

Вычислительная практика

Обсуждение 1

Human Interface

~~Пользовательск~~ Человеческий
интерфейс

Распределение заданий

- Выберите себе задание из списка
 - есть группа связанных заданий
- «Застолбите» его, пометив в файле
 - **красным весь текст задания**
- Перепишите себе на бумагу
 - это удобно при обсуждениях и консультациях
- Прочитайте текст еще раз

Почему мы начинаем с интерфейса?

- Утверждение задания
- Основа для планирования приложения
- Не надо будет переделывать программу

Чем мы располагаем?

- Borland C 3.1
- Графический режим DOS
- Весь экран
- Tol'ko latinitsa, pishite translitom
– or write in english if you dare
- Текст можно размещать где угодно
- **И делать разноцветным**
- Можно рисовать линии

Пример

5. Разработать программу, отображающую текущее время в виде стрелочных часов, дополнительно показывающих цифрами текущее время и дату. Предусмотреть функции будильника и таймера.

Проектирование интерфейса

- Любой интерфейс – это зло!
 - Человек хочет не «пользоваться программой», а решить свою задачу
- Интерфейс должен быть минимальным и незаметным
- Интерфейс должен быть понятным
 - Без посторонних пояснений
 - Без справки (ну, это в идеале)

Единообразиие

- Похожие действия должны иметь одинаковый интерфейс
- Элементы интерфейса должны быть выровнены по сетке
- Текст должен быть
 - Одинаково капитализирован
 - На одном языке / одним типом транслита
 - Одинаковые слова для одинаковых действий

Использование пространства

- Заполняйте весь экран
- На экране должна быть вся необходимая для принятия решения информация
- И только она, чтобы не сбивать человека с толку

Использование текста

- Краткость – сестра таланта
 - Избегайте тавтологий
 - Сохраняйте понятность
- Цветовое кодирование
- Пользователь должен понимать, какие действия доступны ему в данный момент

Управление программой

- Удобные и широко используемые клавиши
 - «пробел» - очень большая, удобно нажимаемая клавиша для частых действий
 - «esc» - для отмены действия, возврата
 - «f1», «?» - для вызова справки
 - Можно вызывать функции программы по первой букве их названия для удобства запоминания
- Выход из программы в любой момент

Ошибки пользователей

- Лучше всего, если пользователь не сможет ошибиться
 - Списки альтернатив
 - Проверка введенного символа
- Если пользователь ошибся
 - Программа продолжает вести себя адекватно
 - Автокоррекция ошибки
 - Возврат назад

Тестирование

- Покажите ваш интерфейс знакомым, примите к сведению советы
- Покажите его мне перед следующим обсуждением

Задание на дом

- Нарисуйте интерфейс на бумаге
 - Несколько прямоугольников-экранов
 - Линиями можно задать порядок

