МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ»

КАФЕДРА КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

И ПРОГРАММНОЙ ИНЖЕНЕРИИ (КАФЕДРА №43)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ОТМЕТКА О ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЕ: |  |  |

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Старший преподаватель |  |  |  | Е. В. Павлов |
| должность, уч. степень, звание |  | подпись, дата |  | инициалы, фамилия |

ОТЧЕТ О ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЕ

«АНАЛИЗ И УТОЧНЕНИЕ ТРЕБОВАНИЙ ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ  
ДИЗАЙНА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА»

ПО КУРСУ: «ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОГРАММНЫХ СИСТЕМ»

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛ (ЛА):

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СТУДЕНТ (КА) ГР. | 4631 |  |  |  | С.А. Гришин |
|  |  |  | подпись, дата |  | инициалы, фамилия |

Санкт-Петербург 2018

1. **Цель работы**

Целью данной практической работы является применение навыков анализа и уточнения требований при проектировании дизайна пользовательского интерфейса с помощью построения карты диалоговых окон.

1. **Задание на практическую работу**

Выполнить анализ четырех вариантов использования, которые отвечают за основной функционал системы, и разработать для каждого из них карту диалоговых окон.

Данные варианты использования должны соответствовать функциональным требованиям с высоким приоритетом, которые характеризуют назначение системы.

Вариант задания: *«*Онлайн-бронирование столов в ресторанах и ночных клубах*»*

1. **Карты диалоговых окон пользовательского интерфейса**

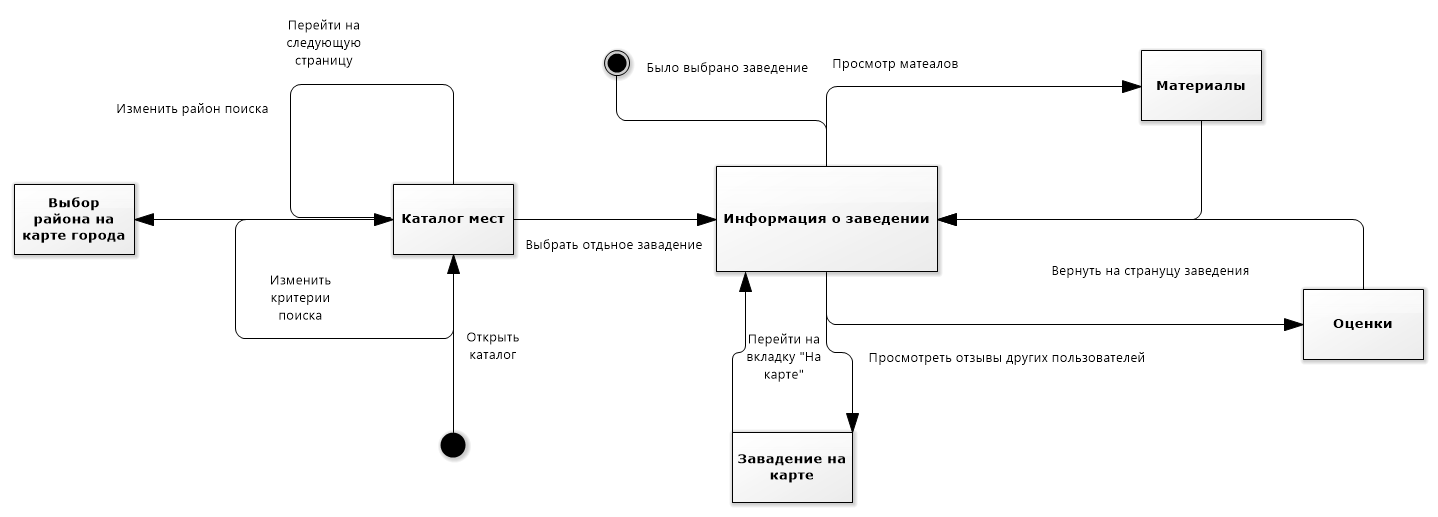
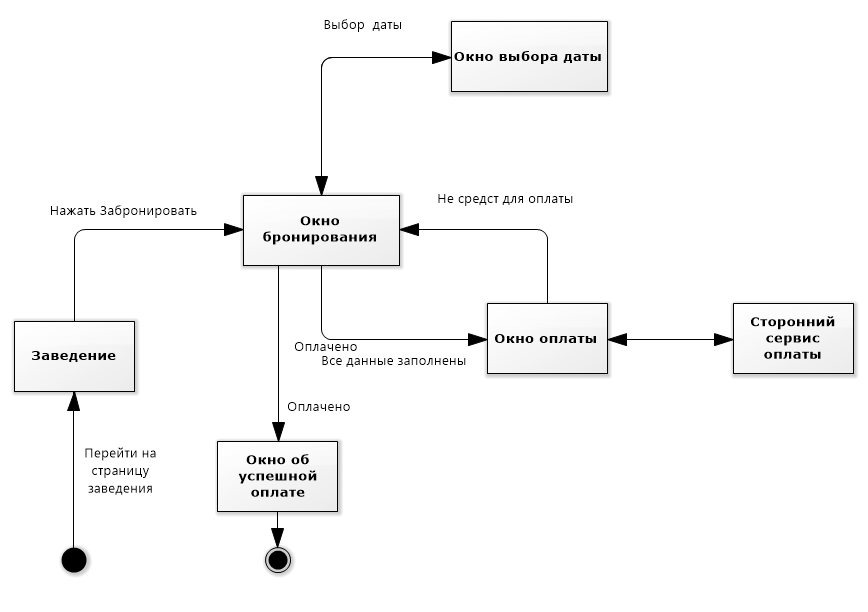
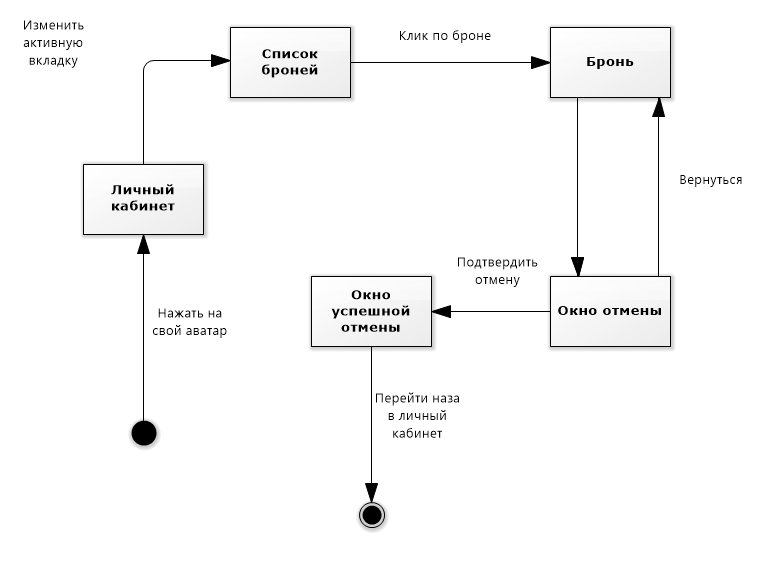
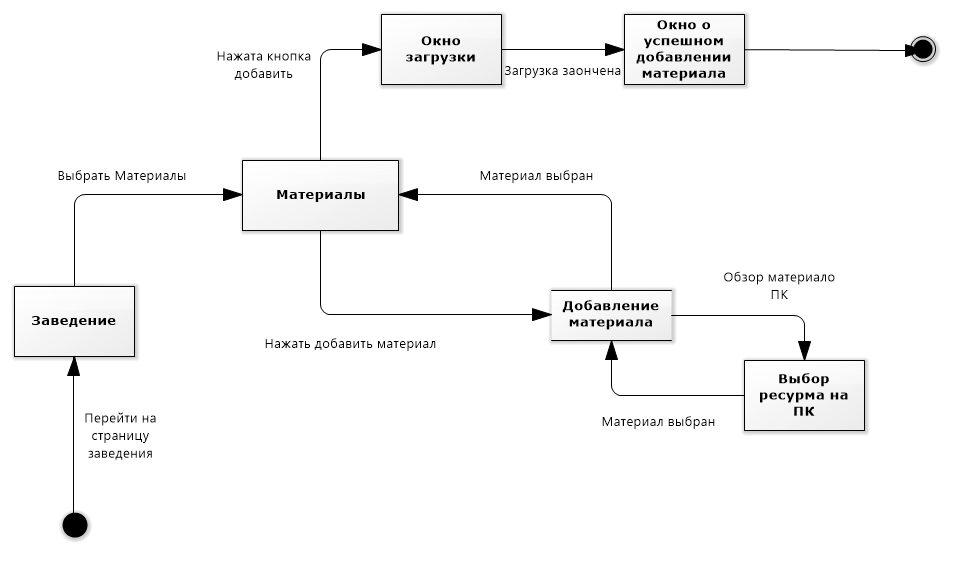


