

<<面向用户的软件界面设计>>

图书基本信息

书名：<<面向用户的软件界面设计>>

13位ISBN编号：9787302200758

10位ISBN编号：7302200750

出版时间：2009-1

出版时间：清华大学出版社

作者：孙悦红 主编，孙继兰 等编著

页数：230

字数：375000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<面向用户的软件界面设计>>

前言

21世纪影响世界的三大关键技术：以计算机和网络为代表的信息技术；以基因工程为代表的生命科学和生物技术；以纳米技术为代表的新型材料技术。

信息技术居三大关键技术之首。

国民经济的发展采取信息化带动现代化的方针，要求在所有领域中迅速推广信息技术，导致需要大量的计算机科学与技术领域的优秀人才。

计算机科学与技术的广泛应用是计算机学科发展的原动力，计算机科学是一门应用科学。

因此，计算机学科的优秀人才不仅应具有坚实的科学理论基础，而且更重要的是能将理论与实践相结合，并具有解决实际问题的能力。

培养计算机科学与技术的优秀人才是社会的需要、国民经济发展的需要。

制定科学的教学计划对于培养计算机科学与技术人才十分重要，而教材的选择是实施教学计划的一个重要组成部分，《21世纪计算机科学与技术实践型教程》主要考虑了下述两方面。

一方面，高等学校的计算机科学与技术专业的学生，在学习了基本的必修课和部分选修课程之后，立刻进行计算机应用系统的软件和硬件开发与应用尚存在一些困难，而《21世纪计算机科学与技术实践型教程》就是为了填补这部分空白。

将理论与实际联系起来，使学生不仅学会了计算机科学理论，而且也学会应用这些理论解决实际问题。

另一方面，计算机科学与技术专业的课程内容需要经过实践练习，才能深刻理解和掌握。

因此，本套教材增强了实践性、应用性和可理解性，并在体例上做了改进——使用案例说明。

实践型教学占有重要的位置，不仅体现了理论和实践紧密结合的学科特征，而且对于提高学生的综合素质，培养学生的创新精神与实践能力有特殊的作用。

因此，研究和撰写实践型教材是必需的，也是十分重要的任务。

优秀的教材是保证高水平教学的重要因素，选择水平高、内容新、实践性强的教材可以促进课堂教学质量的快速提升。

在教学中，应用实践型教材可以增强学生的认知能力、创新能力、实践能力以及团队协作和交流表达能力。

实践型教材应由教学经验丰富、实际应用经验丰富的教师撰写。

此系列教材的作者不但从事多年的计算机教学，而且参加并完成了多项计算机类的科研项目，他们把积累的经验、知识、智慧、素质融合于教材中，奉献给计算机科学与技术的教学。

我们在组织本系列教材过程中，虽然经过了详细的思考和讨论，但毕竟是初步的尝试，不完善甚至缺陷不可避免，敬请读者指正。

<<面向用户的软件界面设计>>

内容概要

本书从实用的角度出发，主要对目前各种常见的交互式软件界面设计原则和方法进行了全面而又详细的介绍，主要目的是使学生掌握软件界面的基本概念、设计原则和相应的编程技术，掌握如何用规范的方法进行软件界面设计，了解软件界面设计的发展动向。

全书共分10章，书中所有的举例都贯彻可用性的思想，几乎每一章都配有实例分析和具体编程实现方法，并配有精心设计的习题。

实例讲解详细，而且实用、可行，都是学生能够学会和掌握的，使学生通过本书的学习能够掌握实实在在的界面设计技术。

本书是作者多年教学实践的汇集、提炼，同时参考了许多国内外的参考书。本书还配有相应的教学辅助课件以及相关程序、素材。

<<面向用户的软件界面设计>>

书籍目录

目录回到顶部 第1章 绪论.

