

# Un studiu de proiectare a interfeței-utilizator a unui program de editare a grafurilor

**Marius Dumitru Florea, Ștefan Abageru,  
Sabin-Corneliu Buraga**

Facultatea de Informatică, Universitatea  
„A.I.Cuza” Iași

**busaco@infoiasi.ro**



# cuprins

- Preliminarii
- O prezentare generala
  - Stabilirea identitatii aplicatiei
  - Aspectele principale ale interfetei



# intro

- **Scop:** proiectarea interfeței unei aplicații didactice menită a oferi utilizatorilor:
  - posibilități de manipulare facilă a reprezentărilor grafice ale (di)grafurilor
  - facilități de ilustrare a comportamentului unor algoritmi de bază (e.g., parcurgeri, determinarea componentelor conexe etc.)

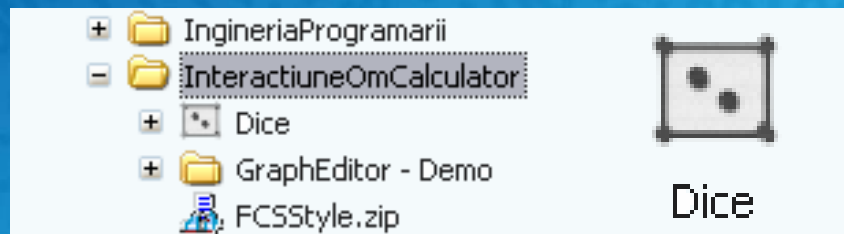


# prezentare generala

- Identitatea aplicatiei

- Nume: **Dice**

- Pictograme:



- Alte elemente:

