

## Человеко-машинное взаимодействие

Я вижу эту дисциплину как разработку удобного и качественного интерфейса для пользователей. Человек, написавший программу, знает её от и до, а пользователь, при использовании программы, не должен в ней теряться, догадываться как она работает. Интерфейс должен вести пользователя! Эта дисциплина перекликается со множеством сфер жизни, она применима почти ко всему с чем взаимодействует человек.

За этот курс я изучил:

- Когнитивная психология
- Восприятие и эргономика
- Человеко-ориентированный дизайн
- Типографика и тексты
- Закон Фиттса
- Закон Хика

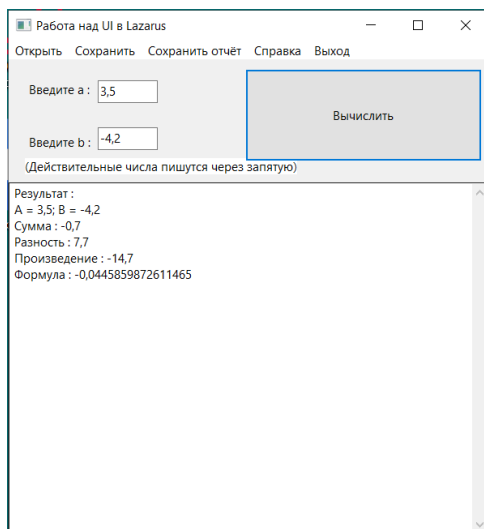
## Сделанные работы

Я совместил две задачи в одно приложение:

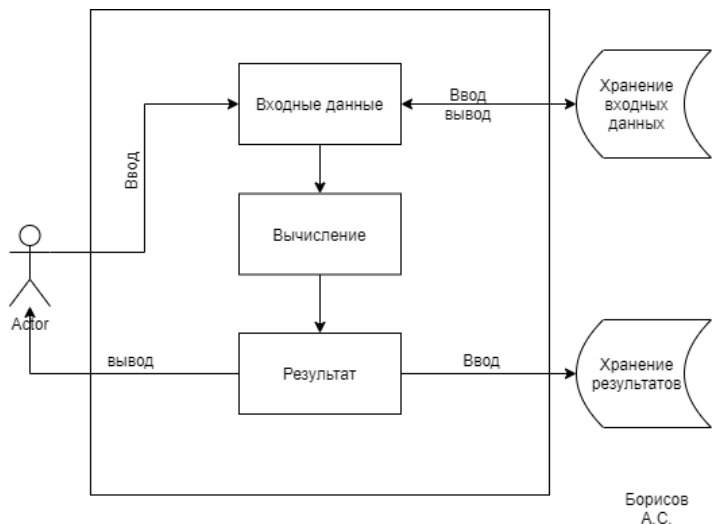
1 Даны два действительных числа  $a$  и  $b$ . Получить их сумму, разность и произведение.

2 Даны действительные числа  $x$  и  $y$ . Получить 
$$\frac{|x| - |y|}{1 + |xy|}$$

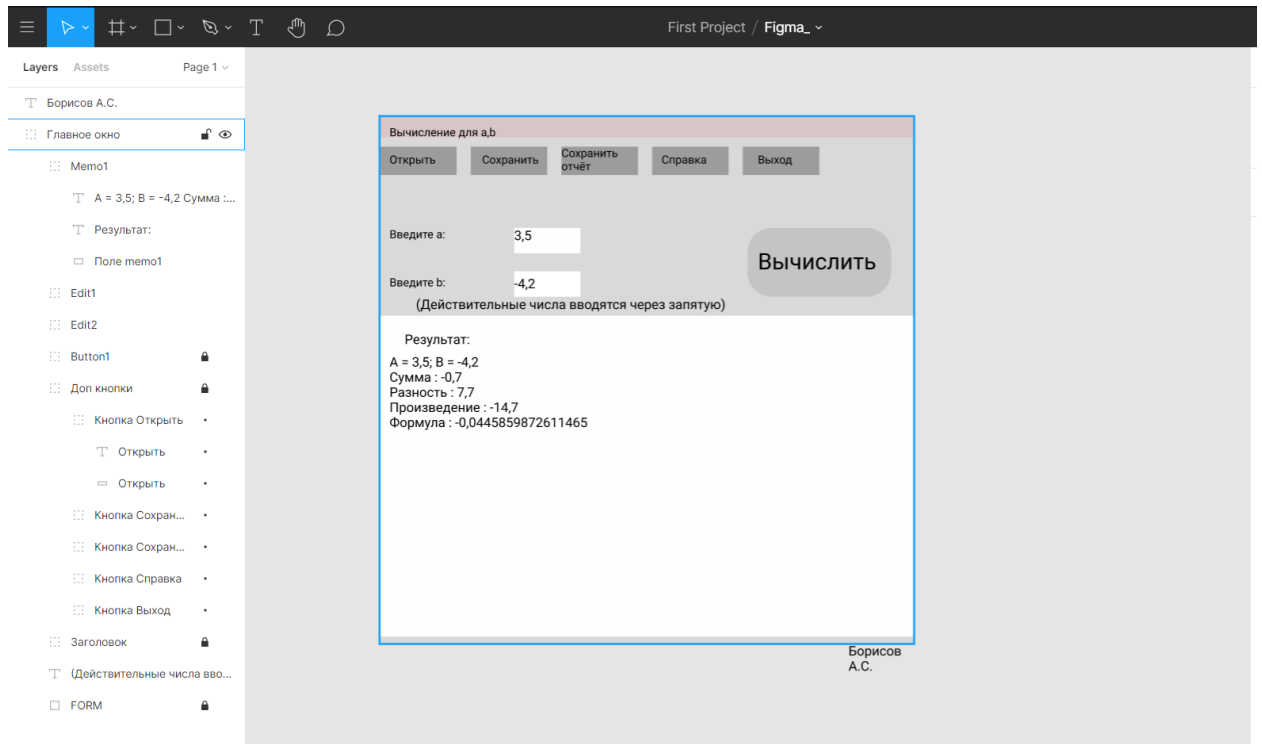
Скриншот программы



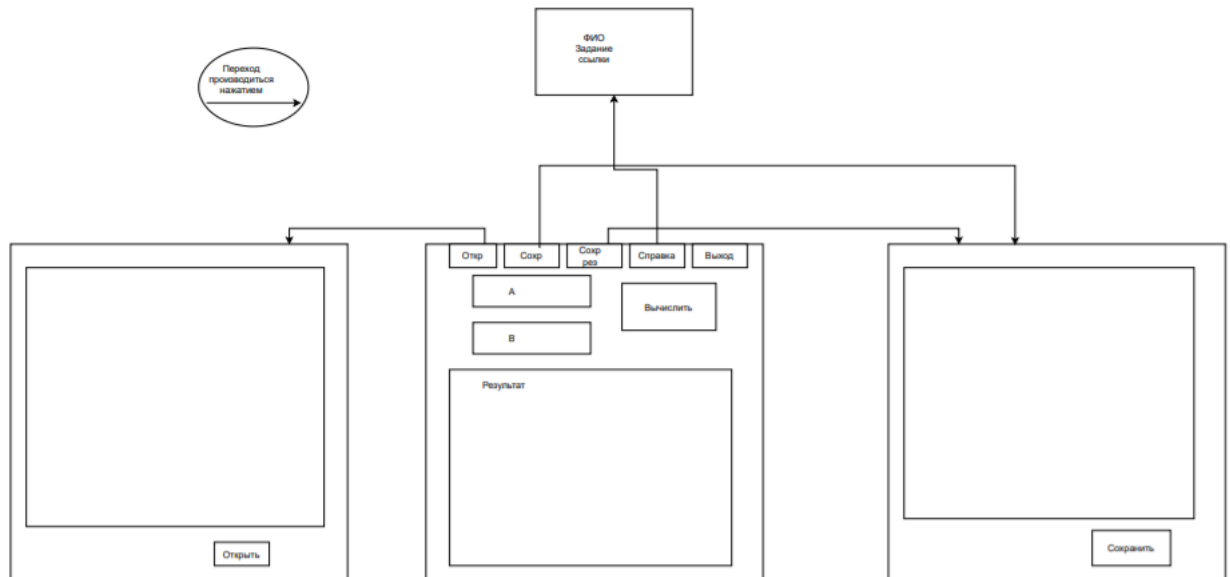
use case диаграмма



## Сделан макет в Figma для данной программы

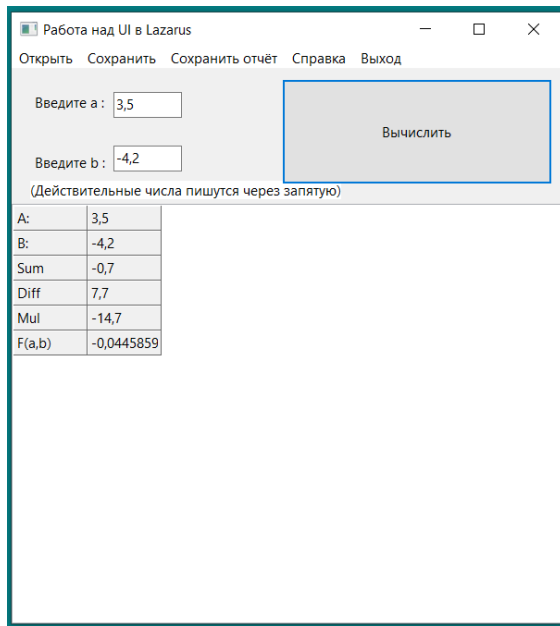


## Эскиз диаграммы окон



Борисов  
А.С.

На базе сделанной программы познакомился с элементом TStringGrid



Фрагмент кода логики

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var
  i:integer;
  a,b,s,m,d,formula:real;
  Mas:array[0..5] of real;
begin
  a:= Strtofloat(edit1.text);
  b:= Strtofloat(edit2.text);
  s:=a+b;
  d:=a-b;
  m:=a*b;
  formula:=(abs(a)-abs(b))/(1+abs(a*b));
  mem1.lines.add('A = '+floattostr(a)+'; B = '+floattostr(b));
  mem1.lines.add('Сумма : '+floattostr(s));
  mem1.Lines.add('Разность : '+floattostr(d));
  mem1.lines.add('Произведение : '+floattostr(m));
  mem1.lines.add('Формула : '+floattostr(formula));
  mem1.lines.add('');

  Mas[0]:=a;Mas[1]:=b; Mas[2]:=s; Mas[3]:=d; Mas[4]:=m; Mas[5]:=formula;
  for i:=0 to 5 do
    stringgrid1.Cells[1,i]:=floattostr(mas[i]);
end;
```

## Заключение

Данная дисциплина акцентировала мое внимание на вещах, которые ранее я делал интуитивно. Теперь я понимаю сколько знаний, а главное опыта нужно в дизайне программ. Для себя отметил, что интерфейс нужно делать таким, что бы пользователь пользовался им интуитивно. Я считаю, что данная дисциплина развивается, путём “проб и ошибок”. Всё что есть старое и привычное это хорошо, но при появлении новых интерфейсных решений они должны быть более удобны и практичны, только так сфера дизайна будет развиваться.

## Проверка текста

### Читаемость

**9,2** балла из 10  
по шкале Главреда

50 предложений  
324 слова, 2207 знаков

### Чистота

**8,4** балла из 10  
по шкале Главреда

50 предложений  
324 слова, 2207 знаков

### Ссылки

Github: <https://github.com/anderbor123/HCi>