

Человеко-машинное взаимодействие

Ведение.

Человеко—машинное взаимодействие (ЧМВ), или иначе пользовательский интерфейс (ПИ) обеспечивает связь между пользователем и компьютером. Он разрешает достигать поставленных целей, успешно находить решение поставленной задачи. Взаимодействие - обмен действиями и реакциями на эти действия между компьютером и пользователем.

За учебный курс ЧМВ были рассмотрены темы:

- Взаимодействие человека с интерфейсом;
- Дизайн;
- Интерфейсы;
- Опыт взаимодействия (UX);
- Юзабилити;
- Типографика и тексты;

Разработанные программы.

За учебный курс ЧМВ разрабатывались задачи с использованием новых компонентов Delphi (TMemo, TEdit, ToSaveDialog, ToOpenDialog, TStringGrid и т.п.), было начато освоение процедурно-модульного программирования.

Интерфейс программ.

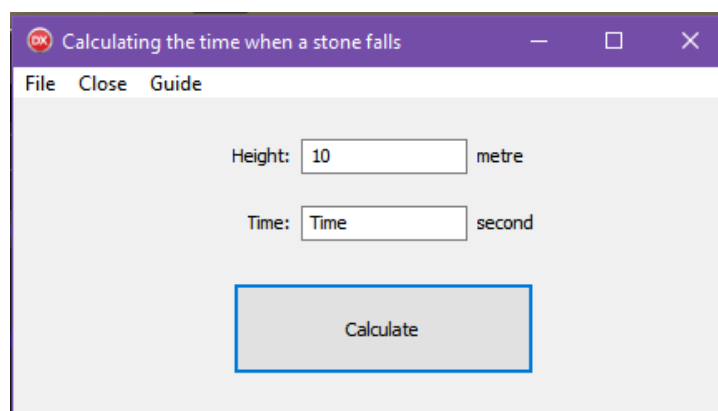
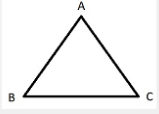


Рисунок 1(задача №10)

Search for area and perimeter

File Close Guide



Точка A (x;y):

Точка B (x;y):

Точка C (x;y):

Периметр (P):

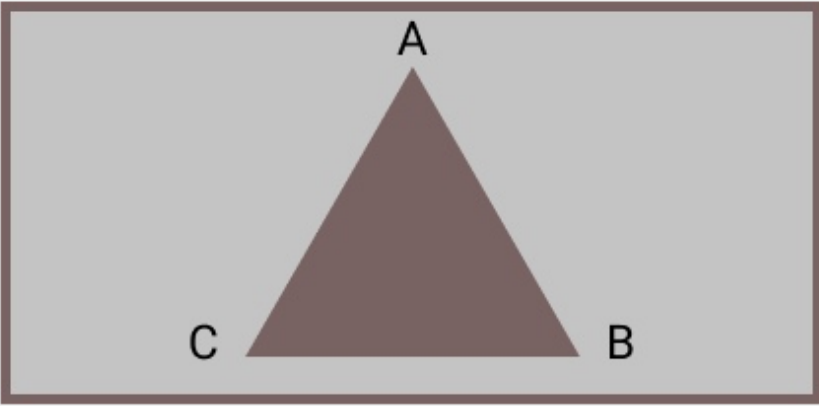
Площадь (S):

Calculate

Рисунок 2 (Задача №25.1)

Search for area and perimeter

File Close Guide



Точка A (x;y):

Точка B (x;y):

Точка C (x;y):

Calculate

	Результат	Точка A	Точка B	Точка C
Периметр(P):	27,205	X:0	X:-5	X:5
Площадь(S):	35	Y:4	Y:-3	Y:-3

Рисунок 3 (Задача №25.2)