1.1 人机界面的基本概念

1.1.1 人机界面定义

1.1.2 广义的人机界面

1.1.3 狭义的人机界面

1.2 面向用户的软件界面设计

1.3 软件的可用性

1.4 人机界面学的研究内容

1.4.1 认知心理学

1.4.2 人机工程学

1.4.3 计算机语言学

1.4.4 软件人机工程学

1.5 人机界面设计的发展趋势

习题一

第2章 软件界面设计概述

2.1 软件界面基本概念

2.2 软件界面用户分析

2.2.1 用户分类

2.2.2 用户行为模型

2.2.3 用户需求分析

2.3 软件界面分析

2.3.1 功能性设计界面

2.3.2 情感性设计界面

2.3.3 环境性设计界面

2.4 软件界面开发设计原则

2.5 软件界面常见交互方式

2.5.1 问答式对话

2.5.2 菜单界面

2.5.3 数据输入界面

2.5.4 命令语言界面

2.5.5 查询语言界面

2.5.6 自然语言界面

2.5.7 直接操纵和图形用户界面

2.6 软件界面开发过程

2.6.1 定义阶段

2.6.2 设计阶段

2.6.3 维护阶段

2.7 软件界面原型开发工具简介

2.7.1 visual basic简介

2.7.2 visual studio .net简介

2.7.3 利用开发工具进行界面设计的原则

习题二

第3章 命令语言界面设计

3.1 命令语言概述

3.1.1 命令语言界面优点

<<面向用户的软件界面设计>>

3.1.2 命令语言界面缺点

3.2 命令语言的目标

3.3 命令语言结构

3.3.1 命令命名及缩写

3.3.2 命令语言的形式

3.3.3 命令菜单

3.4 命令语言设计原则

习题三

第4章 菜单界面设计

4.1 菜单界面特点

4.2 菜单界面的结构设计

4.2.1 单一菜单

4.2.2 线状序列菜单

4.2.3 树状菜单

4.2.4 循环网络菜单

4.3 菜单界面的式样

4.3.1 全屏幕文本菜单

4.3.2 条形菜单

4.3.3 下拉式菜单

4.3.4 弹出式菜单

4.3.5 图标菜单(工具栏)

4.3.6 滚动菜单

4.3.7 工具箱

4.4 菜单设计原则

4.5 vb菜单编程技术

4.5.1 vb的下拉式菜单

4.5.2 vb的弹出式菜单

4.5.3 vb的动态菜单

4.5.4 vb的位图菜单

4.5.5 vb的工具栏

4.6 c#菜单编程技术

4.6.1 c#下拉式菜单

4.6.2 c#弹出式菜单

4.6.3 c#动态菜单

4.6.4 c#工具栏

习题四

第5章 数据输入界面设计

5.1 数据输入的原则和方法

5.1.1 数据输入的设计原则

5.1.2 数据输入方式

5.2 填表界面设计

5.2.1 填表界面特点

5.2.2 填表界面设计原则

5.2.3 常见栏目显示方式

5.3 vb填表界面编程技术

5.3.1 vb数据检验及错误提示..

