**ARCHITECTURE AND DESIGN > USER INTERFACE WORKSHEET**

Tự học Toán lớp 8 – Giao diện người dùng

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Thông Tin Dự Án | Tự học Toán 8 | Phiên Bản | 1.0 |
| Quản Lí Dự Án |  | Sở Hữu Dự Án | Ths Ngô Huy Biên |
| Nhóm Thực Hiện |  | Ngày Chuyển Giao | 13/06/2010 |
| Ngày Bắt Đầu | 5/04/2010 | Ngày Kết Thúc | 31/05/2010 |

# Miêu Tả Ngắn gọn

## Những điểm quan trọng mà developer cần phải biết về giao diện người dung:

* Dễ sử dụng và thân thiện.
* Sinh động.
* Hướng đến người dùng chủ yếu là học sinh lớp 8.

## Mục tiêu hướng đến của giao diện này ưu tiên từ trên xuống dưới:

* Dễ hiểu, dễ sử dụng
* Sinh Động

# Những Mục Đích Chính, Mẫu và Chuẩn

## Mục đích chính của thiết kế này

* Phục vụ trực tiếp cho việc dạy và học toán của học sinh lớp 8
* Giúp cho phụ huynh, giáo viên có thể kiểm soát việc học của con em một cách hiệu quả nhất.
* Đưa ra một số bài tập tiêu biểu, kiến thức cần thiết cho học sinh khối 8.
* Giúp cho học sinh hứng thú hơn với việc học toán với trò giải trí trí tuệ.

## Những giao diện của các hệ thống đã có từ trước mà hệ thống muốn xậy dựng theo, Các khía cạnh cần xây dựng giống những hệ thống đó.

* <Để học tốt toán 8 của SSDG: Giao diện bắt mắt, âm thanh sinh động lôi cuốn, hệ thống quản lý bài học tốt>

## Phong cách , chuẩn và hướng thiết kế

* <Thiết kế theo phong cách sinh động của SSDG>
* <Theo tông màu chủ đạo xanh của microsoft>
* <Thiết kế theo hướng giao diện window form>

# Mô Hình Công Việc

## Những người sử dụng hệ thống này

* Học sinh lớp 8
* Phụ huynh học sinh
* Giáo viên giảng dạy toán lớp 8
* Gia sư dạy toán lớp 8

## Những công thao tác lên hệ thống mà những người sử dụng sẽ làm

## 3.2.1 Các thao tác với tài khoản người dùng

* Đăng kí tài khoản người dùng
* Đăng nhập vào hệ thống
* Thay đổi thông tin người dùng
* Liên kết các loại tài khoản (Học sinh – Phụ Huynh – Giáo viên)

3.2.2 Các thao tác phục vụ học tập (Adminstrator có quyền ở tất cả mục trên)

- Chọn bài học (học sinh – giáo viên – phụ huynh)

- Làm bài tập (học sinh – giáo viên – phụ huynh)

- Nộp bài (học sinh)

- Xem điểm (học sinh – giáo viên – phụ huynh)

- Thống kê kết quả học tập (học sinh – giáo viên – phụ huynh)

- Thêm bài học mới (giáo viên)

- Chỉnh sửa các bài đã thêm (user giáo viên thêm bài)

- Xóa bài đã thêm (user giáo viên thêm bài)

# Mô hình nội dung / các ngữ cảnh tương tác với nhau

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Các ngữ cảnh tương tác  Tóm tắt các thành phần của giao diện ngữ cảnh | Mục đích | Nội dung/ ràng buộc/ hành động |
| Dialog đăng nhập | xác minh người sử dụng khi đăng nhập hệ thống |  |
| Prompt | < nói cho người sử dụng biết cái dialog này là để đăng nhập> | <“ Hãy đăng nhập”> |
| Main window | Mành hình giao diện chính của chương trình, liệt kê các mục mà chương trình có, thư mục trợ giúp người dùng. | Chọn 1 trong các chương trình để sử dụng (đại số, hình học, giải trí, …) |
| Cửa sổ đại số | Liệt kê ra các bài học đại số của chương trình toán lớp 8 | Chọn 1 bài học để bắt đầu học |
| Của sổ hình học | Liệt kê ra các bài học hình học của chương trình toán lớp 8 | Chọn 1 bài học để bắt đầu học |
| Của sổ giải trí | Liệt kê một số trò chơi trí tuệ giúp học sinh thư giãn | Chọn 1 trò chơi để chơi |
| Của sổ trợ giúp | Một số hướng dẫn giúp người dùng sử dụng chương trình | Đọc các hướng dẫn. |

# Những ràng buộc kĩ thuật / Operational Contextualization

## Những giả định về thiết bị xuất

* Thiết Bị Xuất: Monitor, Network Card

## Các giả định về thiết bị nhập

* Thiết bị nhập: Keyboard, Mouse, Network Card.

## Yêu cầu hệ thống

* Cấu hình máy P4.

# Danh Sách Các Mục Tiêu Cần Phải Kiểm Tra

## Tính dễ hiểu, dễ sử dụng

* Icon có hiển thị hướng dẫn
* Chữ rõ ràng dễ đọc

## Tính nhất quán và quen thuộc

* Các thành phần trong giao diện phải có kích thước thống nhất với các quy định được nói trong tài liệu thiết kế kèm bản thiết kế
* Màu nền được giữ một tông chung
* Các button được thống nhất trong toàn bộ chương trình
* Font chữ: kích thước, màu chữ, …được thống nhất.