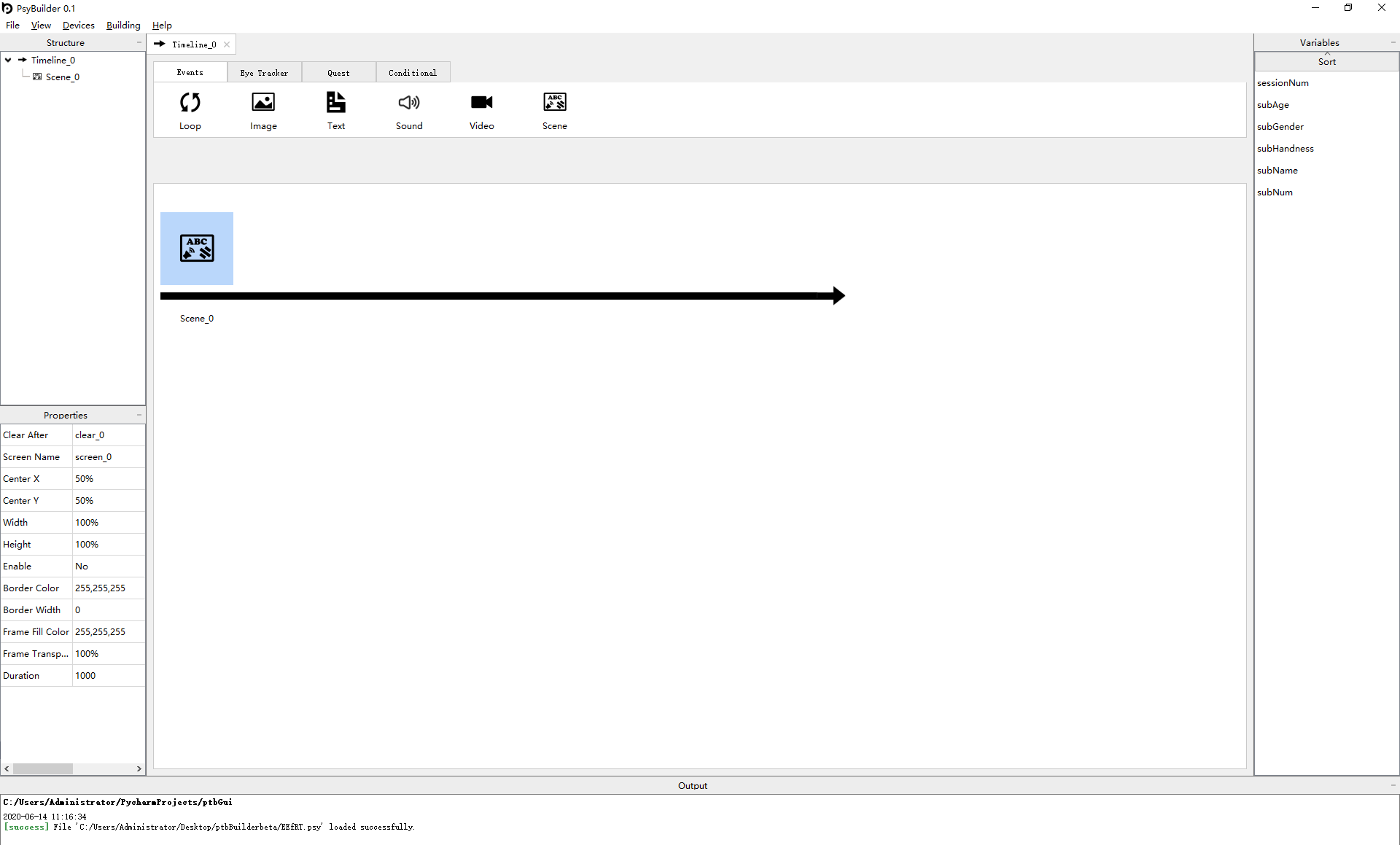
前言

对所有从事基础研究心理学和相关研究领域的工作者而言，实验编程是一个绕不开工作，常常需要花费大量的时间和精力来学习和训练，还容易出错。尽管有Psychtoolbox这样功能强大的工具包，但纯代码的编写方式阻碍了更多的人使用。鉴于这一现状，我们设计一个图形界面的编程软件系统PsyBuilder，用户仅需要简单的拖拽就可以在段时间内实现复杂、精准的实验程序的编写。

在这个简易手册中，我们将简略介绍PsyBuilder的用户界面的基本设置，基本操作，和如何编译，最后会以一个经典线索-靶子范式的实验任务为例来带大家简略了解PsyBuilder的使用方法。

第一章：基本操作界面介绍

主界面



**2**

**3**

**4**

**1**

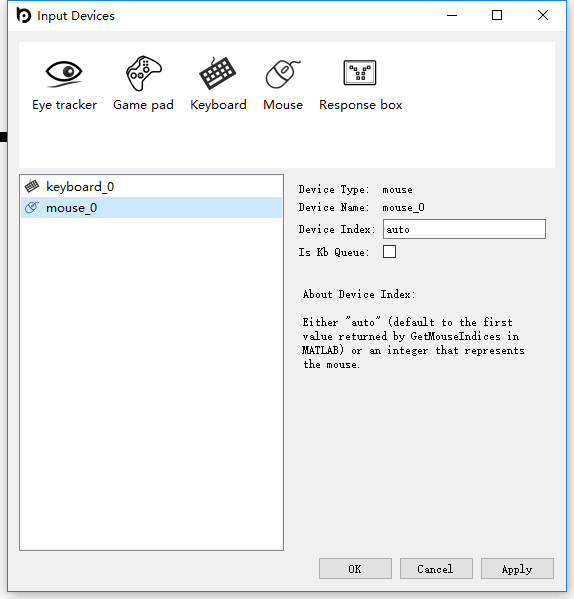
主界面由操作视窗，实验结构和属性，可引用变量，以及辅助信息输出框4部分构成，分别在上图中以1到4表示。

1. Operation window
2. Experiment structure and properties window
3. Variable window (could be cited variables will be shown here)
4. Output window: all output information, such as compiling status information, will appear here.

