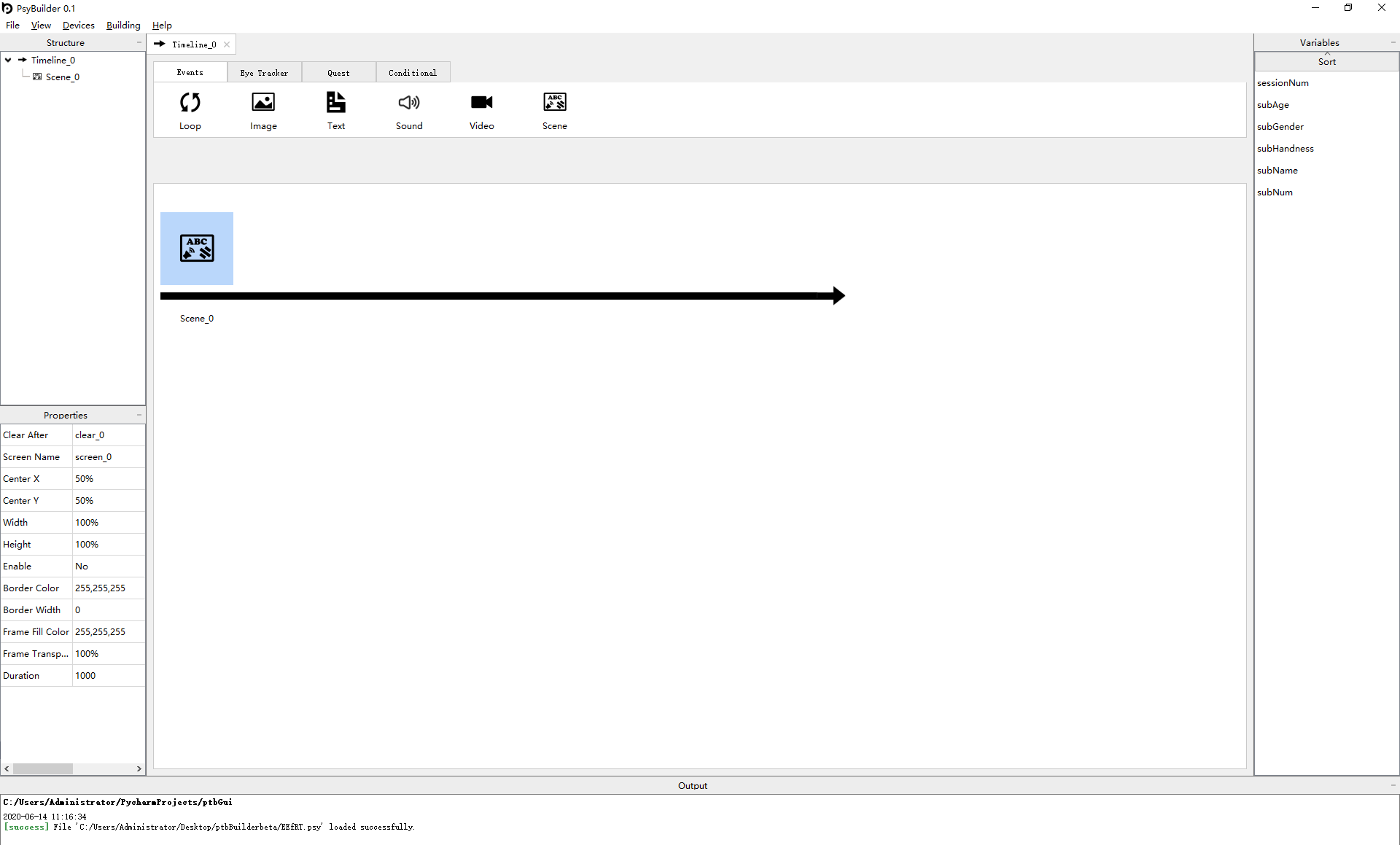
前言

第一章：基本操作界面介绍



**2**

**3**

**4**

**1**

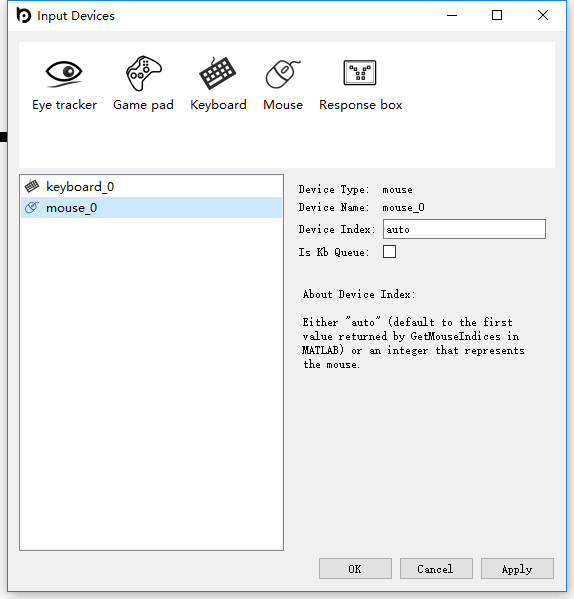
主界面由操作视窗，实验结构和属性，可引用变量，以及辅助信息输出框4部分构成。

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.

