Imię i nazwisko:

·										
Tabela odpowiedzi: [E60283] Liczba pur										Liczba punktów:
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

- 1. Jedną z zasad o którą powinna opierać się spójność interfejsu opiera się to:
 - A. Zasada *największej niespodzianki*, która określa w jakim co najwyżej stopniu może zmienić się interfejs aplikacji pomiędzy kolejnymi jej wersjami.
 - B. Zasada *najmniejszej niespodzianki* mówiąca, że nie powinno się zaskakiwać użytkownika nowymi sposobami komunikacji ze znanymi obiektami interfejsu.
 - C. Zasada *maksymalnej liczby wymiarów* określająca dopuszczalną liczbę wymiarów w prezentowaniu na ekranie obiektów wielowymiarowych.
 - D. Zasada *spójnego wyglądu*, która mówi o tym, że liczba kolorów zastosowana w danym interfejsie nie powinna przekraczać 10.
- 2. Afordancje w interfejsie graficznym to:
 - A. Rzeczywiste wartości opisujące graficzne cechy elementów interfejsu użytkownika, np.: wysokość przycisku, rozmiar okna dialogowego.
 - B. Tymczasowo ukryte i niewidoczne cechy kontrolek interfejsu użytkownika, które w danym momencie nie są potrzebne użytkownikowi.
 - C. Podstawowe wzorce projektowe, których przestrzeganie gwarantuje stworzenie dobrego i zrozumiałego interfejsu.
 - D. Postrzegane i rzeczywiste własności rzeczy określające jak dana rzecz może być użytkowana (np. wygląd kontrolki typu *scrollbar* od razu rodzi skojarzenie w jakim celu i w sposób należy jej używać).
- 3. Technika ujawnienia się (ang. self disclosure) polega na:
 - A. Podpowiadaniu składni poleceń języka np. w arkuszach kalkulacyjnych.
 - B. Wnioskowaniu z zachowania użytkownika jaki będzie jego kolejny krok w trakcie wykonywania zadania i wyświetlaniu adekwatnych komunikatów.
 - C. Używaniu wyskakujących okien dialogowych z informacjami o aktualnym stanie aplikacji.
 - D. Odkrywaniu interfejsu wspomaganym przez sztuczną inteligencję.
- 4. Szybkość działania interfejsu ma znaczenie dla użytkownika. W jakiej sytuacji i jaki sposób użytkownik powinien zostać poinformowany o tym, że zaplanowane zadanie będzie wykonywać się stosunkowo długo:
 - A. 0,1 1 sek.: Należy wyświetlić pasek postępu (ang. *progress bar*).
 - B. < 0,1 sek.: Należy wyświetlić wskaźnik zajętości (ang. *busy indicator*).
 - C. 1 5 sek.: Wynik wydaje się natychmiastowy. Nie ma potrzeby informowania użytkownika.
 - D. > 5 sek.: Należy wyświetlić pasek postępu (ang. progress bar).
- 5. Do trzech podstawowych wymiarów użyteczności interfejsu graficznego nie należy:

- A. Powtarzalność.
- B. Przyswajalność.
- C. Wydajność.
- D. Bezpieczeństwo.
- 6. Który z wymienionych styli interakcji jest najmniej przyswajalny?
 - A. Bezpośrednia manipulacja.
 - B. Dialog w języku naturalnym.
 - C. Język poleceń.
 - D. Menu i formularze.
- 7. Mentalny model pojęciowy interfesu użytkownika można scharakteryzować w następujący sposób:
 - A. Model mentalny używany jest przez programistę w celu zobrazowania możliwych do wykonania przez użytkownika interakcji z systemem.
 - B. Model to sposób opisu działania systemu. Określa jakie elementy posiada system i jak one współdziałają w celu realizacji przez system założonych działań.
 - C. Model mentalny zawsze odpowiada pozostałym trzem podstawowym modelom projektowania GUI, tj. modelowi systemowemu, interfejsu i użytkownika.
 - D. Model to zbiór pewnych zasad, któe określają jakie elementy systemu mogą w danej chwili zostać udostępnione użytkownikowi.
- 8. Istnieje trzy podstawowe rodzaje spójności. Który z rodzajów wymienionych poniżej nie należy do tej grupy?
 - A. Spójność wewnętrzna.
 - B. Spójność zewnętrzna.
 - C. Spójność metaforyczna.
 - D. Spójność mentalna.
- 9. Projektowanie interfejsu graficznego użytkownika nie jest proste ponieważ:
 - A. W projektowaniu użyteczności GUI nie ma możliwości przeprowadzenia odpowiednich testów.
 - B. Wcielanie się programisty w rolę użytkownika nie jest możliwe
 - C. Programista wie o aplikacji więcej niż ktokolwiek inny i potrafi unikać sytuacji awaryjnych.
 - D. Programista nie jest typowym użytkownikiem interfejsu.
- 10. Który ze sposobów jest obecnie mało rozpowszechnionym sposobem uczenia się nowego interfejsu graficznego?
 - A. Realizacja jakiegoś zadania, np. edycja zdjęcia w programie graficznym.
 - B. Poprzez przyglądanie się jak inni użytkownicy używają danego interfejsu.
 - C. Wyszukiwanie informacji w interaktywnych systemach pomocy lub przy użyciu wyszukiwarki internetowej.
 - D. Czytanie podręczników, pomocy i uczestnictwo w szkoleniach.