5.3.2 vb光标移动技术

<<面向用户的软件界面设计>>

5.3.3 vb其他数据输入界面技术

5.4 c#填表界面编程技术

5.4.1 c#数据检验及错误提示

5.4.2 c#光标移动技术

5.4.3 c#其他数据输入界面技术

习题五

第6章 图形用户界面

6.1 图形用户界面特点

6.2 图形用户界面设计原则

6.2.1 图形用户界面设计一般原则

6.2.2 颜色使用

6.2.3 图形用户界面设计的艺术原则

6.3 窗口设计

6.3.1 窗口的基本构成

6.3.2 窗口动作

6.4 辅助窗口设计

6.4.1 辅助窗口的特点

6.4.2 辅助窗口的模式

6.4.3 与其他窗口的交互

6.4.4 更改辅助窗口大小和展开辅助窗口

6.4.5 层叠辅助窗口

6.4.6 辅助窗口布局

6.5 图形用户界面要素部件设计

6.5.1 在图形用户界面中使用图标

6.5.2 按钮的设计

6.5.3 屏幕布局的设计

6.5.4 在图形用户界面中使用图形

6.5.5 字体使用

6.6 vb图形界面编程技术

6.6.1 vb窗体设计

6.6.2 vb状态栏设计

6.7 c#图形界面编程技术

6.7.1 c#窗体设计

6.7.2 c#状态栏设计

习题六

第7章 帮助和出错界面设计

7.1 帮助处理系统设计

7.1.1 帮助系统的类型

7.1.2 帮助信息分类

7.1.3 帮助处理系统设计基本原则

7.2 html帮助界面设计

7.2.1 帮助浏览器元素

7.2.2 帮助主题的附加特性

7.3 向导

7.3.1 向导设计规则

7.3.2 书写向导文本规则

7.4 错误处理

<<面向用户的软件界面设计>>

7.4.1 出错的根源和类型

7.4.2 人-计算机系统错误的原因和类型

7.4.3 错误预防原则

7.4.4 错误恢复原则

习题七

第8章 网页界面设计

8.1 网页特点及其设计原则

8.1.1 网页设计特点

8.1.2 网页设计基本原则

8.1.3 网页界面的内容与风格

8.1.4 网页界面设计的语言与文化

8.2 网页界面设计要素

8.2.1 网页视听元素

8.2.2 网页界面布局

8.2.3 网页界面的色彩设计

8.2.4 网页界面的字体

8.2.5 网页界面的动画与多媒体

8.2.6 网页界面上的导航

8.3 网页界面设计技术与工具

8.3.1 网页界面设计技术基础

8.3.2 常用网页界面设计工具

8.3.3 dreamweaver网页编辑器简介

8.4 网站设计

8.4.1 网站设计方法

8.4.2 网站的可用性

8.4.3 常见网站设计错误

8.4.4 网站设计经验

8.4.5 网站帮助信息的设计

8.4.6 网站实例分析

8.5 个人网站设计实例

8.5.1 个人网站设计概述

8.5.2 建立站点

8.5.3 页面制作

8.5.4 个人网站主要功能模块制作

习题八

第9章 移动设备界面设计

9.1 移动设备界面基本概念

9.2 移动设备界面的输入方式

9.2.1 键盘输入

9.2.2 笔输入

9.2.3 语音识别

9.3 移动设备界面的输出方式

9.4 移动设备界面设计的问题

9.5 移动设备界面设计方法

9.5.1 移动设备界面导航

9.5.2 移动设备界面设计要素

9.5.3 移动设备界面设计原则

<<面向用户的软件界面设计>>

9.6 移动设备应用开发技术

9.6.1 移动设备应用开发技术架构

9.6.2 移动设备操作系统

9.6.3 移动浏览标准

9.6.4 开发工具

9.7 移动应用实例分析

9.7.1 创建智能设备项目

9.7.2 添加资源

9.7.3 程序实现

习题九

第10章 软件界面测试与评估

10.1 界面测试内容及要求

10.1.1 易用性

10.1.2 规范性

10.1.3 合理性

10.1.4 美观与协调性

10.1.5 独特性

10.1.6 安全性

10.2 界面评估指标及方法

10.2.1 界面设计评估指标

10.2.2 观察方法

10.2.3 咨询方法

10.2.4 实验方法

10.3 软件测试基础

10.3.1 软件测试目的

10.3.2 软件测试方法

10.3.3 软件测试类型

10.3.4 软件测试原则

习题十

参考文献

<<面向用户的软件界面设计>>

章节摘录

版权页：插图：2.打开的位置及大小 窗口系统使用性能的一个关键因素是选择在何处打开窗口。有些窗口系统总是以同一位置和大小打开，从而确保了可预见性，但其代价是用户常常还需移动窗口并重新设定其大小。

另一些窗口系统则支持“最近那次使用过的”位置和大小方法，这种方法较能满足用户的需要，但仍不是最佳的。

通常，最有效的办法是在接近当前焦点（图标、菜单项、字段等）的位置上打开，以减少眼睛的运动，但要注意打开位置应足够远，以免当前焦点被遮挡。

例如使用金山词霸进行抓词翻译时，选择某文档中的一个需要翻译的词，产生的解释窗口就应该在该词的下方（或上方或右侧）。

类似地，如果利用求助动作选择某表格中的一个填入字段，该求助窗口应出现在其旁边，但不应该对该字段喧宾夺主。

还要注意的是信息窗口的自动放置，它不应影响感兴趣的目标，应避免用户在关心目标的同时，去移动信息窗口并阅读信息内容。

3.关闭动作 窗口系统会有一个小的图标（一般在右上角）用来关闭窗口，或者具有一个含有关闭动作的窗口控制菜单，或者窗口里包含一个Close（关闭）按钮。

窗口关闭时，系统的反应各不相同。

从毫无反应（对于想知道该图标位于何处的用户，这是个问题）到窗口框架缩小（逐渐缩小的框架移向该窗口，变成图标所在位置的一系列动画）、线条缩小（发光的条文或点等缩进该图标）、窗口影子式关闭（窗口关闭成标题条），或在窗口缩成图标时做三维翻转或滚动。

大多数系统是迅速且平滑地关闭窗口，但在有些系统中一系列弄巧成拙的画面可能会令人感到不安，例如以打碎窗框及其内容的色条来消除窗口。

4.重定大小的动作 一般情况下，窗口可以自由更改大小，除非在窗口中显示的信息是固定的，或者不能通过缩放窗口向用户提供更多或更少的信息，如Windows的计算器的大小就是固定的。

有很多各种各样重定窗口大小的方法。

Macintosh允许从右下角的大小框里设定窗口的大小。

MS Windows、Motif、OS / 2以及许多其他系统允许以四个角以及四条边中的任意一条来定大小。

另一类系统，提供了一个Size菜单项，它给用户选择重置窗口左上角或右下角的机会。

大多数窗口系统的窗口大小的上限是和显示屏幕尺寸一样大，但某些系统的上限则允许大于显示屏幕尺寸。

5.移动动作 有很多移动窗口的方法。

Xerox Star和MS Windows 1.0有Move菜单项，用户选择它，然后在终点处按一次可将窗口移动到终点处。

。

<<面向用户的软件界面设计>>

编辑推荐

<<面向用户的软件界面设计>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>