với các cặp màu đối kháng nhau..

**Bài 1.3**

So sánh hai màn hình dưới đây, hãy nhận xét đánh giá về việc thiết kế hai màn hình này?



