

Реферат

Человеко-машинное взаимодействие

Выполнил Иванов Илья
Александрович

Ведение

Человеко-машинное взаимодействие (ЧМВ) – это научное направление, занимающееся изучением методов разработки, оценки и внедрения интерактивных компьютерных систем, предназначенных для использования человеком.

Взаимодействие между пользователями и компьютерами происходит на уровне пользовательского интерфейса, который включает в себя программное и аппаратное обеспечение.

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 Lazarus (Delphi) (TMemo, TEdit, ToSaveDialog, ToOpenDialog, TStringGrid и т.п.), было начато освоение процедурно-модульного программирования.

Интерфейс программ.

Периметр правильного n-угольника

Файл Справка Выход

Кол-во углов

Радиус вписанной окружности

Результат

Рисунок 1(задача №8.1)

Длина высоты треугольника

Файл Справка Выход

Сторона a

Сторона b

Сторона c

Результат

Рисунок 2 (Задача №23)

Периметр правильного n-угольника

Файл Справка Выход

Кол-во углов

Радиус вписанной окружности

Результат

№	Кол-во углов	радиус вписанной окружности	Периметр
---	--------------	-----------------------------	----------

Рисунок 3 (Задача №8.2)

Длина высоты треугольника		
Файл Выход Справка		
Сторона А	<input type="text"/>	Результат
Сторона В	<input type="text"/>	
Сторона С	<input type="text"/>	
<div>Сторона А: 14</div> <div>Сторона В: 15</div> <div>Сторона С: 16</div> <div>Высота треугольника: xx</div>		

Рисунок 4 (Макет приложения №23)

Фрагмент кода приложения №25

```
unit Logic;  
  
interface  
  
uses  
  
    Classes, SysUtils, Dialogs;  
  
type  
  
    Ftype = file of Real;  
  
procedure result;  
  
procedure Save_Report;  
  
procedure Save_TFile(Var f:Ftype);  
  
procedure Open(Var f:Ftype);
```

Заключение

Курс ЧМВ направлен на изучение методов упрощения взаимодействия между пользователем и программой. 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 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

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

30 предложений
223 слова, 1939 знаков

30 предложений
223 слова, 1939 знаков