- splash screen, situl programului,...*

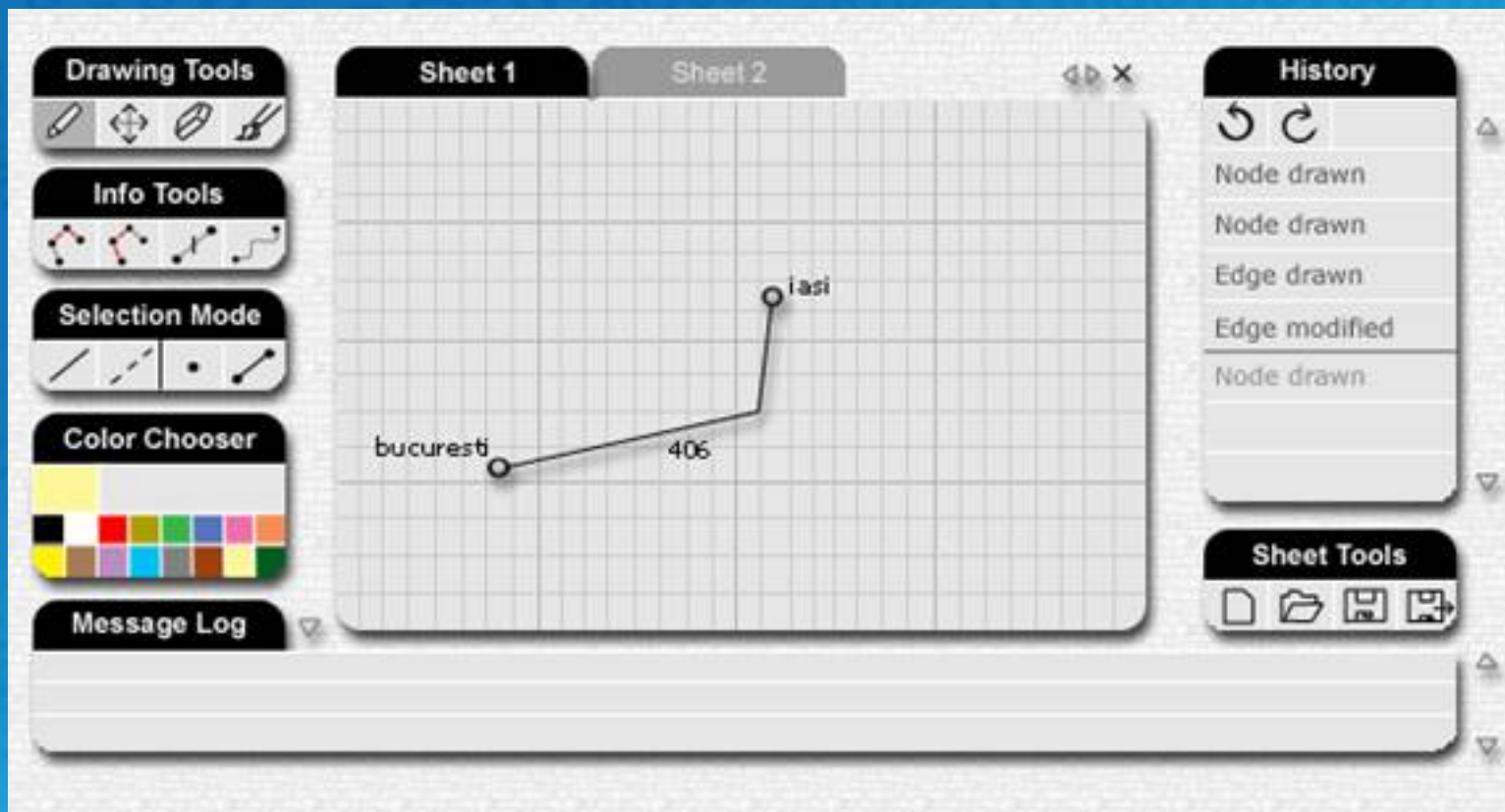
# prezentare generala

- Aplicația este de tip MDI (*Multiple Document Interface*)
- Interacțiunea dintre aplicație și utilizator se realizează prin intermediul mouse-ului și a tastaturii
  - un accent pronunțat este pus pe interacțiunea via mouse



# prezentare generala

- Interfata principala **Dice**



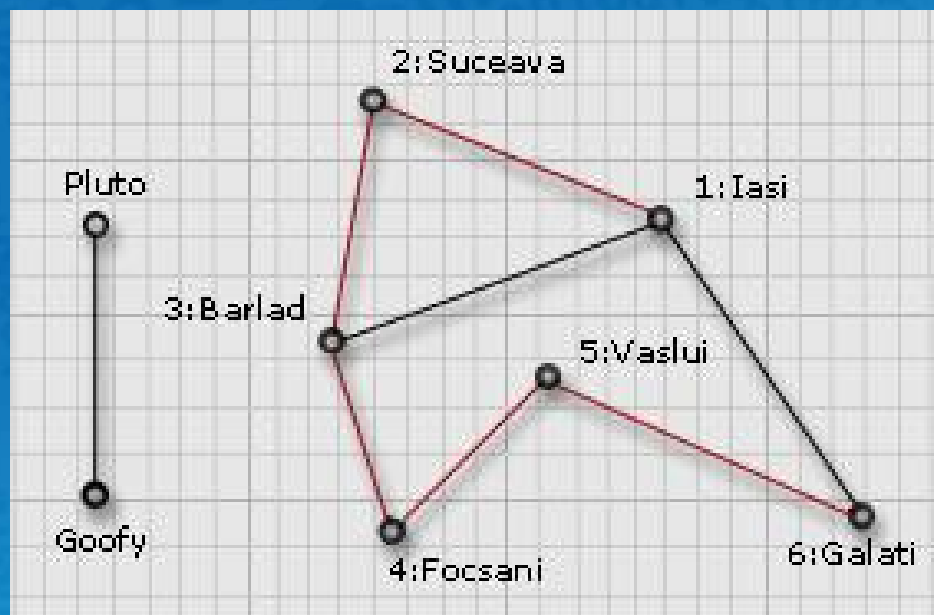
# prezentare generala

- Zona de instrumente
  - Grupare conform utilității
  - Cele mai des folosite instrumente au fost poziționate în partea stângă
  - **Actiuni de desenare a grafului:** adăugare de elemente (noduri, arce, etichete,...) și ajustare
  - **Actiuni de rulare a unor algoritmi specifici** (parcurgeri, determinarea componentelor conexe, evidențierea drumului de cost minim între două noduri etc.)



# prezentare generala

- Exemplu: parcurgerea in adancime



# rezumat

- