**Перелік питань**

з навчальної дисципліни Людино-машинна взаємодія

(назва навчальної дисципліни)

за спеціальністю 121 «Інженерія програмного забезпечення»

освітнього рівня «бакалавр»

|  |  |
| --- | --- |
| №  п/п | Зміст питання |
| 1. | Людино-машинна взаємодія – це: |
| 2. | Існують наступні типи користувацького інтерфейсу: |
| 3. | Розрізняють наступні види інтерфейсу: |
| 4. | Можна визначити наступні вузли взаємодії між людиною і комп’ютером: |
| 5. | Область завдань, як вузол взаємодії між людиною і комп’ютером – це: |
| 6. | Область машини, як вузол взаємодії між людиною і комп’ютером – це: |
| 7. | Області інтерфейсу, як вузол взаємодії між людиною і комп’ютером – це: |
| 8. | Вхідний потік, як вузол взаємодії між людиною і комп’ютером – це: |
| 9. | Вихідний потік, як вузол взаємодії між людиною і комп’ютером – це: |
| 10. | Зворотній зв’язок, як вузол взаємодії між людиною і комп’ютером – це: |
| 11. | Під інтерфейсом користувача розуміємо: |
| 12. | Інтерфейс користувача складається з таких складових: |
| 13. | Існують наступні підходи до проектування інтерфейсів: |
| 14. | Існують такі аспекти інтерфейсу: |
| 15. | При застосуванні методу «чорного ящика» оцінюють показники: |
| 16. | Метод «білого ящика» намагається встановити: |
| 17. | Біофізична сумісність складається з: |
| 18. | Енергетична сумісність складається з: |
| 19. | Просторово-антропометрична сумісність складається з: |
| 20. | Техніко-естетична сумісність складається з: |
| 21. | Інформаційна сумісність означає: |
| 22. | Поль Фітс (Paul Fitts) сформулював правило, в найбільш практичною формулюванні стало відомим як Закон Фітс: |
| 23. | При розробці дизайну і проектуванні інтерфейсу закон Фіттса допомагає: |
| 24. | Особливість, яка характерна для застосування закону Фіттса у веб-розробці і в разробці додатків – це: |
| 25. | Інтерактивністю називається: |
| 26. | Технологія Windows Presentation Foundation базується на: |
| 27. | Створення документованого компонента включає кілька кроків: |
| 28. | XAML-документ містить: |
| 29. | Мова XAML забезпечує: |
| 30. | Будь-який XAML-документ складається з: |
| 31. | Текст XAML-документа повинен містити: |
| 32. | Простір імен в XAML-документі задається за допомогою: |
| 33. | Ключове слово x:ClassModifier призначено |
| 34. | Ключове слово x:FieldModifier призначено |
| 35. | Ключове слово x:TypeArgument призначено |
| 36. | Ключове слово x:Name призначено |
| 37. | Прості властивості задаються в XAML-документі у відповідності з наступним синтаксисом |
| 38. | Для завдання значення властивості з виділеного класу використовується: |
| 39. | В програмній моделі WPF всі операції візуалізації (дво- і тривимірна графіка, анімація, візуалізація графічних інтерфейсних елементів) використовують: |
| 40. | Виберіть основні елементи платформи Android: |
| 41. | Активність Android-додатку – це: |
| 42. | Активність може існувати в одному з наступних станів: |
| 43. | Способи існування сервісів: |
| 44. | Методи: onStartCommand(),  onBind(), onCreate(), onDestroy() реалізуються в: |
| 45. | Доступом до сховища даних управляє: |
| 46. | Дані, з якими працюють контент-провайдери, можуть бути організовані способами: |
| 47. | Папка manifests в модулі app визначає: |
| 48. | Папка res в модулі app містить: |
| 49. | В ОС Android можна виділити наступні види діалогових вікон: |
| 50. | Клас AlertDialog містить такі частини: |
| 51. | Існує такі основні способи перемикання між активностями: |
| 52. | Метод onCreateOptionsMenu викликається: |
| 53. | Метод onPrepareOptionsMenu викликається: |
| 54. | Метод onOptionsItemSelected викликається: |
| 55. | Виділяють такі основні стилі користувацьких інтерфейсів: |
| 56. | Основними, в першому наближенні, характеристиками оператора є: |
| 57. | Базовою тимчасовою характеристикою оператора є: |
| 58. | Важливою інформаційної характеристикою оператора є: |
| 59. | Реальна пропускна здатність може бути: |