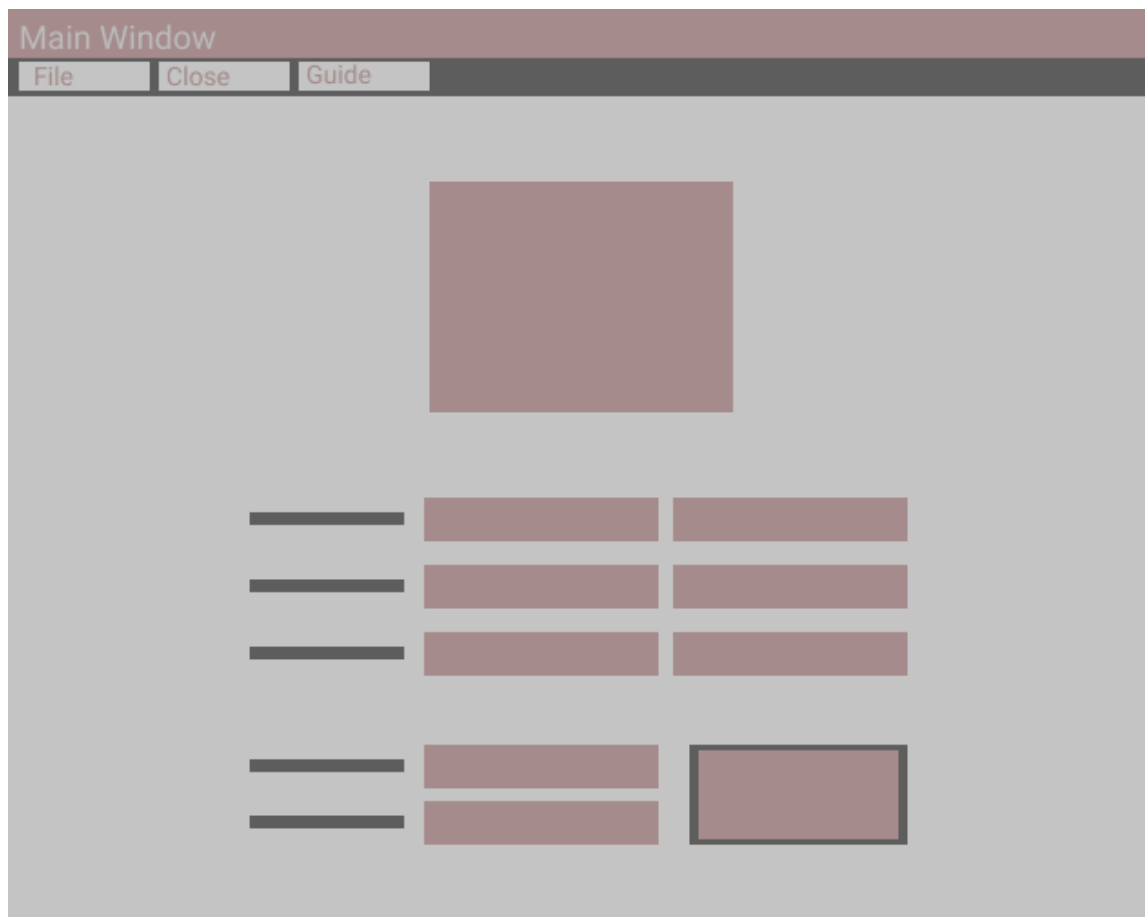


Рисунок 4 (Макет приложения №25.1)

Фрагмент кода приложения №25

```
Unit U25;  
  
Interface  
  
Uses  
  
    Winapi.Windows, Winapi.Messages, System.SysUtils, System.Classes,  
    Vcl.Graphics,  
  
    Vcl.Controls, Vcl.Forms, Vcl.Dialogs, Vcl.StdCtrls,  
    Vcl.Imaging.pngimage,  
  
    Vcl.ExtCtrls, Vcl.Menus;  
  
Procedure OpenFile;  
  
Procedure SaveFile;  
  
Procedure SaveReport;  
  
Procedure Calculate;  
  
Procedure FillingInTheTable;  
  
Procedure InitialFillingInTheTable;
```

Заключение.

Курс ЧМВ направлен на облегчение взаимодействию программиста и пользователя. Разработать интерфейс программы так же важно, как и написать код для этой программы. В первую очередь программист должен думать о пользователе, что бы пользователь мог без дополнительных ресурсов и инструкций освоить ваш продукт.

Для того, чтобы понять, как должен выглядеть удобный, практичный и логически понятный интерфейс, стоит ознакомиться с литературой по дизайну или рассматривать интерфейс популярных программ или сайтов.

Чистота этого текста: **9** баллов из 10
по шкале Главреда

30 предложений
223 слова, 1939 знаков

Читаемость этого текста: **9** баллов из 10
по шкале Главреда

30 предложений
223 слова, 1939 знаков