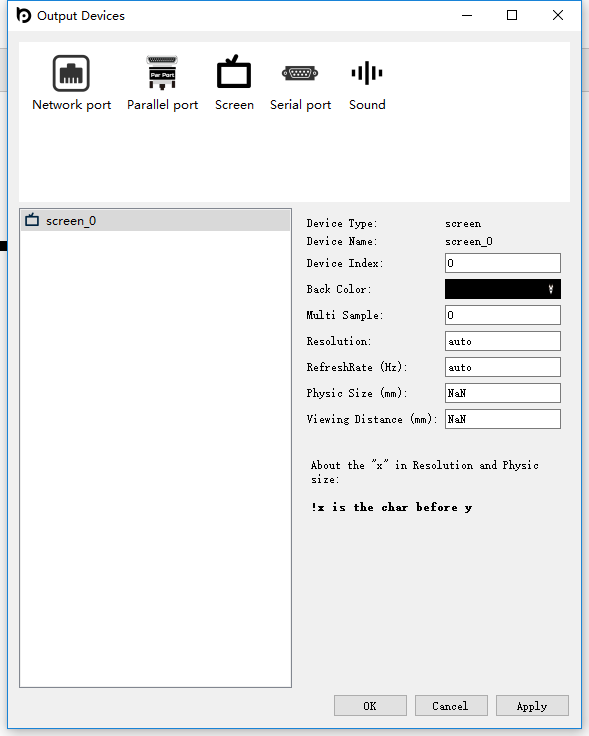
**Menu Bar**

Devices

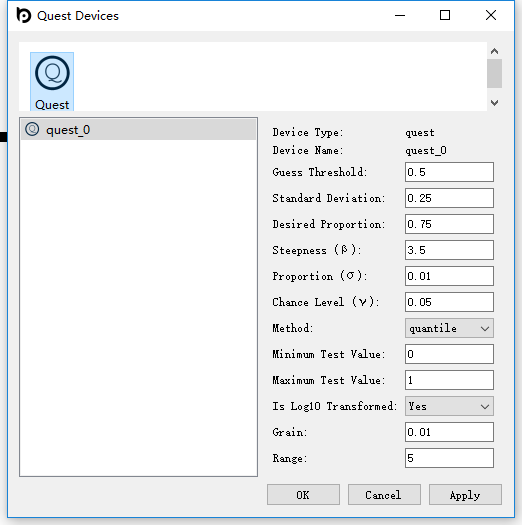
Input Devices：在这个界面定义当前项目所需要用到的输入设备，包含键盘、鼠标，游戏机手柄，Cedrus公司生产的反应盒，和眼动反应，默认选项为键盘和鼠标。



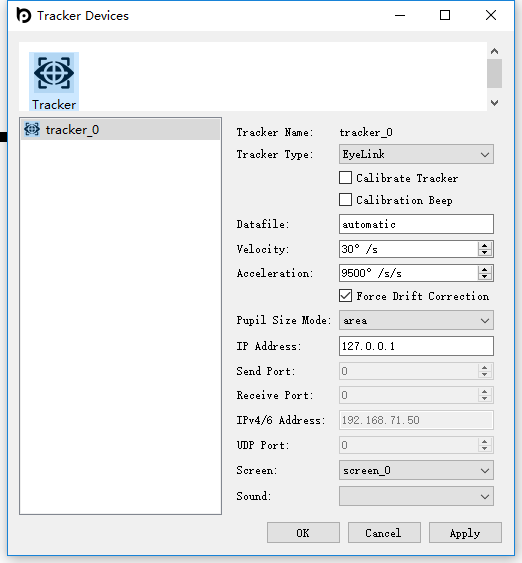
Output Devices：在这个界面定义当前项目所需要的输出设备，包含显示屏幕，声音设备，并口，串口和网口，默认选项为显示设备。

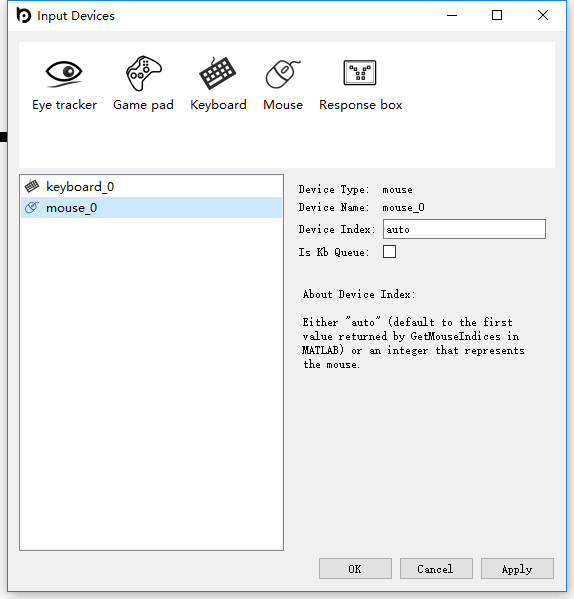


Quest：定义Quest的初始化结构，Quest是一种利用贝叶斯快速估计阈限的方法，详细的信息参见Watson and Pelli (1983)。



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





一个Cue-target范式任务的编制

Reference

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