| 60. | Чи вірне твердження: «чим більше точність, тим менше швидкодія, і навпаки» |
| 61. | Існують такі принципово відмінні способи формування символів |
| 62. | Універсальним видом кодування, які мають найбільше поширення, є: |
| 63. | Основною формою взаємодії оператора з ЕОМ є: |
| 64. | Використовуються такі основні види діалогу: |
| 65. | При навчанні оператора необхідно дотримуватися таких основних принципів: |
| 66. | Передача даних в діалогове вікно здійснюється за допомогою: |
| 67. | Взаємодія між Activity і фрагментом проводиться, як правило, через: |
| 68. | Всі об'єкти activity є об'єктами класу: |
| 69. | Всі об'єкти activity, які є в додатку, управляються системою у вигляді стека activity, який називається: |
| 70. | В файлі маніфесту AndroidManifest.xml елементом кореневого рівня є вузол: |
| 71. | Більшість налаштувань рівня додатку визначаються елементом: |
| 72. | Для взаємодії між різними об'єктами activity ключовим класом є: |
| 73. | Спеціальні інтерфейси системного і прикладного програмування (API), призначені для управління процесами, пам'яттю, введенням-виводом – це: |
| 74. | Метод GOMS використовується для того, щоб: |
| 75. | Графічний інтерфейс користувача представляє собою ієрархією об'єктів: |
| 76. | Встановити розмітку користувацького інтерфейсу в Android Studio можна такими способами: |
| 77. | Файли розмітки графічного інтерфейсу в Android Studio розташовуються в проекті в каталозі: |
| 78. | При компіляції кожен XML-файл розмітки компілюється в ресурс: |
| 79. | Завантаження ресурсу розмітки здійснюється в методі: |
| 80. | В метод findViewById() передається: |
| 81. | В каталозі res підпапка drawable/ призначена для: |
| 82. | В каталозі res підпапка xml**/** призначена для: |
| 83. | В каталозі res підпапка raw**/** призначена для: |
| 84. | В каталозі res підпапка layout**/** призначена для: |
| 85. | В каталозі res підпапка values**/** призначена для: |
| 86. | Одним з поширених форматів зберігання і передачі даних в Android Studio є: |
| 87. | Користувацький інтерфейс складається з таких основних частин: |
| 88. | Об'єктно-орієнтований прикладний ПІ повинен володіти  такими властивостями: |
| 89. | Проектування взаємодії – це: |
| 90. | Розрізняють такі версії прототипів: |
| 91. | Юзабіліті-тестування – це: |
| 92. | Юзабіліті-тестування особливо ефективно при оцінці наступних елементів і атрибутів продукту: |
| 93. | Візуальне оформлення можна розділити на наступні умовні частини: |
| 94. | Природний інтерфейс – це: |
| 95. | Колір, анімація, форма, графіка, текст і розташування  представленої інформації – це основні характеристики |
| 96. | З точки зору програмного забезпечення в склад інтерфейсу входять такі  компоненти: |
| 97. | Процеси діалогу - це: |
| 98. | Вихідні дані – це: |
| 99. | Діалог, який керується системою, характеризується: |
| 100. | Діалог, який керується користувачем – це: |
| 101. | Діалог, який відрізняється логічною послідовністю: |
| 102. | Ненадмірний (короткий) діалог: |
| 103. | Природний діалог: |
| 104. | Підтримка користувача в процесі діалогу: |
| 105. | Гнучкість діалогу: |
| 106. | Традиційно виділяється такі основні структури діалогу: |
| 107. | Структура діалогу типу запитання-відповідь (Q&A) |
| 108. | Структура діалогу на основі командної мови: |
| 109. | Структура діалогу типу "меню": |
| 110. | Структура діалогу типу "екранна форма": |
| 111. | Існують такі види адаптації в діалогових системах: |
| 112. | При фіксованій адаптації в діалогових системах: |
| 113. | Косметична адаптація в діалогових системах: |
| 114. | При повній адаптації в діалогових системах: |
| 115. | Розробники моделі GOMS під час її створення зазначили: |
| 116. | Математично закон Фітса записується як: |
| 117. | Незалежно від граматики і способу ведення діалогу в його основі лежить такий  цикл: |
| 118. | Платформа Android побудована на основі ядра: |
| 119. | Набір бібліотек та середовище розробки платформи Android: |
| 120. | Рівень каркасу додатків платформи Android: |