TWORZENIE GRAFICZNYCH INTERFEJSÓW UŻYTKOWNIKA, KOLOKWIUM 17 stycznia 2017 r.

Imię i nazwisko:

Tabela odpowiedzi: [E60283] Liczba punktów:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

1. Jedną z zasad o którą powinna opierać się spójność interfejsu opiera się to:
   A. Zasada *największej niespodzianki*, która określa w jakim co najwyżej stopniu może zmienić się interfejs aplikacji pomiędzy kolejnymi jej wersjami.
   B. Zasada *najmniejszej niespodzianki* mówiąca, że nie powinno się zaskakiwać użytkownika nowymi sposobami komunikacji ze znanymi obiektami interfejsu.
   C. Zasada *maksymalnej liczby wymiarów* określająca dopuszczalną liczbę wymiarów w prezentowaniu na ekranie obiektów wielowymiarowych.
   D. Zasada *spójnego wyglądu*, która mówi o tym, że liczba kolorów zastosowana w danym interfejsie nie powinna przekraczać 10.

2. Afordancje w interfejsie graficznym to:
   A. Rzeczywiste wartości opisujące graficzne cechy elementów interfejsu użytkownika, np.: wysokość przycisku, rozmiar okna dialogowego.
   B. Tymczasowo ukryte i niewidoczne cechy kontrolek interfejsu użytkownika, które w danym momencie nie są potrzebne użytkownikowi.
   C. Podstawowe wzorce projektowe, których przestrzeganie gwarantuje stworzenie dobrego i zrozumiałego interfejsu.
   D. Postrzegane i rzeczywiste własności rzeczy określające jak dana rzecz może być użytkowana (np. wygląd kontrolki typu *scrollbar* od razu rodzi skojarzenie w jakim celu i w sposób należy jej używać).

3. Technika ujawnienia się (ang. *self disclosure*) polega na:
   A. Podpowiadaniu składni poleceń języka np. w arkuszach kalkulacyjnych.
   B. Wnioskowaniu z zachowania użytkownika jaki będzie jego kolejny krok w trakcie wykonywania zadania i wyświetlaniu adekwatnych komunikatów.
   C. Używaniu wyskakujących okien dialogowych z informacjami o aktualnym stanie aplikacji.
   D. Odkrywaniu interfejsu wspomaganym przez sztuczną inteligencję.

4. Szybkość działania interfejsu ma znaczenie dla użytkownika. W jakiej sytuacji i jaki sposób użytkownik powinien zostać poinformowany o tym, że zaplanowane zadanie będzie wykonywać się stosunkowo długo:
   A. 0,1 - 1 sek.: Należy wyświetlić pasek postępu (ang. *progress bar*).
   B. < 0,1 sek.: Należy wyświetlić wskaźnik zajętości (ang. *busy indicator*).
   C. 1 - 5 sek.: Wynik wydaje się natychmiastowy. Nie ma potrzeby informowania użytkownika.
   D. > 5 sek.: Należy wyświetlić pasek postępu (ang. *progress bar*).

5. Do trzech podstawowych wymiarów użyteczności interfejsu graficznego nie należy:
   A. Powtarzalność.
   B. Przyswajalność.
   C. Wydajność.
   D. Bezpieczeństwo.

6. Który z wymienionych styli interakcji jest najmniej przyswajalny?
   A. Bezpośrednia manipulacja.
   B. Dialog w języku naturalnym.
   C. Język poleceń.
   D. Menu i formularze.

7. Mentalny model pojęciowy interfesu użytkownika można scharakteryzować w następujący sposób:
   A. Model mentalny używany jest przez programistę w celu zobrazowania możliwych do wykonania przez użytkownika interakcji z systemem.
   B. Model to sposób opisu działania systemu. Określa jakie elementy posiada system i jak one współdziałają w celu realizacji przez system założonych działań.
   C. Model mentalny zawsze odpowiada pozostałym trzem podstawowym modelom projektowania GUI, tj. modelowi systemowemu, interfejsu i użytkownika.
   D. Model to zbiór pewnych zasad, któe określają jakie elementy systemu mogą w danej chwili zostać udostępnione użytkownikowi.

8. Istnieje trzy podstawowe rodzaje spójności. Który z rodzajów wymienionych poniżej nie należy do tej grupy?
   A. Spójność wewnętrzna.
   B. Spójność zewnętrzna.
   C. Spójność metaforyczna.
   D. Spójność mentalna.

9. Projektowanie interfejsu graficznego użytkownika nie jest proste ponieważ:
   A. W projektowaniu użyteczności GUI nie ma możliwości przeprowadzenia odpowiednich testów.
   B. Wcielanie się programisty w rolę użytkownika nie jest możliwe.
   C. Programista wie o aplikacji więcej niż ktokolwiek inny i potrafi unikać sytuacji awaryjnych.
   D. Programista nie jest typowym użytkownikiem interfejsu.

10. Który ze sposobów jest obecnie mało rozpowszechnionym sposobem uczenia się nowego interfejsu graficznego?
    A. Realizacja jakiegoś zadania, np. edycja zdjęcia w programie graficznym.
    B. Poprzez przyglądanie się jak inni użytkownicy używają danego interfejsu.
    C. Wyszukiwanie informacji w interaktywnych systemach pomocy lub przy użyciu wyszukiwarki internetowej.
    D. Czytanie podręczników, pomocy i uczestnictwo w szkoleniach.

Notatki: