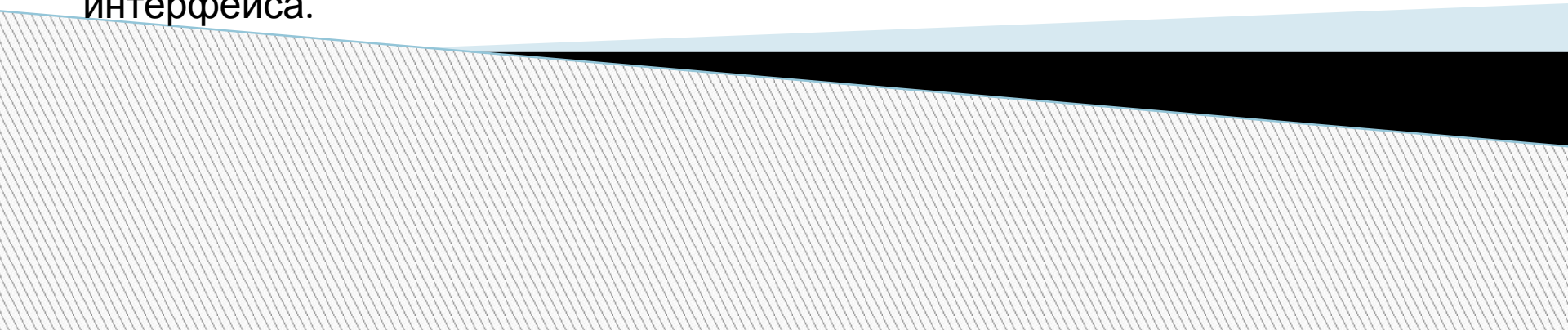


Тема урока

Интерфейс проекта

7 класс

Цель урока: познакомить с понятием интерфейсом и видами интерфейса.



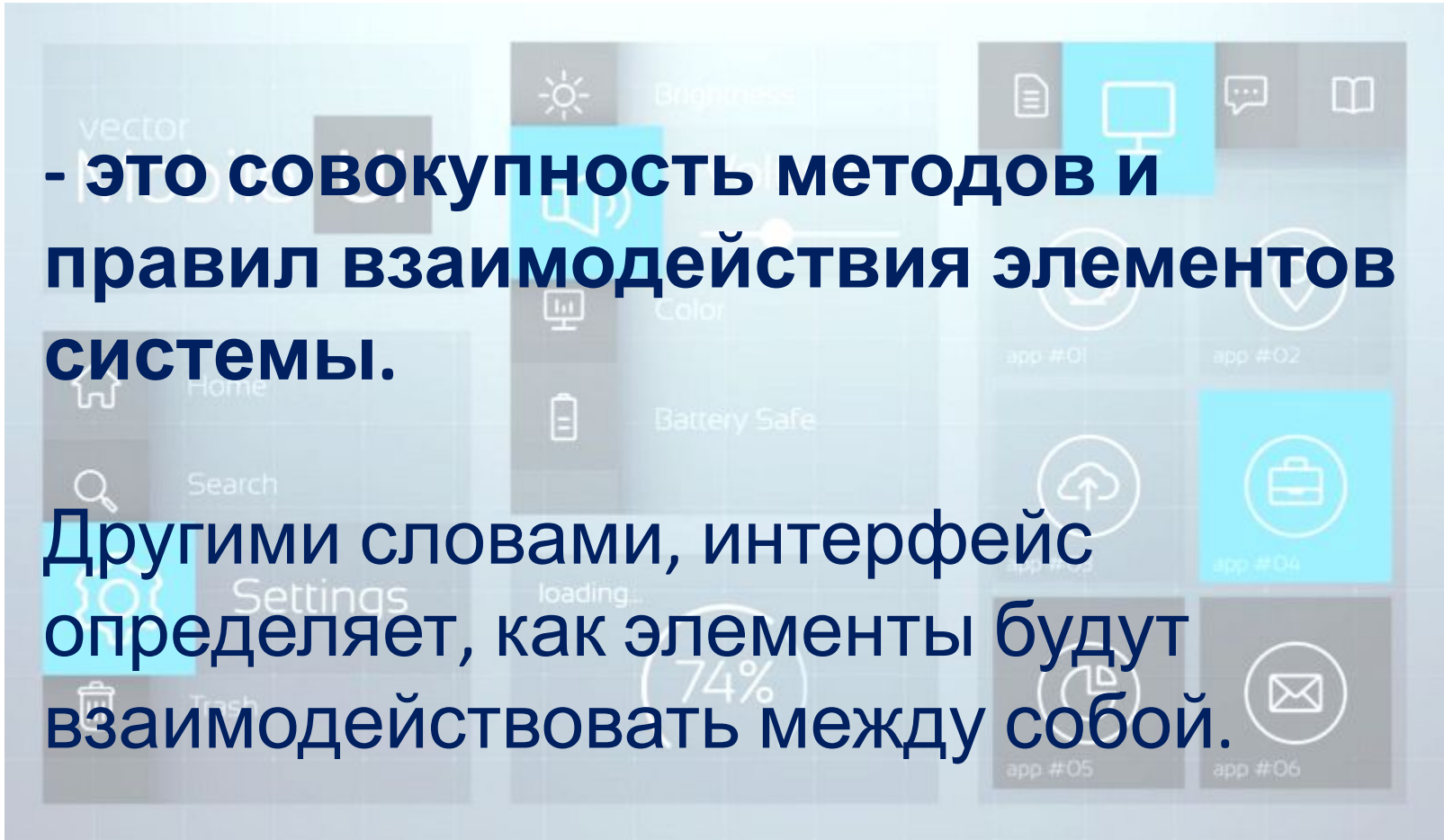
Из чего состоит программа?



