**深 圳 大 学 实 验 报 告**

**课程名称： 软件工程**

**实验项目名称： 实验1 软件界面设计**

**学院： 计算机与软件学院**

**专业： 计算机科学与技术**

**指导教师： 卢亚辉**

**报告人： 郑雨婷 学号： 2021150122 班级： 高性能**

**实验时间：2023年9月12日（周二）~2021年9月24日（周日）**

**实验报告提交时间： 2023年9月15日**

**教务部制**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **一、实验目的与要求：**  **实验目的：学习界面设计**  **实验要求：**报告写作。要求：主要思路有明确的说明，重点代码有详细的注释，行文逻辑清晰可读性强，报告整体写作较为专业。  （1）本次实验课作业满分为100分，占总成绩的比例（待定）。  （2）本次实验课作业截止时间2023年9月24日（周日）21:59。可以多次提交。如果未提交实验报告和作业的次数超过总报告次数的三分之一（也即未提交次数超过3次），则取消考试资格。   1. 报告正文：请在指定位置填写，本次实验不需要单独提交源程序文件。 2. 个人信息：WORD文件名中的“姓名”、“学号”，请改为你的姓名和学号；实验报告的首页，请准确填写“学院”、“专业”、“报告人”、“学号”、“班级”、“实验报告提交时间”等信息。   （5）提交方式：截止时间前，请在Blackboard平台中提交。如果Blackboard系统存在问题，可以延期提交。截止日期之后，补交作业一律为0分。如有特殊情况，请于截至日期之后的48小时内发邮件到luyahui@szu.edu.cn，并在邮件中注明课程名称、作业名称、姓名、学号等信息，以及特殊情况的说明，我收到后会及时回复。  （6）发现抄袭（包括复制&粘贴整句话、整张图），**抄袭者和被抄袭者的成绩记零分（含抄袭往届同学的作业）。**  **二、实验内容**  1．利用磨刀或者Axure，选择下面的界面之一（三选一），绘制移动客户端界面  （1）绘制微信中的“我”界面  （2）绘制微信中的“钱包”界面  （3）绘制微信小程序中的“美团外卖”首页界面   |  |  |  | | --- | --- | --- | |  |  |  |   注意画图过程中，请注意各个元素的层次关系。  本次实验中，我选择了在微信中绘制“我”界面，以图一为参照，并选取iPhone 14/13 Pro作为演示机型。以下是具体操作步骤：  ①在“图层”选项下，选择页面一，并将页面的背景颜色更改为淡灰色，以与参照图一保持一致。  ②通过拖拽的方式，在界面中添加五个矩形，并根据参照图一调整它们的位置和大小，以达到与原图的相似性。  ③添加线条，将中间的矩形分为四个部分。  ④左侧的图标栏中，使用搜索功能找到需要的图标：服务、收藏、相册、卡包、表情、设置、微信、通讯录、发现、我等。并对它们进行大小和颜色的调整，将调整后的图标拖拽到正确的位置，确保它们与参照图一致。    ⑤添加首栏的微信头像图片，以便在“我”界面中显示个人头像。  ⑥对各栏的文字进行编辑，将微信昵称放大并加粗显示，将微信号文本调整为灰色。其余文本使用默认字体显示，并保持黑色。  ⑦最后，添加各栏的三角箭头图标和二维码图标，以完善界面的外观和功能。    最终成果如下：  3．综合设计题：结合你对软件系统使用的认识，完成某个功能的软件界面（例如聊天界面、拍照处理界面等）  （1）写出软件功能的综述描述  （2）结合软件综述的内容，设计一个能够实现该软件的软件界面。  （3）要求将功能描述写入到实验报告中，并将实现的软件界面贴到实验报告中  本次实验我选择完成**点餐功能**的软件界面。  点餐程序是一种便捷的应用，其主要功能包括菜单浏览、菜品搜索、加入购物车、下单和支付。用户可以通过程序浏览餐厅或商家的各种食物和饮料选项，查看详细描述和价格信息。同时，用户可以使用搜索功能快速找到特定菜品或食物类别，方便浏览。一旦选择完所需食物，用户可以将它们添加到购物车，以便稍后查看、编辑和确认订单。最后，用户可以提交订单并进行支付，从而完成点餐流程。这些基本功能使用户能够轻松订购食物，为餐馆和商家提供了高效的订餐解决方案。  点餐程序界面由以下5个区域组成元素：  ①顶部导航栏：包含应用程序的标题以及“我的”，表明这是一个点餐软件，点击“我的”即可进入用户信息界面。  ②搜索栏：用户可以在这里输入关键字来搜索特定的菜品，搜索结果会即时更新。  ③侧边分类栏：将所有菜品分成不同种类进行售卖，方便用户挑选。    ④菜单浏览区域：显示餐厅家的菜单，以卡片的形式呈现。每个菜品卡片包括菜品名称、图片、价格以及一个“加入购物车”按钮。  ⑤底部工具栏：包括总金额和“下单”按钮，当用户准备好下单时，点击此按钮将跳转到支付界面。    最终成果如下：  **三、感想及其他**  在进行这次实验，学习界面设计的过程中，我获得了宝贵的经验和见解。本次实验的目的是为了深入了解和掌握界面设计的原则和技巧，同时也锻炼了我的创造力和设计能力。  首先，我尝试绘制了微信的“我”界面。这个界面在我们日常使用的社交应用中非常常见，因此它的设计非常重要，要能够吸引用户并提供良好的用户体验。通过模仿微信界面，我学到了如何处理图片、文本、图标等元素，以创建一个吸引人的用户界面。  之后，我又绘制了点餐程序界面。这个界面的设计需要考虑用户点餐的流程，以及如何使用户能够轻松地浏览菜单、选择食物、编辑购物车和完成订单。我学到了如何在界面中呈现不同的信息，如菜单内容、搜索功能、购物车状态等，以使用户能够高效地完成任务。  总的来说，这次实验让我认识到界面设计是一个综合性的领域，涵盖了用户体验、可用性、美观性等多个方面。通过绘制这两个界面，我更好地理解了设计决策如何影响用户的交互和感知，以及如何平衡功能和美观性。我期待将这些知识应用到未来的项目中，提高自己在界面设计方面的能力。这次实验为我打开了界面设计的大门，让我深感兴趣并愿意不断学习和进步。 |

深圳大学学生实验报告用纸

|  |
| --- |
| 指导教师批阅意见：  成绩评定：  指导教师签字：  2021年 月 日 |
| 备注： |

注：1、报告内的项目或内容设置，可根据实际情况加以调整和补充。

2、教师批改学生实验报告时间应在学生提交实验报告时间后10日内。