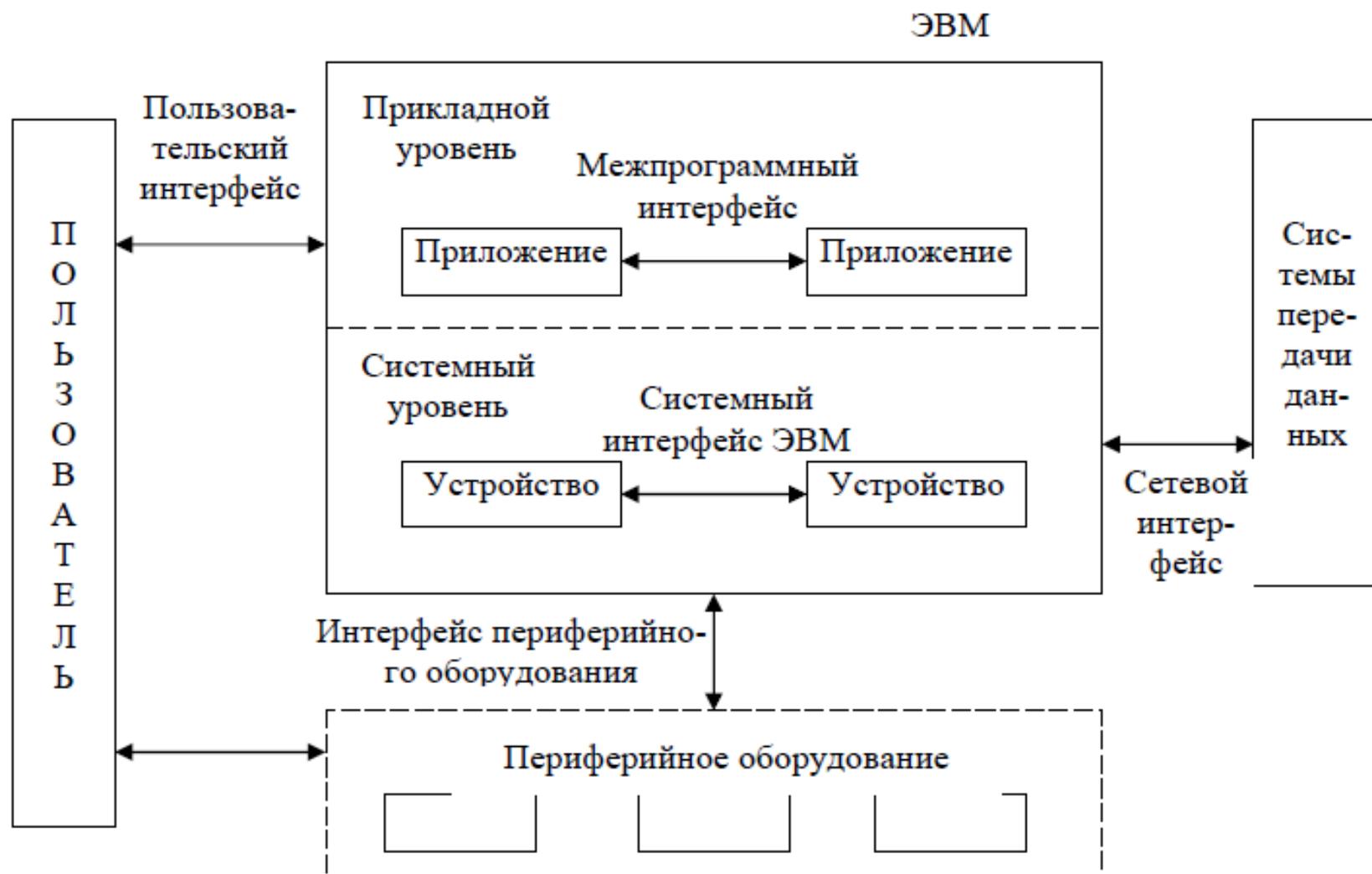
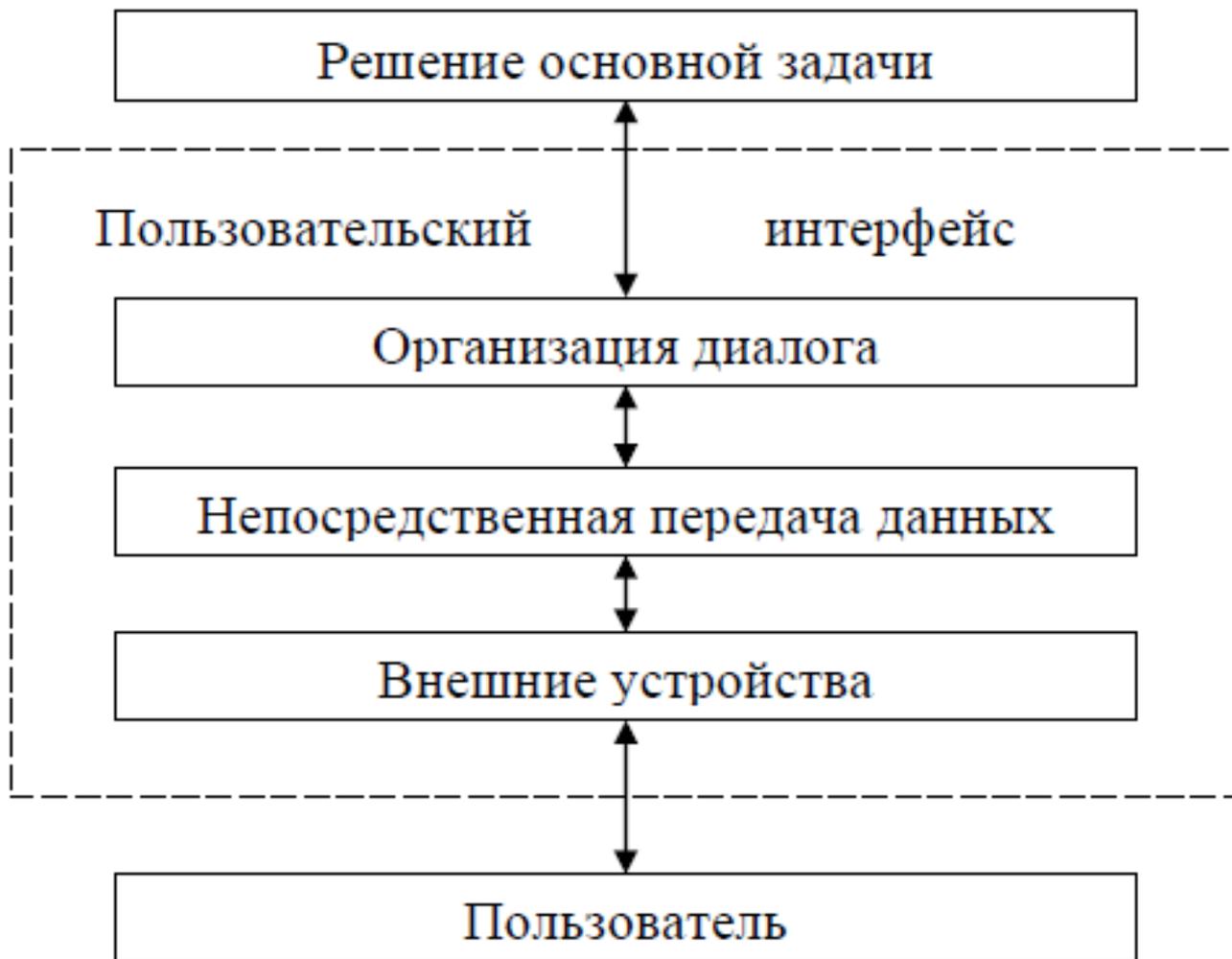
