

## Введение

Человеко-машинное взаимодействие или HCI — дисциплина, посвященная разработке, развитию способов взаимодействия между человеком и компьютером.

За семестр рассмотрены темы:

- 1) Взаимодействие человека с интерфейсом;
- Дизайн;
- 3) Интерфейсы;
- 4) Опыт взаимодействия (UX);
- 5) Юзабилити;
- 6) Типографика и тексты;

В разработанных задачах использовались следующие компоненты:

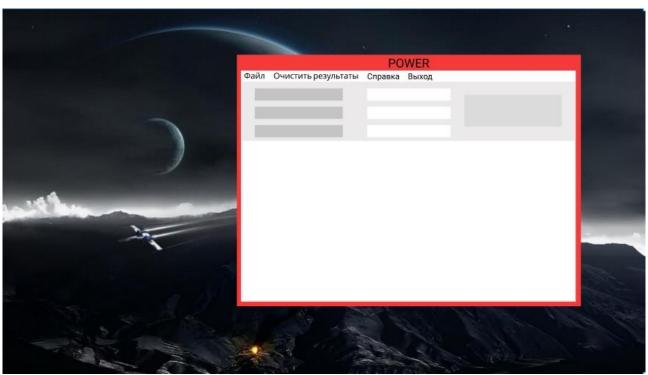
- 1) Меню;
- 2) Привязки к форме;
- 3) Поле для вывода результатов (Мето);
- 4) Компонент проверки введенных данных (Data From Form);
- 5) Компонент для отображения результата в табличной форме (String grid);
- 6) Поле ввода данных (Edit);
- 7) Ярлык для пояснения (Label);

| Введите 2 | X: 13                |             | Вычислить |
|-----------|----------------------|-------------|-----------|
| Введите ` | ведите <b>Y</b> : 40 |             |           |
| NO.       | 1                    | ты вычислен | ий        |
| Nº        | X                    | Υ           | Результат |
| 1         | 5                    | 6           | 1721      |
|           | 13                   | 40          | 728705    |

Интерфейс программы FORMULA.

| POWER             | ×                                     |
|-------------------|---------------------------------------|
| і Справка Выход   |                                       |
| о тела: 26        |                                       |
| о тела: 30        | Рассчитать силу                       |
| / <b>ними</b> : 8 |                                       |
| лений:            |                                       |
|                   |                                       |
|                   |                                       |
|                   |                                       |
| -                 | о тела: 26<br>о тела: 30<br>и ними: 8 |

Интерфейс программы POWER.



Макет интерфейса программы POWER.

## Фрагмент кода задачи "Formula"

```
interface

uses
   Classes, SysUtils;
type
   Calculation = record
    A, W, Z, q, e: Real;
end;

function clc(A, W, Z, q, e: real):real;
procedure load_params(var s1, s2: real; filename: string);
procedure save_params(var s1, s2: real; filename: string);
```

## Заключение

Курс человеко-машинного взаимодействия помогает улучшить взаимодействие между человеком и компьютером, делая компьютеры более удобными и восприимчивыми к потребностям пользователей, это взаимодействие происходит на уровне пользовательского интерфейса (понять как должен выглядеть интерфейс, чтобы он был интуитивно понятен и приятен глазу пользователя). Правильно подобранные компоненты графической оболочки программы помогают пользователю быстрее решить нужные задачи.

Чтобы понять как выглядит хороший интерфейс, можно почитать литературу по дизайну или посмотреть на примерах программ и сайтов. Главное, чтобы интерфейс не был перегружен ненужными деталями.

## Чистота:

**9,1** балл из 10 по шкале Главреда 33 предложения 197 слов, 1491 знак

7 стоп-слов. Основные проблемы: канцеляризм слабый глагол необъективная оценка

Читаемость:

**8,7** баллов из 10 по шкале Главреда

33 предложения 197 слов, 1491 знак 16 стоп-слов. Основные проблемы: Страдательный залог Скобки неуклюжий синтаксис