**拟开发设计工具软件计划书**

形状

低可信度描述已自动生成

|  |  |
| --- | --- |
| 学校： | 上海交通大学 |
| 姓名： | 孟繁渊 |
| 学号： | 520432910026 |
| 课程： | 创意编程 |
| 老师： | 张立群 |

**目录**

* 1. **拟实现功能·······································3-4**
  2. **人机交互方式·····································4-5**
  3. **输入与输出方式·····································5**
  4. **拟实现功能**
     1. 拖拽导入图片功能

利用库的拓展功能，从processing原生支持的固定图片load

变为用户界面可拖拽自由导入的功能，简化用户后台操作流程，

提升软件功能完整性。

* + 1. 导入的图片自动修改合适的尺寸

利用img.size等方式调整导入图片的尺寸，从而使用户的图片

能完整且合适的展示在用户界面，提升软件易用性。

* + 1. 弹窗

利用弹窗功能提示用户可进行的操作选项，简单易懂，相比

操作栏不占空间，提升了软件的易用性。

* + 1. 不同按键触发不同功能

利用button功能帮助用户直接选择艺术处理方式，使用户界面

更直接、更简洁、美观。

* + 1. 三种不同的艺术化图片处理形式

三种不同艺术化图片处理形式能帮助用户以特殊的形式展示图

片，更富趣味性。

* + 1. 处理后呈现

完善加载和处理的过程，提升对不同种类图片的适用程度，使

表达效果更加令人满意。

* + 1. 保存功能

向用户提供生成图片的保存功能，免去截图的麻烦，从而提升

生成图片的清晰度和质量，提升软件功能完整性。

* + 1. 重启功能

通过重启用户能够额外导入其他需要处理的图片，或者对误操

作行为进行重置等操作，提升了交互性。

**1.2 人机交互方式**

1.2.1 弹窗

弹窗有效的以动作的方式提升了软件和用户的界面交互效果，能够更加直观地表达所传递给用户的信息，起到引导和帮助的作用。

1.2.2 拖拽导入

拖拽导入更加符合用户对于更换图片和导入图片的常规操作，减少了用户可能出现的迷失情况。

1.2.3 按键交互

通过键盘按键与用户进行交互，利用不同按键产生的不同功能能够便利用户的同时，也符合了用户的常规行为方式。

1.2.4 button按钮

Button按钮是最有效、最直观地与用户进行交互的方式，有效的帮助用户快速上手软件并收获。

1.2.5 动作音效

音效以实用的方式提示用户操作是否完成、成功，提升了软件的交互性。

**1.3 输入输出方式**

1.3.1 输入

输入以代码调整、鼠标拖拽、键盘输入等形式完成。

1.3.2 输出

输出以屏幕界面、图片文件保存、音效表达等形式完成