

РЕФЕРАТ

на тему: «Человеко-машинное взаимодействие»

Введение.

Человеко-машинное взаимодействие (HCI – Human-Computer Interaction) – это наука, которая изучает, как люди используют компьютерные системы, чтобы решить поставленные задачи. HCI обеспечивает нас знаниями о компьютере и человеке для того, чтобы взаимодействие между ними было более эффективным и более удобным.

Список изученных тем.

1. Введение. Человек.
2. Дизайн.
 - 2.1. Человеко-ориентировочный дизайн.
 - 2.2. Ментальная модель.
3. Интерфейсы пользователя.
4. Опыт пользователя (UX).
 - 4.1. Проектирование UX. Уровни UX.
5. Юзабилити.

Разработанные программы.

За учебный курс ЧМВ разрабатывались задачи с использованием новых компонентов Delphi (TMemo, TEdit, ToSaveDialog, ToOpenDialog, TStringGrid и т.п.), было начато освоение процедурно-модульного программирования.

Интерфейс программ.

The screenshot shows a window titled "Куб" (Cube) with a standard Windows-style title bar. Below the title bar is a menu bar with three items: "Файл" (File), "Справка" (Help), and "Выход" (Exit). The main area of the window contains a label "Длина куба" (Cube length) followed by a text input field containing the number "3". Below this is a large, empty rectangular box, likely for a visualization or calculation result. At the bottom right of the window is a button labeled "расчитать" (calculate).

The screenshot shows a window titled "Сумма членов арифметической прогрессии" (Sum of terms of an arithmetic progression) with a standard Windows-style title bar. Below the title bar is a menu bar with five items: "Открыть" (Open), "Сохранить" (Save), "Сохранить отчет" (Save report), "Справка" (Help), and "Выход" (Exit). The main area of the window contains three input fields: "A=" with the value "3", "N=" with the value "2", and "D=" with the value "3". Below these is a large, empty rectangular box, likely for a visualization or calculation result. At the bottom right of the window is a button labeled "Расчитать" (Calculate).

Сумма членов арифметической прогрессии

Файл Справка Выход

A=

N=

D=

№	A	N	D	Сумма

Расчитать

Куб

Файл Справка Выход

Длина куба

Длина куба: 4

Объем куба: xx

Площадь боковой поверхности куба: xx

Вычислить

Фрагмент кода приложения №25

```
unit Logic;  
  
interface  
  
uses  
  
    Classes, SysUtils, Dialogs;  
  
type  
  
    prog=record  
  
        a,n,d,sum:integer;  
  
    end;  
  
    massive= array[1..127] of prog;  
  
  
procedure result(mas:massive; j:integer);  
  
procedure save_report;  
  
procedure save_file(Var f:Text);  
  
procedure open_file(Var f:Text);
```

Заключение.

Изучая дисциплину, помимо овладения теоритическими знаниями, происходит приобретение практических навыков, полезных для программиста. К таким навыкам относятся: проектирование человеко-машинного взаимодействия, разработка алгоритма решения задач дизайна и т.д.

Что касается моего личного опыта, исследование дисциплины помогло мне разобраться в основах дизайна программ, а также повысило требования к эстетике собственных работ.

Для того, чтобы понять, как должен выглядеть удобный, практичный и логически понятный интерфейс, стоит ознакомиться с литературой по дизайну или рассматривать интерфейс популярных программ или сайтов.

Читаемость:

9 баллов из 10
по шкале Главреда

Чистота:

8,1 балл из 10
по шкале Главреда