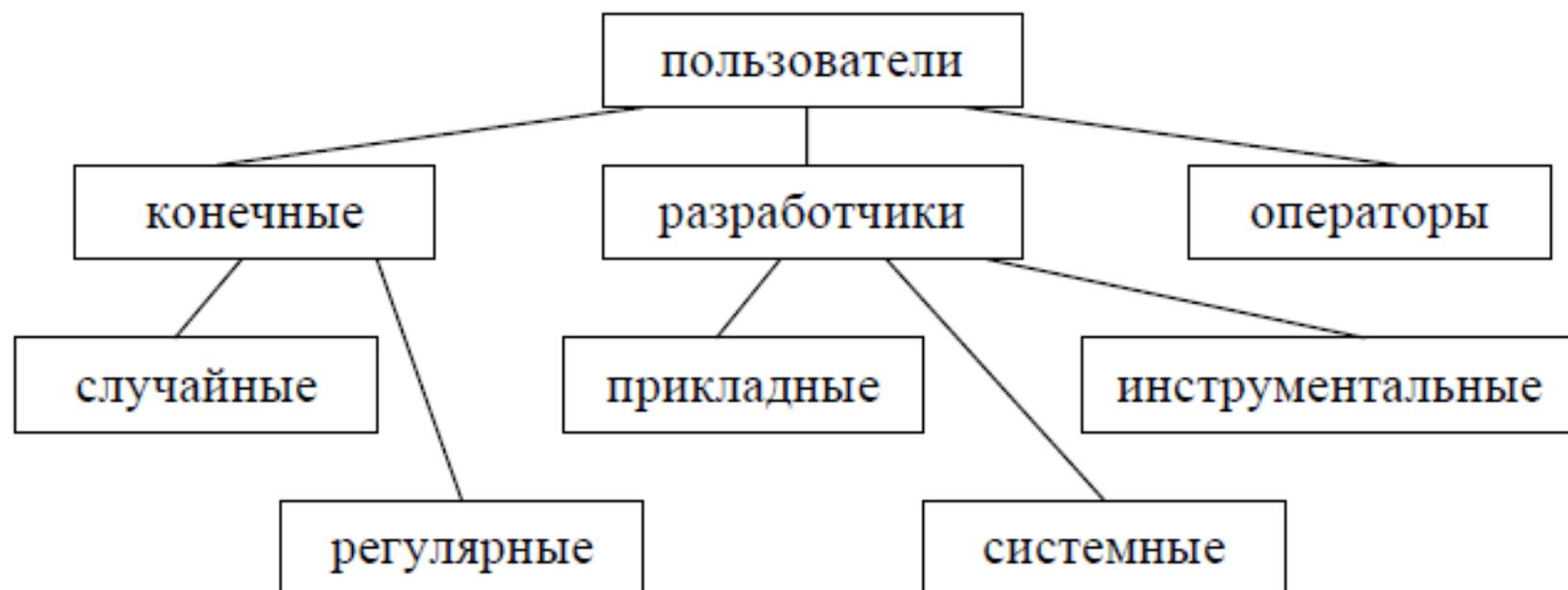
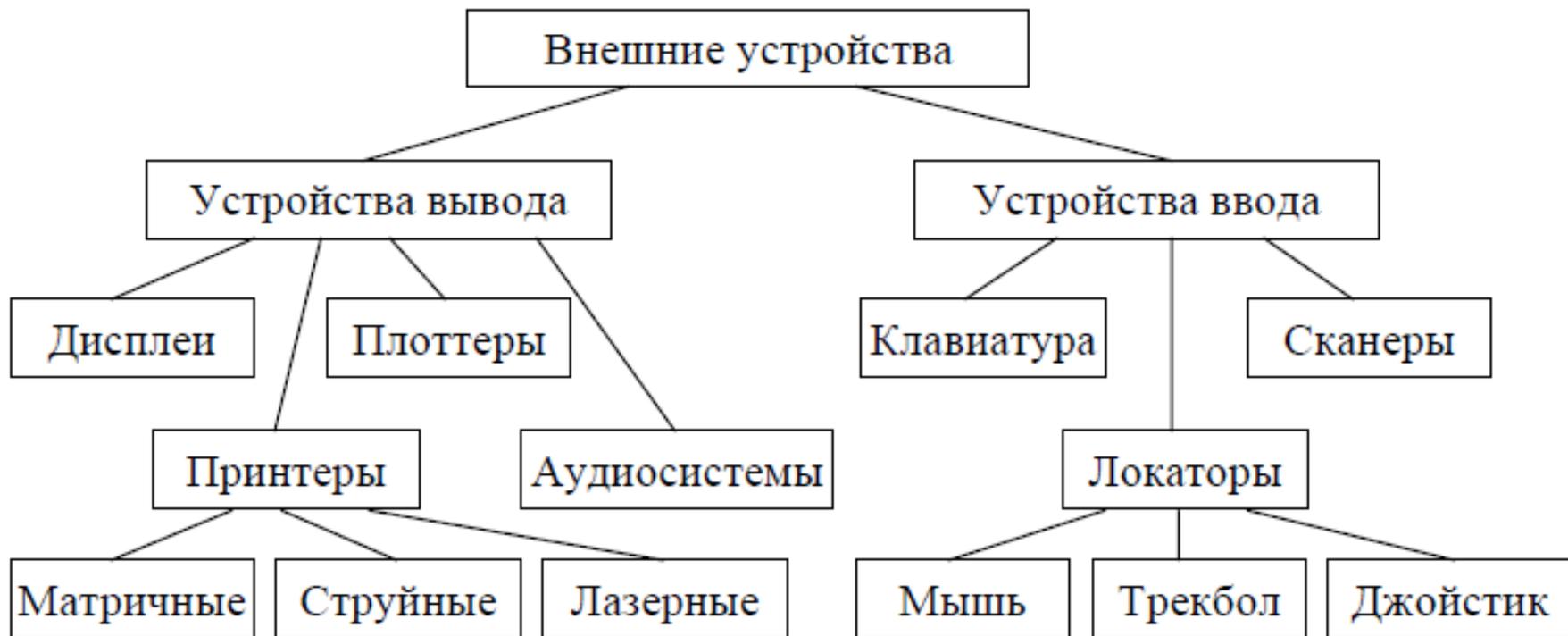


