1. ЗВИЧАЙНИЙ (КЛАСИЧНИЙ) БУДИЛЬНИК

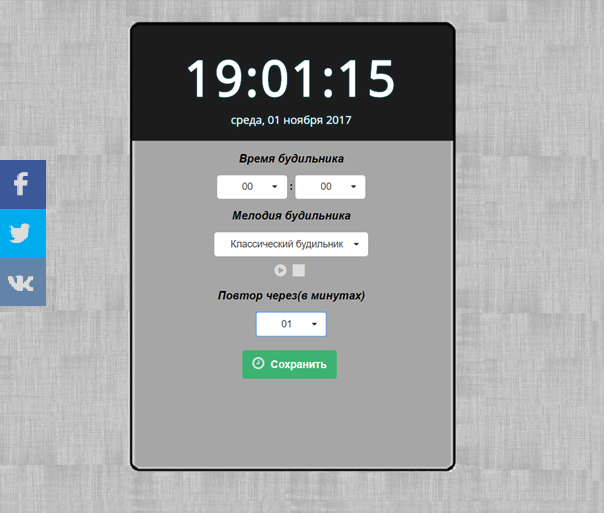


Рисунок 1.1 – Початковий стан

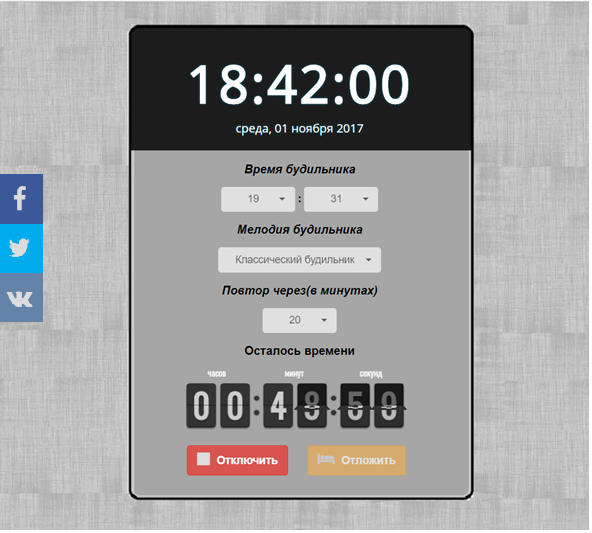


Рисунок 1.2 –Будильник в налаштованому стані

**GOMS**

З використанням випадаючих списків:

HMPKPKMPKPKMPKMPKMPKMPKMPK=0.4+1.35+1.1+0.2+1.1+0.2+1.35+

+1.1+0.2+1.1+0.2+1.35+1.1+0.2+1.35+1.1+0.2+1.35+1.1+0.2+1.35+1.1+0.2+

+1.35+1.1+0.2=20.25(с)

З використанням полів вводу:

HMPKHKKKMHPKHKKKMHPKMPKMHPKMPKMPK=0.4+1.35+1.1+0.2+0.4+0.2+0.2+0.2+1.35+0.4+1.1+0.2+0.4+1.1+0.2+0.4+0.2+0.2+0.2+1.35+0.4+1.1+

0.2+1.35+0.4+1.1+0.2+1.35+1.1+0.2+1.35+1.1+0.2=21,2(c)

**Приклад використання закона Фітса**:

час для переходу з «Мелодія будильника» до «Повтор через»

t=a+b\*log2(D/S)=0,8+(1/4,9)\* log2(64/83)=0,72 (c)

**Приклад використання закона Хіка**:

час для вибору мелодії

t=a+b\*log2(n+1)=(a+b\*2,22) c

1. БУДИЛЬНИК ДЛЯ ДИТЯЧОЇ ВІКОВОЇ ГРУПИ (4-6 РОКІВ)

