**简单题**

1. 图形用户界面（GUI）的特点
2. 比较容易学习和使用，没有计算机基础的用户经过短期培训就能学会使用这种界面
3. 用户可以利用多屏幕（窗口）与系统进行交互，并可方便地使用鼠标或键盘进行操作
4. 可以实现快速、全屏多交互，能很快在屏幕的任何地方进行操作
5. 人机界面设计的基本过程
6. 建立界面需求规格模型
7. 以界面需求模型为依据创建界面原型
8. 评价界面原型
9. 用户界面主要包含哪些内容
10. 用户与界面之间的交互
11. 系统信息在界面上的表示
12. 系统对新用户的学习指导
13. 界面设计时将会受到诸多因素的影响，主要体现在以下几个方面（写出5点即可）
14. 用户工作环境与工作习惯
15. 界面的风格的“一致性”与“个性化”
16. 界面信息反馈
17. 界面的合适性
18. 容错性
19. 审美性和可用性
20. 分析与系统交互的人员参与者。人对界面的需求，不仅在于人机交互的内容，而且在于他们对界面表现形式、风格等方面的爱好。前者是客观需求，对系统的使用者都是一样的；后者是主观需求，因人而异。采用的分析方法有哪些
21. 列举所有用例的人员参与者，区分人员类型。通常可以按技能水平分类（新手、中级、高级等），按职务分类（经理、职员等），按参与者分类（顾客、管理员等）
22. 对参与者进行调查研究，明确参与者启动用例需要用户界面提供什么
23. 统计出各类人员的比例
24. 了解各类人员的主观需求，按照一定的准则进行折中与均衡
25. 可以用面向对象概念表达所有界面的元素，一般应遵循以下策略（写出5点即可）
26. 以窗口作为基本类
27. 在窗口中，按照命令的逻辑部署所需要的元素，例如菜单、工作区、对话框等。窗口中的部件元素作为窗口类的部分类，部分类与窗口形成聚合关系
28. 发现窗口类间的共性及部件类间的共性，定义较一般的窗口类和部件类，分别形成窗口类间及部件类间的泛化关系
29. 用属性表示表示窗口或部件的静态特性，例如尺寸、位置、颜色和选项等。如果使用界面生成工具可视化地定制界面，这样的属性会自动地出现在界面对象中，因此在这样的情况下，不需要对它们进行设计。例如，在菜单类中每个选项表示一条命令，属性的名称要与它所对应的命令相符
30. 用操作表示窗口或部件的动态特性，例如移动或滚屏等。如果使用界面生成工具，也不需要对这样的操作进行设计
31. 发现界面类之间的联系，在其间建立关联。必要时进一步绘制对话期间用户与系统对话的顺序图
32. 建立界面类与问题域类之间的联系。
33. 有些界面对象中的操作要与问题域中的对象进行通信，设计时应该注意以下几点
34. 人机界面只负责输入、输出和窗口更新这样的任务，并把所有向问题域部分的请求转发给控制对象，即只有界面对象中不应该对应用逻辑或业务进行处理
35. 一种常见的做法是，实体对象不应该主动发起与界面对象之间的通信，而应该只对界面对象进行响应，即只有界面部分的对象才应该访问问题域部分的对象
36. 尽量减少界面对象与问题域部分的耦合。由于界面是易变的，从易于维护和易于重用的角度出发，问题域部分和界面部分应该是低耦合的。解决问题的一种方法是二者之间通过接口来进行通信；或者通过在人机交互部分和问题域部分之间增加控制器或协调类的方式解决这种问题
37. 设计文档的三大常见模型
38. 需求文档
39. 线框图
40. 原型
41. 用户与界面之间的交互方式（写出4点即可）
42. 直接操作
43. 菜单选择
44. 表格填写
45. 命令语言
46. 自然语言
47. 系统信息在界面上表示，开发人员在决定如何表达信息的时候，必须考虑以下方面的用户问题
48. 用户对不同数据之间的关系感兴趣吗？
49. 信息表示刷新速度如何》数据的变化需要马上显示给用户吗？
50. 用户必须根据数据的改变执行某种操作吗？
51. 用户需要通过直接操作界面对象而与显示的信息进行交互吗？
52. 要显示的信息是文本形式的还是数字形式的？信息项的相对值重要吗？