

ЭРГОНОМИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММНОГО СРЕДСТВА ОБФУСКАЦИИ И ОПТИМИЗАЦИИ КОДА

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Шараев В. Д.

Камлач П. В. – канд. техн. наук,
доцент каф. ИПиЭ

Целью работы является исследование способов повышения эффективности работы в программном продукте обфускации и оптимизации кода, разработка эргономичного и интуитивно понятного интерфейса программы для пользователя.

С точки зрения эргономики, в результате проектирования и разработки программных продуктов необходимо достичь следующие цели: эффективность: с помощью го программного продукта пользователь может достичь целей и решить задачи, которые перед ним стоят, с минимальными трудозатратами, продуктивность, результативность: за минимальное время достигать наивысшего результата, субъективная удовлетворенность трудом пользователя: отсутствие раздражения, недовольства, негативных эмоций.

Для решения поставленных задач существует ряд основных применяемых принципов построения интерфейсов: 1) Принцип группировки — согласно этому правилу, экран программы должен быть разбит на ясно очерченные блоки элементов, может быть, даже с заголовком для каждого блока. 2) Кошелек Миллера - емкость памяти ограничена семью цифрами. Соответственно необходимо группировать сущности в программе (пункты меню, закладки, опции на этих закладках и т. п.) желательно с учетом этого правила — то есть не более семи в группе, в крайнем случае — девяти. 3) Бритва Оккама: любая задача должна решаться минимальным числом действий; логика этих действий должна быть очевидной для пользователя; движения курсора и даже глаз пользователя должны быть оптимизированы.

В качестве образца использовано бесплатное программное обеспечение по обфускации и оптимизации кода, систематизированы и переработаны эргономические составляющие приложения, повышена эффективность работы в приложении за счет более быстрого доступа и поиска нужных функций.

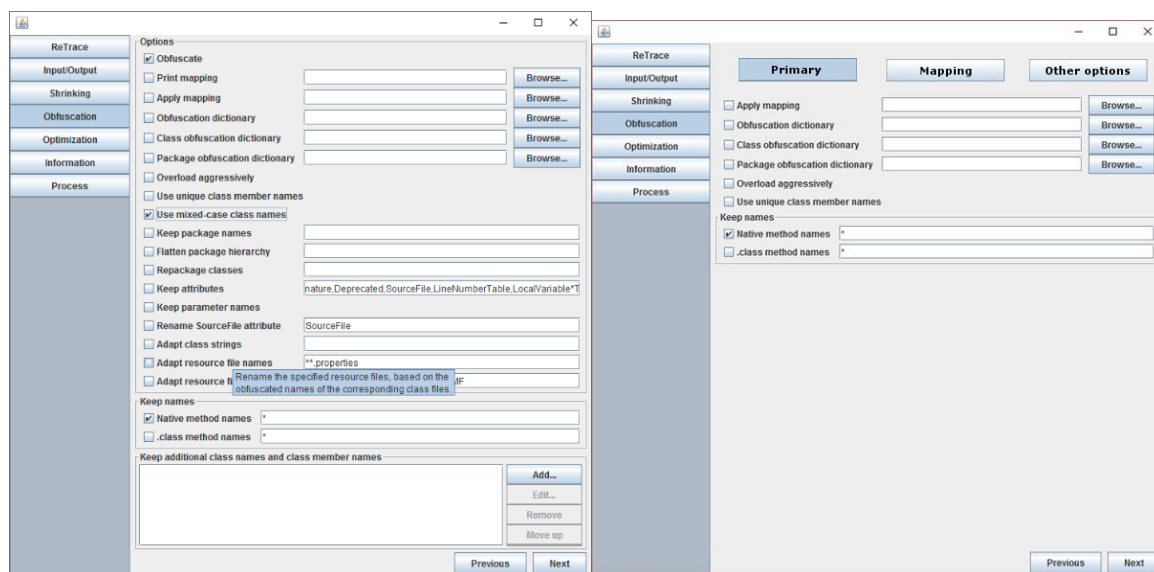


Рис. 1 – Пример изменения интерфейса вкладки «Обфускация»

Основные использованные принципы проектирования форм: форма спроектирована для более удобного и понятного решения поставленной задачи; логические группы элементов отделены строками; изменен дизайн заголовков и полей; взаимосвязанные элементы отображены в одной форме.

Список использованных источников:

1. Эргономика при проектировании пользовательских интерфейсов программного обеспечения [Электронный ресурс]. – <http://sungatov.ru/articles/interface-ergonomics-hospital-system/>
2. Эргономика программного обеспечения [Электронный ресурс]. – https://studwood.ru/1589590/informatika/ergonomika_programmnogo_obespecheniya