Рисунок 1 – Карта диалоговых окон для варианта  
использования «Поиск заведения»

Рисунок 2 – Карта диалоговых окон для варианта  
использования «Бронирование»

Рисунок 3 – Карта диалоговых окон для варианта  
использования «Отмена брони»

Рисунок 4 – Карта диалоговых окон для варианта  
использования «Добавление материала»

**Выводы по работе**

В результате выполнения практической работы были построены четыре карты диалоговых окон для следующих вариантов использования:

* Поиск заведения;
* Бронирование;
* Отмена брони;
* Добавление материала.

В качестве графической нотации использована нотация UML для диаграмм состояний, так как пользовательский интерфейс можно рассматривать как набор изменений состояний.

Можно заключить, что с помощью карты диалоговых окон пользователи и разработчики могут отследить отсутствующие, неправильные или ненужные переходы и, следовательно, отсутствующие, неправильные или ненужные требования. Дешевле добавить пропущенную функцию на этапе анализа, чем встраивать её в уже законченный продукт. Таким образом, абстрактная концептуальная карта диалоговых окон, разработанная в ходе анализа требований, становится руководством для подробного дизайна пользовательского интерфейса.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Виггерс, Карл. Разработка требований к программному обеспечению = Software Requirements: пер. с англ.; 3-е изд., дополненное / Карл Виггерс, Джой Битти. - М.: Издательство «Русская редакция», 2014. - 736 с.: ил.
2. Focus on the Most Valuable Modeling Artifacts [Электронный ресурс]. - Modeling Community Blog, 2015. - URL: <https://blog.nomagic.com/best-practices-for-applying-uml-part-ii-2/> (дата обращения: 18.12.2018)
3. Software Ideas Modeler [Электронный ресурс]: CASE tool for software design & analysis. - Dušan Rodina, 2009-2018. - URL: <https://www.softwareideas.net/>

(дата обращения: 18.12.2018)