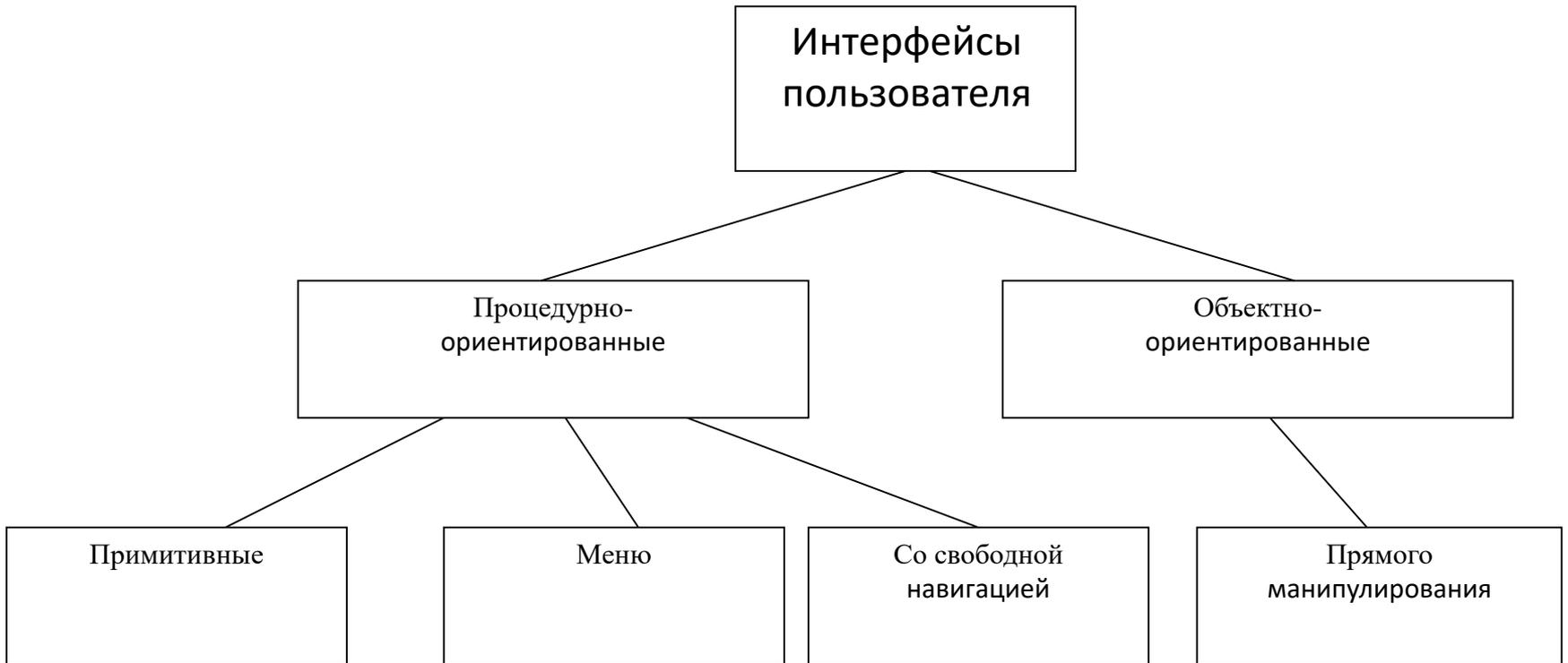
Проектирование интерфейса



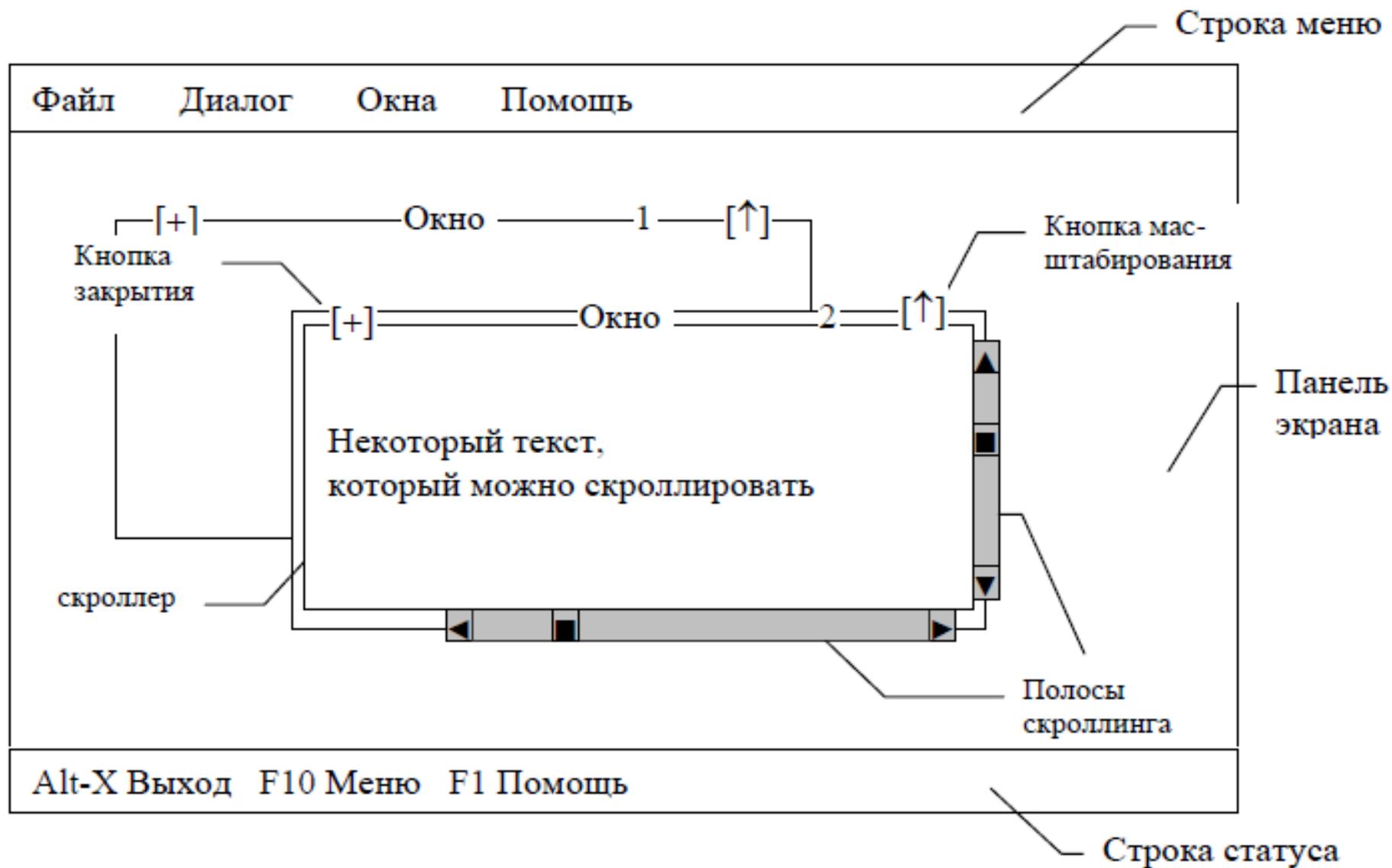


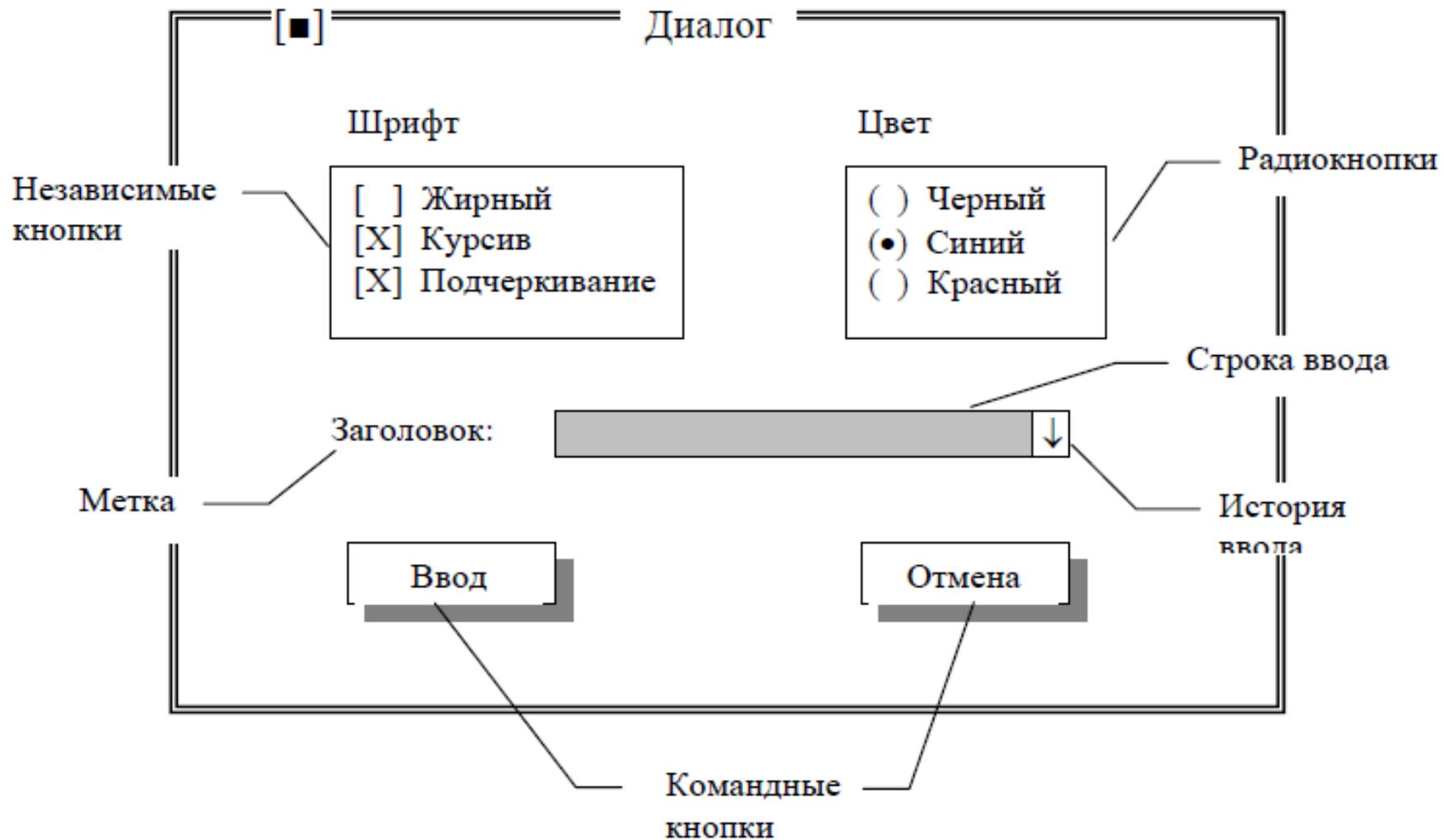


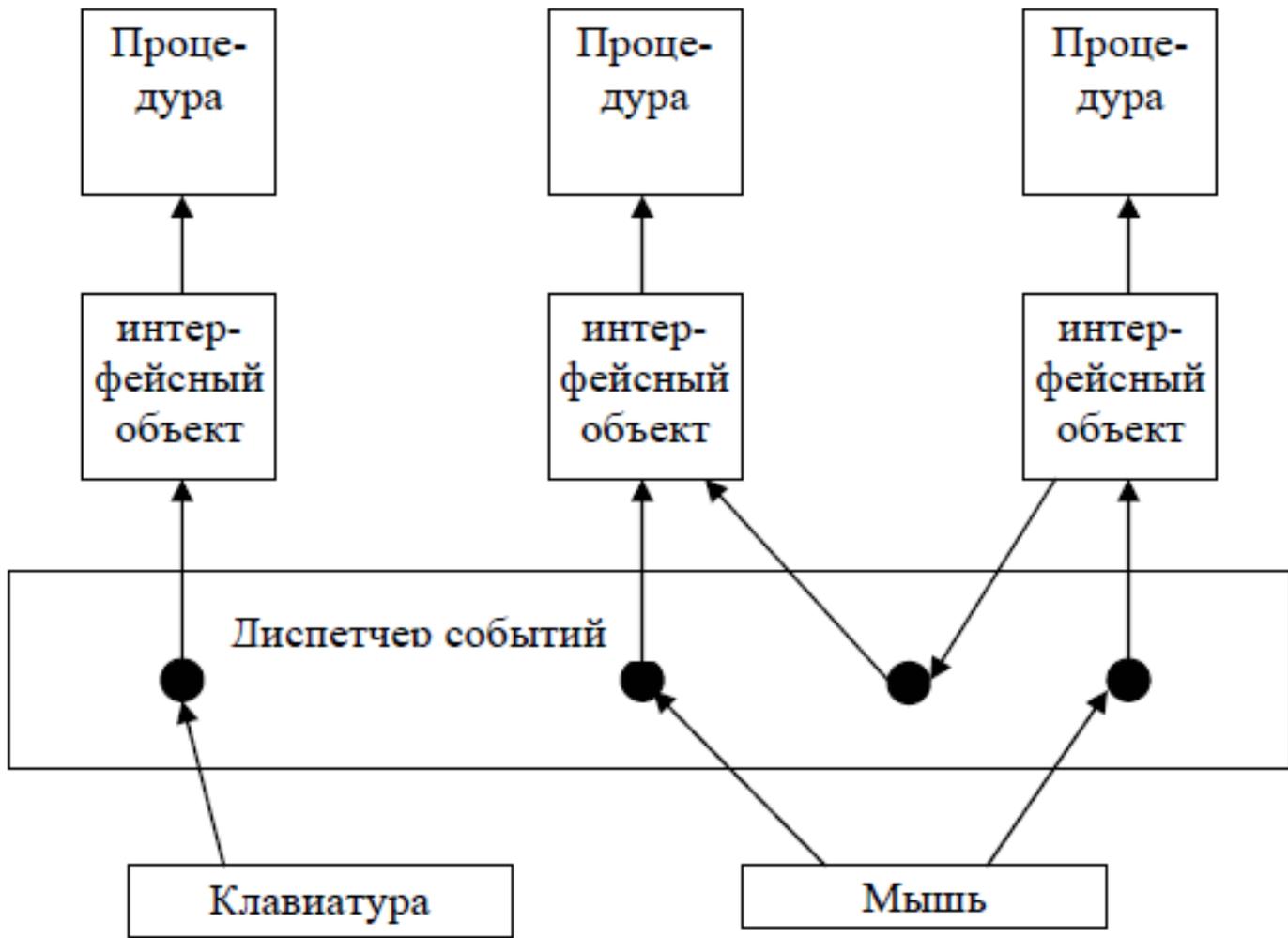




Характеристика	Традиционный интерфейс	Интерфейс, управляемый событиями (ИУС)
1. Внешний облик	Облик интерфейса фиксирован	Облик интерфейса формируется пользователем ("рабочий стол")
2. Принципы взаимодействия с пользователем	"Разговорная метафора": основной принцип - читать и набирать текст	"Метафора модели мира": основной принцип – смотреть и действовать (прямое манипулирование)
3. Экранные форматы	Основные формы: меню, запросы (анкеты), директивы (команды)	Оконный стандартизированный интерфейс
4. Программная реализация	Процедурная программа: последовательное выполнение взаимоувязанных частей	Событийная программа: Независимые части, связанные через передачу сообщений - событий
5. Создание приложений	Написание полностью программы с использованием стандартных процедур и функций	Использование библиотек объектов (расширение и настройка объектов)

