1. 开发人员需要根据开发环境、设计语言等特征对界面进行详细设计。 （对）
2. 人机界面的设计将直接影响设计系统的质量，最终影响用户对软件的满意程度。 （对）
3. 图形用户界面设计是（不是）开发人员能够独立解决的软件技术问题。 （错）
4. 根据开发系统的不同阶段，可以将圆形划分为：手绘原型、计算机原型（还包括包含显示数据的屏幕）。 （错）
5. 人家界面设计的基本过程包括：建立界面需求规格模型；以界面需求模型为依据创建界面原型、评价界面原型。 （对）
6. 在界面设计上用户参与界面设计的过程越早，则在界面设计上所花费的精力越多（少），创建的界面会越具有可用性。 （错）
7. 用户与界面之间的交互方式主要有4种。（5种：直接操纵、菜单选择、表格填写、命令语言、自然语言） （错）
8. 在表示信息时应尽量使用明亮的颜色（中性颜色），让界面变的更加好看。 （错）
9. 一种较好的设计方法是将用于信息表示的程序与信息本身相分离，这样有利于同一个信息以不同的方式来表示。 （对）
10. 当用户使用系统初期，或在操作中出现困惑时，可以求助于联机帮助系统。 （对）
11. 在界面设计中不需要（需要）考虑到用户的工作环境和工作习惯。 （错）
12. 界面只需要考虑自己的美感，不用（需要）考虑与软件的功能相匹配。 （错）
13. 界面中元素之间一致的建个可以使设计更具有可用性，就像杂志中的文本那样排列整齐、行距一致，这样的界面会显得更加清晰。 （对）
14. 在分析与系统交互的人员参与者时，需要列举所有用例的人员与参与者，区分人员类型；对参与者进行调查研究；统计各类人员的比例；了解各类人员的主管需求。 （对）
15. 在建立界面需求规格迷行是，需要从人（和计算机）方面入手，进行系统交互任务的分析。 （错）
16. 在创建界面原型时，首先需要绘制出构成参与者有效用户界面元素的简图；然后，将各种用户界面元素组成完整的用户界面所需要的附加元素。 （对）
17. 可以用面向对象概念表达所有的界面的元素。 （对）
18. 因尽量增加（减少）界面对象与问题域部分的耦合。 （错）
19. 由于可视化编程环境的类库都较为复杂，通常被组织成类树。 （对）
20. 界面的容错性是指用户界面应该考虑最大限度第允许用户出错。 （对）