

На рисунках 1 и 2 приведены этапы оценки дизайна юзабилити-тестирования и анализ юзабилити-тестирование по критериям пользователя.



Рис. 1 –Этап оценки дизайна (юзабилити-тестирования)



Рис. 2 – Анализ юзабилити-тестирование по критериям пользователя

Таким образом, было проведено юзабилити-тестирования сайта, тур агентства. С полной уверенностью можно отметить, что сайт удовлетворяет всем критериям пользователя.

Список использованных источников:

1. Круг С. Тестирование юзабилити – сайтов. – США. 2011. – 325с.
2. Гленфорд Майерс, Том Баджетт, Кори Сандлер Искусство тестирования программ / Гленфорд Майерс, Том Баджетт, Кори Сандлер. – США. 2012. – 190с.

БРАУЗЕРНАЯ ИГРА НА ЯЗЫКЕ JAVASCRIPT

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

Иванович Д.О.

Егоров В.В. – старший преподаватель

Целью работы является создание однопользовательской браузерной игры с использованием JavaScript и HTML5. Наиболее распространёнными в классе однопользовательских игр являются игры на [Adobe Flash](#). Но в последнее время [Adobe Flash](#) отходит на задний план, так как сравнимые возможности становятся доступны без плагинов благодаря технологиям из группы [HTML5](#).

Разработанная игра требует [установки](#) на компьютер браузера и корректно работает со всеми его видами.

Основным инструментом разработки и динамических изменений на странице игры является DOM (Document Object Model) - объектная модель, используемая для XML/HTML-документов. Согласно DOM-модели, документ является иерархией, т.е. документ представляет собой дерево тегов. Оно образуется за счет вложенной структуры тегов плюс текстовые фрагменты страницы, каждый из которых образует отдельный узел. Через эту структуру, в игре реализован доступ ко всем элементам.

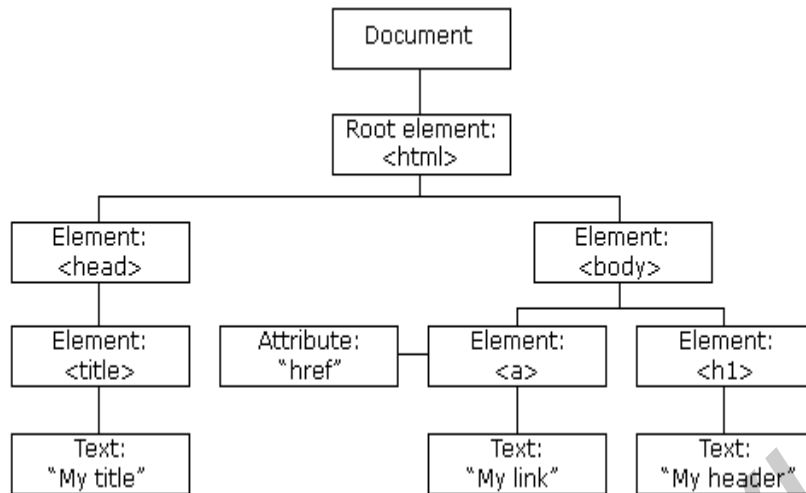


Рис.1 – пример DOM (Document Object Model)

Для анимации используется библиотеки JavaScript: JQuery , фокусирующаяся на взаимодействии [JavaScript](#) и [HTML](#). Библиотека jQuery помогает легко получать доступ к любому элементу [DOM](#), обращаться к атрибутам и содержимому элементов [DOM](#), манипулировать ими.; jQuery UI — [библиотека JavaScript](#) с открытым исходным кодом для создания [насыщенного пользовательского интерфейса](#) в веб-приложениях. Часть проекта [jQuery](#) построена поверх главной библиотеки [jQuery](#) и предоставляет разработчику упрощенный доступ к её функциям взаимодействия, анимации и эффектов, а также набор [виджетов](#).

Список использованных источников:

1. Дэвид Флэнеган "JavaScript Подробное руководство" 6-е издание // Уч. метод. пособие для студентов. – Минск, 2009. – 898 с.
2. Рафаэло Чекко "Графика на JavaScript" // Минск, 2008. – 1060 с.

ANDROID ПРИЛОЖЕНИЕ «ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО СОСТОЯНИЯ»

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

Каландаров А.И.

Доморацкая Е.М. – ассистент

Целью работы является разработка Android приложения для определения психологического состояния человека. [Человеческая психика](#) весьма подвижна, динамична, поэтому человеку сложно определить свое психологическое состояние в конкретный момент времени. Следовательно, возникает проблема адекватного реагирования на стимулы в той или иной ситуации. С помощью данного приложения предоставляется возможность определения психологического состояния и выдачи рекомендаций по типу поведению человека.

В данной работе использован паттерн MVC, который позволяет разделить данные, представление и обработку действий пользователя на три отдельных компонента, чтобы модификация одного из компонентов оказывала минимальное воздействие на остальные. На рис.1 приведена структурная схема:

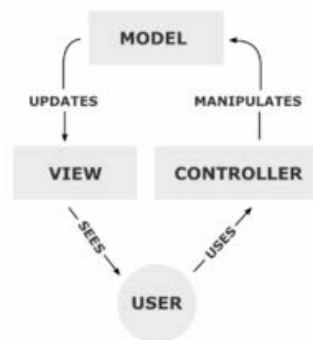


Рис. 1 – Структурная схема