Интерфейс (interface)

- это совокупность методов и правил взаимодействия элементов системы.

Другими словами, интерфейс определяет, как элементы будут взаимодействовать между собой.



В понятие пользовательского интерфейса входит не только картинка на экране – трехмерная, анимированная, выполнена в модном дизайне, но и способы взаимодействия пользователя с системой.

В дизайне интерфейса условно выделяют две составляющие - **декоративную и активную.**

К декоративному интерфейсу относятся элементы, отвечающие за эстетическую привлекательность программного продукта.

Активные элементы – это управляющие средства пользовательского интерфейса, посредством которых пользователь управляет программой.

Основу взаимодействия пользовательского интерфейса составляют диалоги – это регламентированный обмен информацией. Диалог направлен на совместное решение конкретной задачи – обмен информацией и координация действий

Существуют 2 подхода к разработке интерфейса – процедурно ориентированный и объектно-ориентированный.
Процедурно ориентированный – использует традиционные модели взаимодействия с пользователем, основанные на понятиях процедура и операция.

Объектно ориентированный интерфейс – это взаимодействие каждым объектом и выполнение операций.

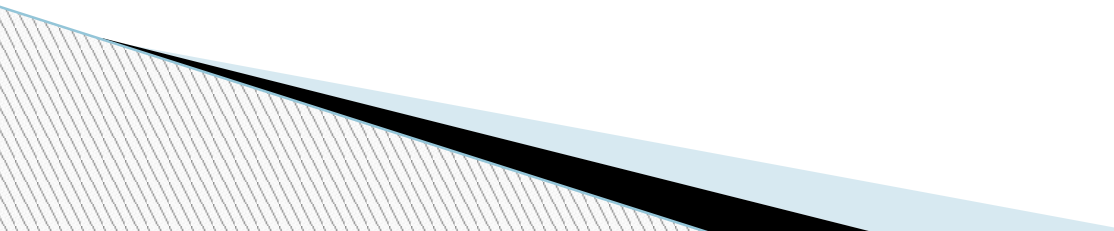
Процедурно ориентированные интерфейсы делят на 3 типа: примитивный, меню и графический.

Примитивным интерфейсом называют, который организует взаимодействие человека с ПК с помощью устройств ввода и вывода.

Меню – это интерфейс позволяет пользователю выбирать необходимые операции из необходимого списка.

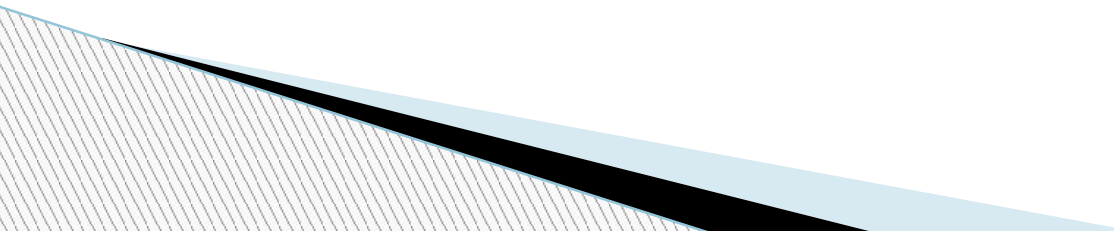
Графический - ориентирован на поддержку интерактивного взаимодействия с программным обеспечением, осуществляя обратную связь с пользователем.

Критерии оценки интерфейса пользователем

- простота освоения и запоминания операций системы - конкретно оценивают время освоения и продолжительность сохранения информации в памяти;
 - скорость достижения результатов при использовании системы - определяется количеством вводимых или выбираемых мышью команд и настроек;
 - субъективная удовлетворенность при эксплуатации системы (удобство работы, утомляемость и т. д.).
- 

Среда программирования – это набор инструментов, которые используются для разработки (написания) программ.