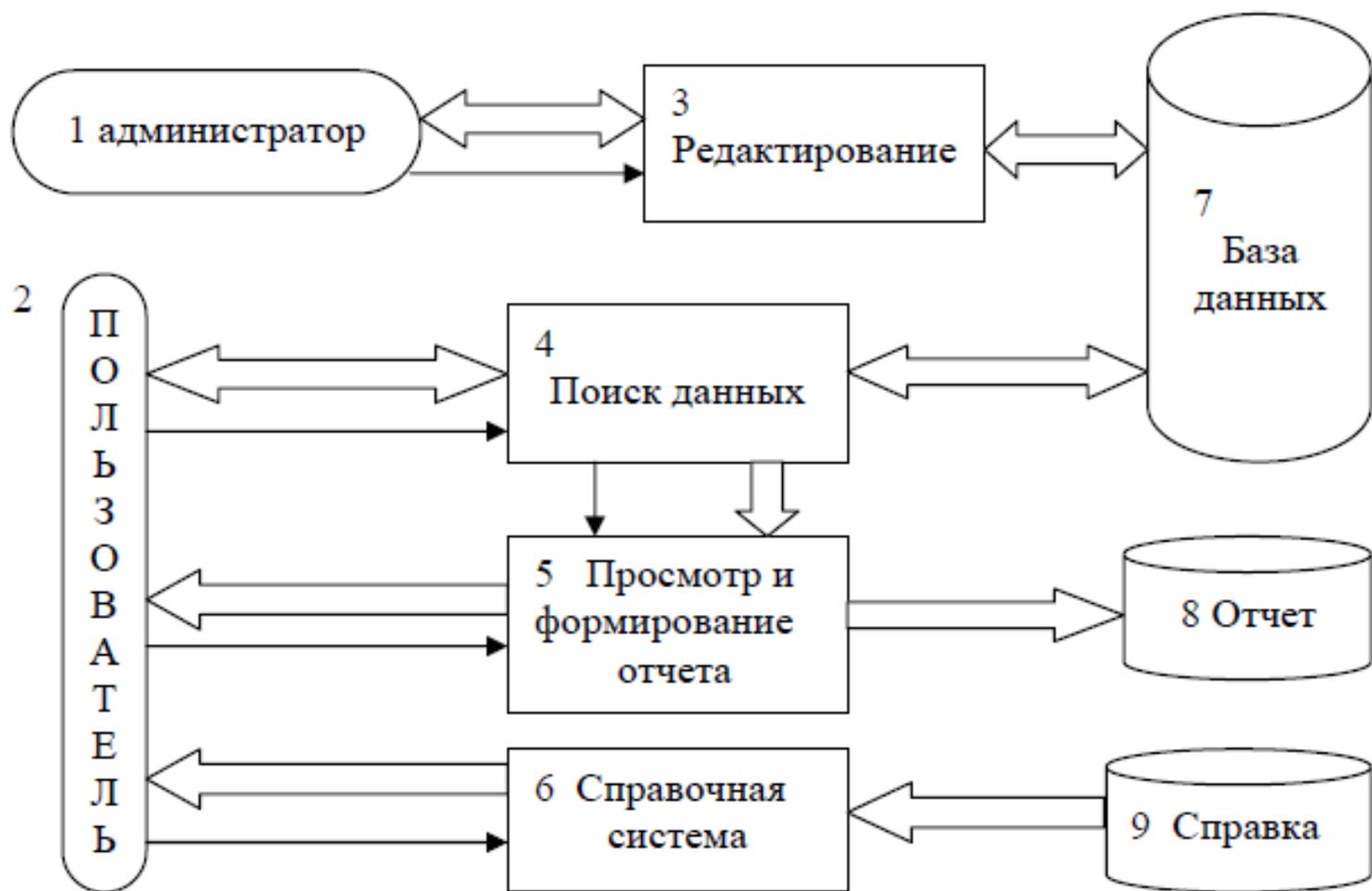


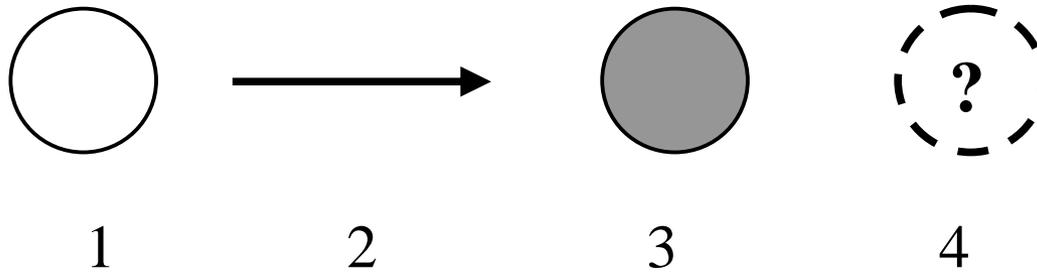




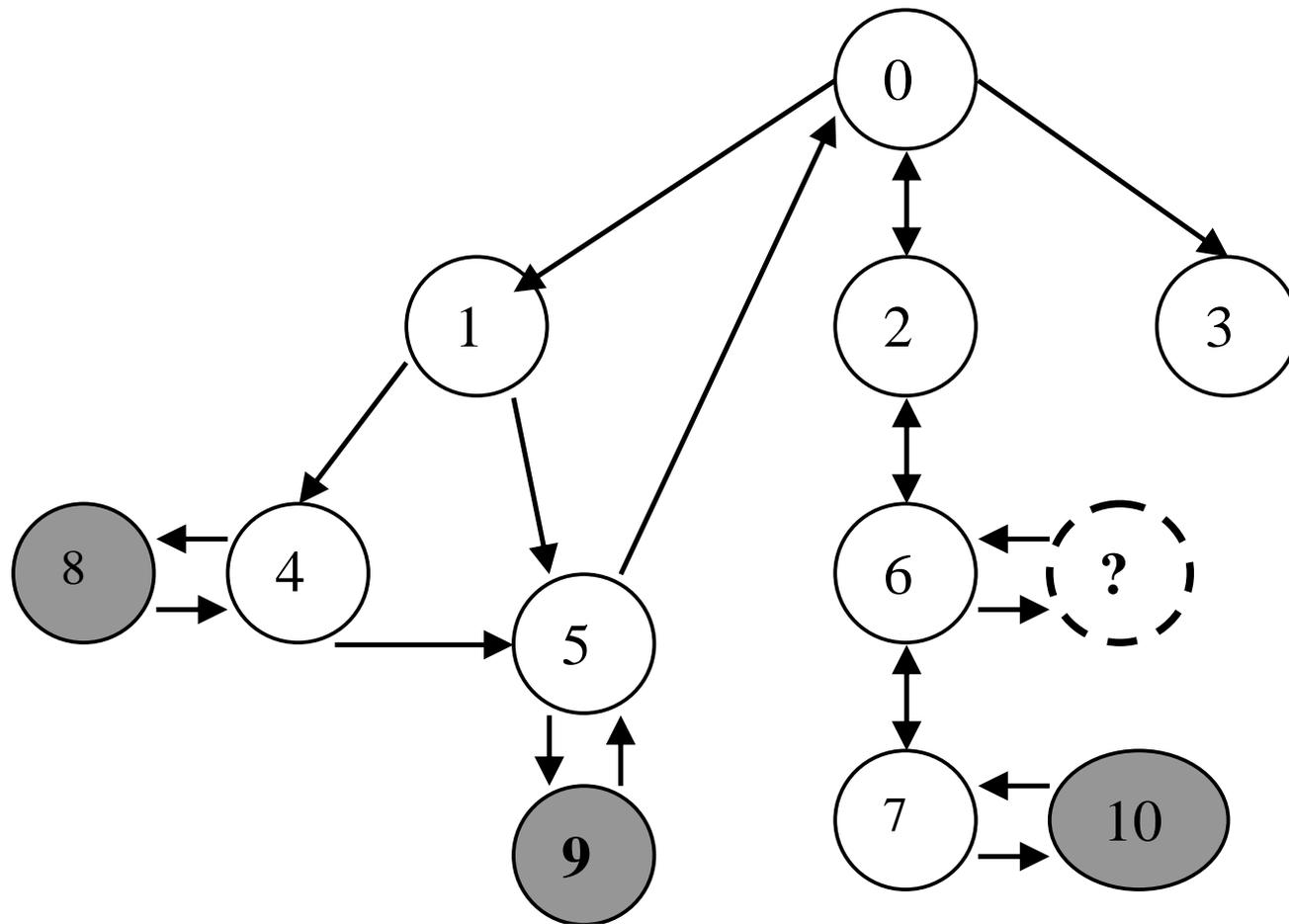
Требования	Принципы
<p>А. Работа с системой должна осуществляться при наименьших затратах, усилиях со стороны пользователя</p>	<p>А1. Принцип минимального рабочего усилия А2. Принцип минимального объема памяти пользователя А3. Принцип минимального времени на обучение А4. Принцип стандартизации и согласованности элементов интерфейса</p>
<p>В. Работа с системой должна осуществляться с учетом возможностей, привычек и предпочтений пользователя</p>	<p>В1. Принцип учета уровня знаний пользователя в области программных систем В2. Принцип учета профессиональных навыков пользователя В3. Принцип учета физических и психических особенностей конкретного пользователя В4. Принцип учета общепринятых ассоциаций, привычек, традиций</p>
<p>С. Процесс решения задачи должен быть ясным, понятным пользователю</p>	<p>С1. Принцип отображения текущего состояния процесса С2. Принцип визуализации С3. Принцип "помощи" пользователю С4. Принцип объяснения результатов</p>
<p>Д. Работа с системой должна обеспечивать максимальную надежность результата</p>	<p>Д1. Принцип диагностики ошибок и отказов Д2. Принцип контроля доступа</p>
<p>Е. Процесс решения задачи должен быть управляемым и гибким</p>	<p>Е1. Принцип активности пользователя Е2. Принцип открытости, изменяемости системы</p>

