МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ

ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

УЛЬЯНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

**Лабораторная работа №4**

**«Методы разработки удобного программного обеспечения»**

по дисциплине: «Архитектура информационных систем».

Выполнил:

студент 3 курса, гр. ИВТВМбд-31

Захарычев Никита

Проверил:

Преподаватель кафедры ВТ

Беляева Ирина Владимировна.

г. Ульяновск, 2017

**Задание**

Одним из наиболее технологичных подходов к разработке удобного пользовательского интерфейса является проектирование, **ориентированное на использование (usage-centered design)**, предложенное Л. Константайном и Л. Локвуд (L. Constantine, L. Lockwood).

Основная идея этого метода — использование специальных моделей, способствующих адекватному определению набора задач, которые необходимо решать пользователям, и способов организации информации, позволяющих упростить их решение.

Список моделей, которые используются в рамках проектирования, ориентированного на использование, следующий:

1. Модель ролей
2. Модель задач
3. Модель содержимого

Для построения необходимо выбрать одну модель - мною была выбрана модель задач.

**Модель задач**

Модель задачпри проектировании пользовательского интерфейса строится на основе cущностных вариантов использования *(essential use cases)*. Описание сущностного варианта использования отличается от обычного тем, что в рамках его сценариев выделяются цели и задачи пользователя, а не только конкретные его действия.

Целью такого выделения является освобождение от неявных предположений о наличии определенных элементов интерфейсов, что помогает разрабатывать их именно для решаемых задач. Удобно описывать такие сценарии в виде двух последовательностей — устремлений пользователя (не действий, а задач, которые он хочет решить) и обязательств системы в ответ на эти устремления.

Рассмотрим данную модель на процессе **выбора и покупки в интернет-магазине фотоаппаратов**.

**Таблица №1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Действия** | **Реакции** | **Задачи** |
| Заполнить и отправить форму регистрации | В базу данных, в таблицу пользователи будет добавлен новый клиент магазина | Регистрация на сайте |
| Заполнить и отправить форму авторизации | Из БД проверяется пользователь, ему присваивается иденти-фикатор текущего сеанса(он необходим для полноценный работы сайта) | Авторизация на сайте |
| Просмотр товаров по категориям, переход на страницу товара | Добавление выбранного товара в сессию текущего пользователя (клиента) | Выбор товара на сайте |
| Добавление в корзину, подтверждение необходимых данных | Создание записи в БД о заказе пользователем (клиентом). | Оформление заказа |

Целью такого выделения является освобождение от неявных предположений о наличии определенных элементов интерфейсов, что помогает разрабатывать их именно для решаемых задач. Удобно описывать такие сценарии в виде двух последовательностей — устремлений пользователя (не действий, а задач, которые он хочет решить) и обязательств системы в ответ на эти устремления.

В результате **модель задач** представляет собой набор переработанных вариантов использования со связями между ними по обобщению, расширению и использованию. Некоторые из вариантов использования объявляются основными — без них программа потеряет значительное количество пользователей.