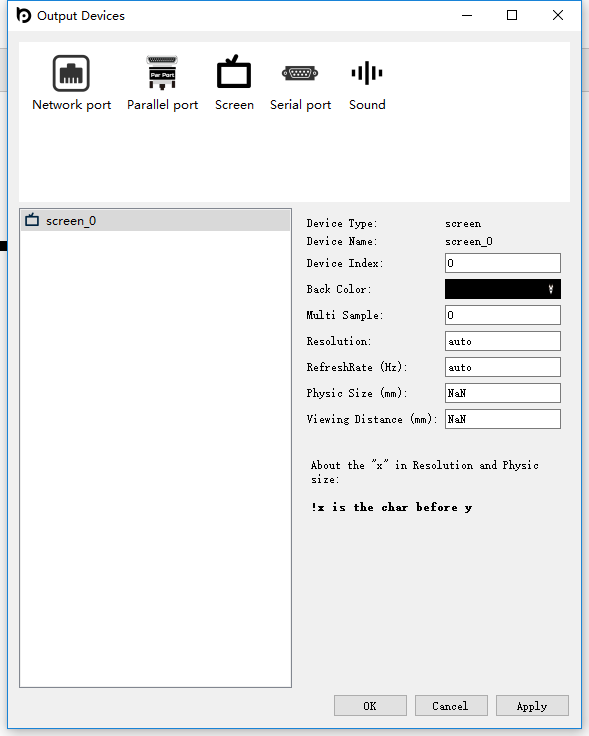
Menu Bar

Devices：这个菜单下主要涉及当前项目所需的输入、输入、眼动监控和QUEST结构。

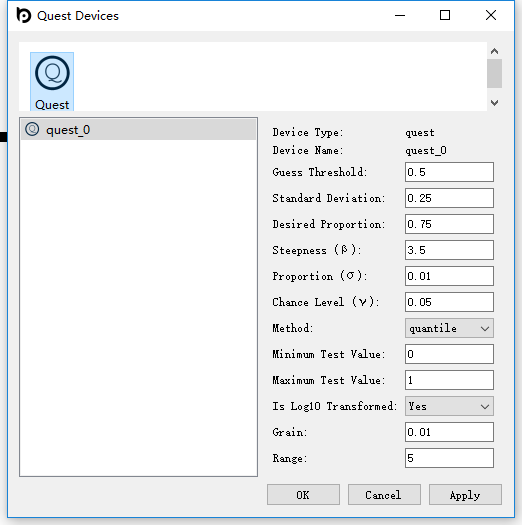
Input Devices：在这个界面定义当前项目所需要用到的输入设备，包含键盘、鼠标，游戏机手柄，Cedrus公司生产的反应盒，和眼动反应，默认选项为键盘和鼠标，，若需要添加其它输出设备仅需要将相应的图标从上部拖拽到左下方的空白处即可。



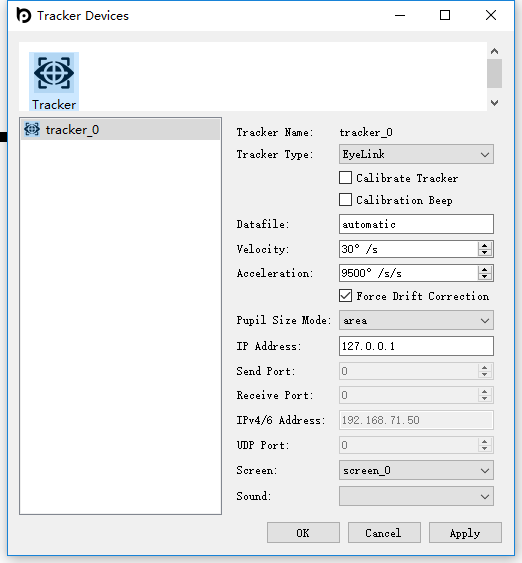
Output Devices：在这个界面定义当前项目所需要的输出设备，包含显示屏幕，声音设备，并口，串口和网口，默认选项只包含显示设备，若需要添加其她输出设备仅需要将相应的图标从上部拖拽到左下方的空白处即可。



Quest：定义Quest的初始化结构，Quest是一种利用贝叶斯快速估计阈限的方法，关于该方法的详细的说明参见Watson and Pelli (1983)。



Eye tracker: 定义当前项目所需的眼动仪设备（目前只支持Eyelink的设备）。



一个Cue-target范式任务的编制

任务介绍

Reference

Watson, A. B., & Pelli, D. G. (1983). QUEST: a Bayesian adaptive psychometric method. *Percept Psychophys, 33*(2), 113-120. doi:10.3758/bf03202828