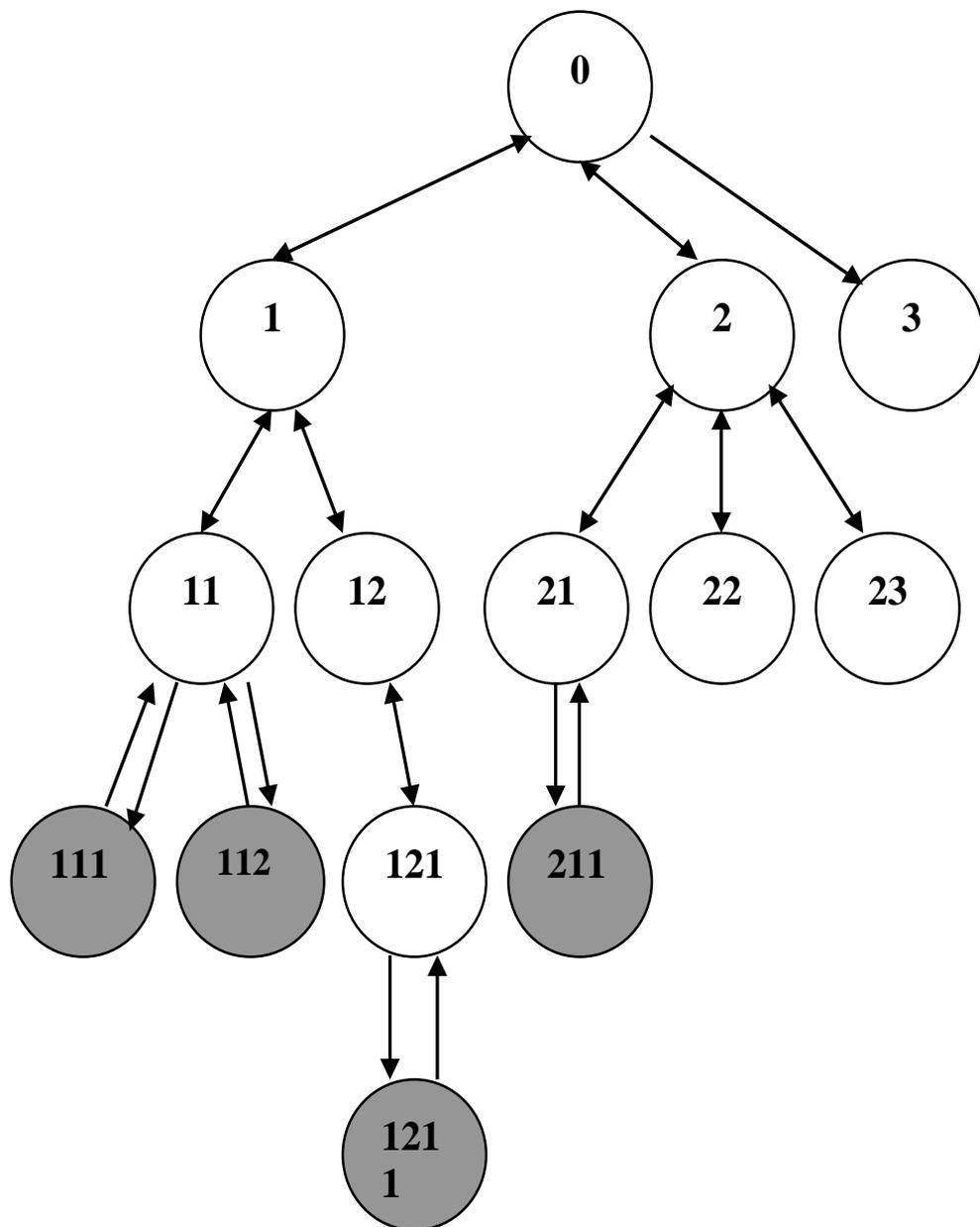






- 1 – функция организации,
- 2 – функция управления,
- 3 – функция ввода-вывода,
- 4 – функция помощи





0 - Головное меню (корень графа).

1 - Проведение расчета.

2 - Поддержание базы данных «Монтажные краны».

3 - Конец работы.

11 - Ввод исходных данных.

111 - Ввод параметров монтируемых сооружений.

112 - Ввод параметров строительных конструкций.

12 - Расчет.

121 - Выбор рационального варианта.

1211 - Вывод результатов расчета.

21 - Ввод.

211 - Ввод параметров монтажного крана.

22 - Просмотр.

23 - Удаление.