IDLE – это интегрированная система, которая позволяет писать, редактировать, отлаживать и запускать программы на выполнение, не выходя из самой среды.

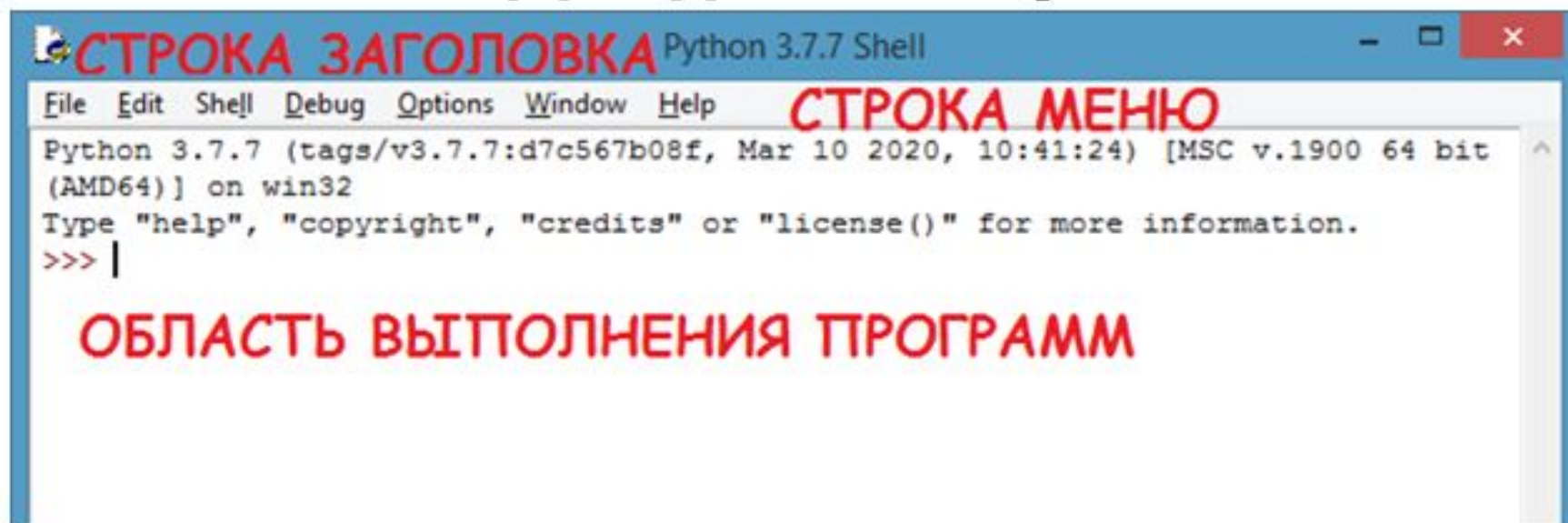


Интерфейс программы Python

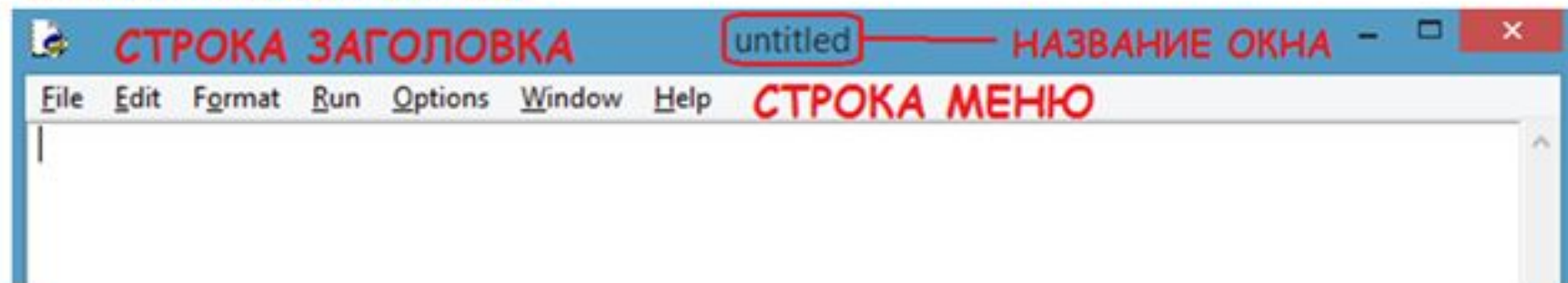


Запуск программы Python

Структура окна Python



Запуск нового окна – текстового редактора: File – New File (Ctrl+N)



Домашнее задание

Сделать конспект и выполнить
фО