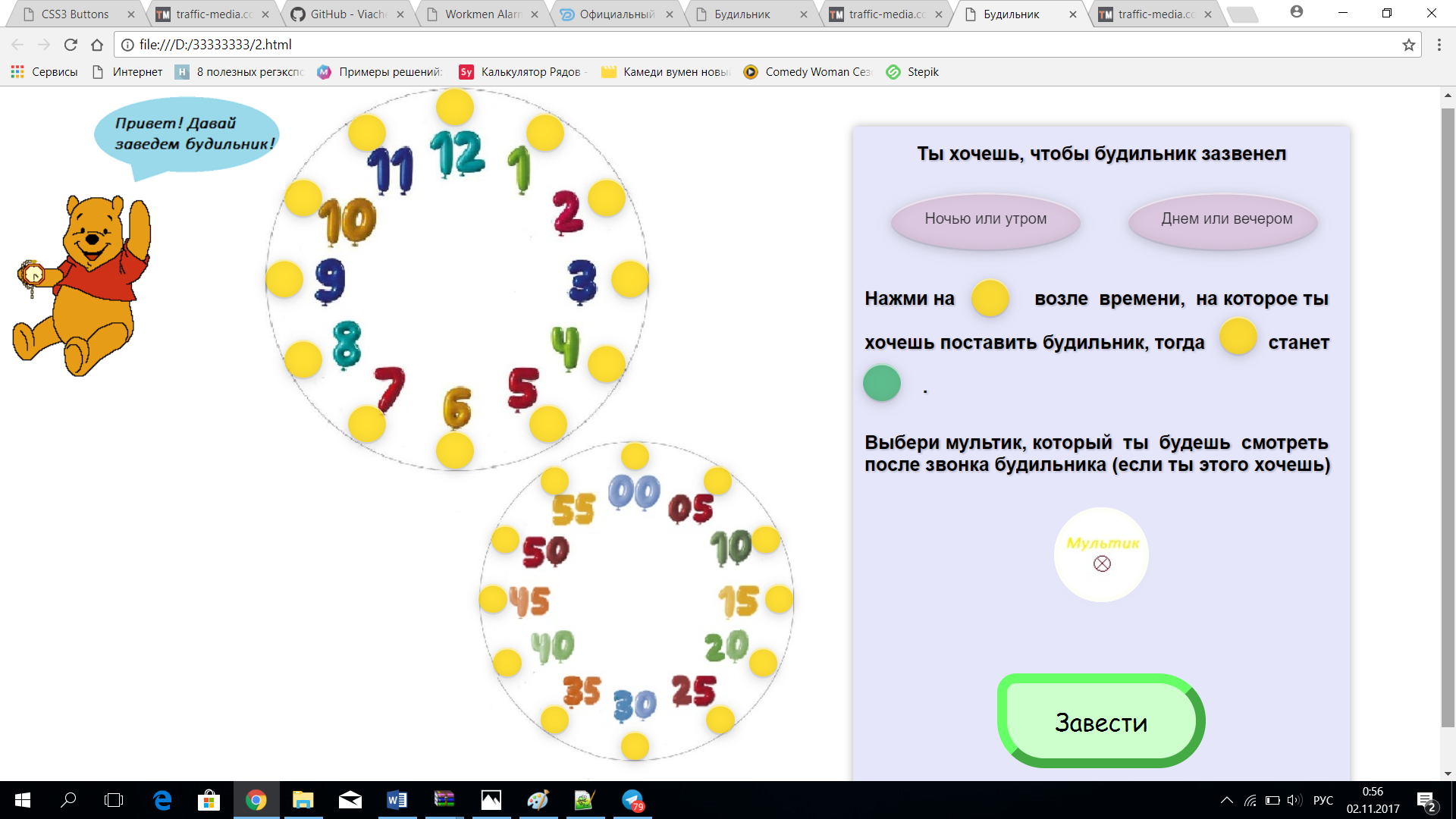


Рисунок 1.1 – Початковий стан

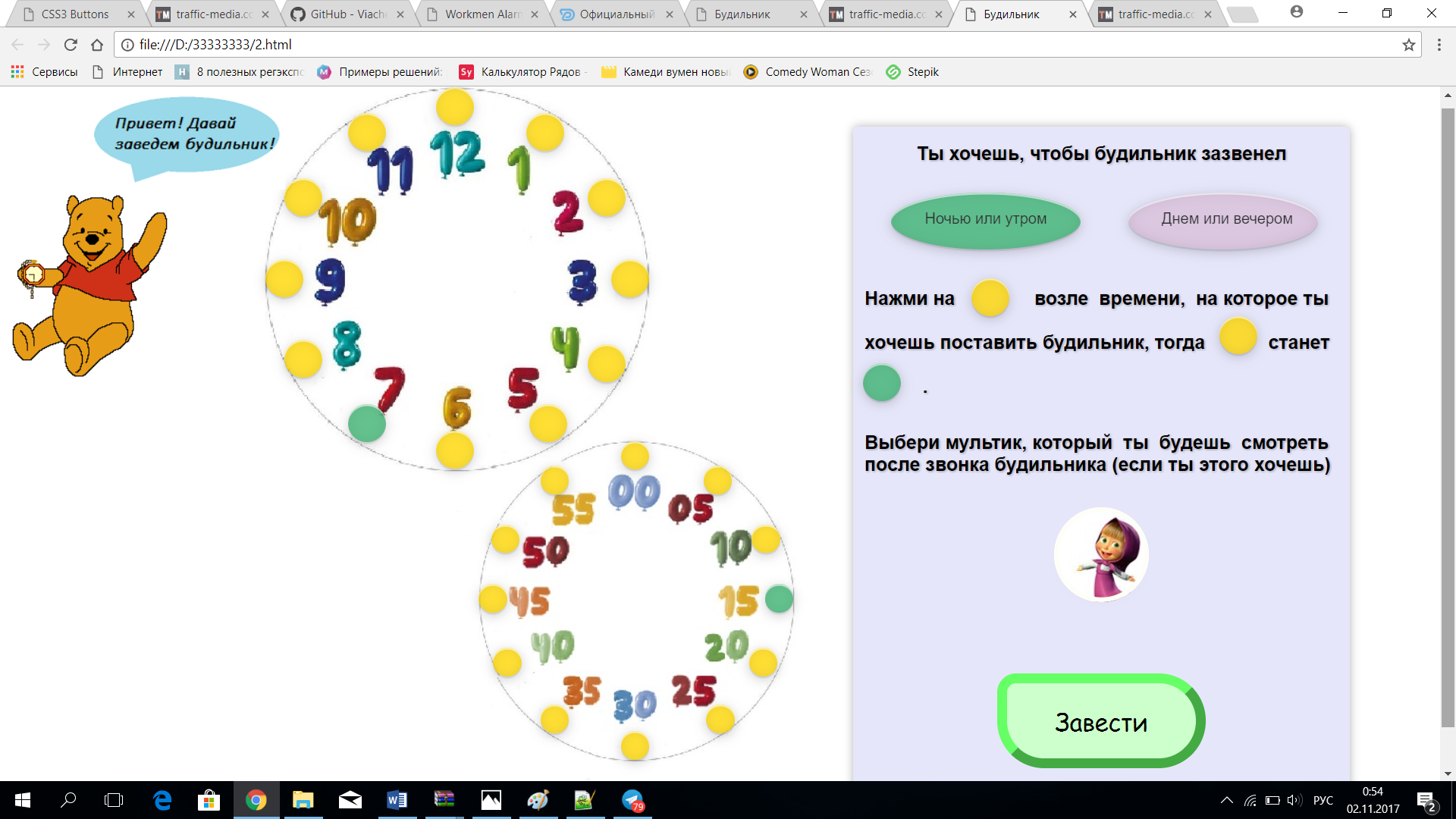


Рисунок 2.2 – Будильник в налаштованому стані

**GOMS**

HMPKMPKMPKMPKMPKMPK=0.4+(1.35+0.2)\*6=16.3 (c)

**Приклад використання закона Фітса:**

час для переходу з кнопки обрання пори дня до кнопки вибору мультфільма

t=a+b\*log2(D/S)=0,8+(1/4,9)\* log2(264/83)=1,145 (c)

**Приклад використання закона Хіка**:

час для вибору часу

t=a+b\*log2(n+1)=(a+b\*3,17) c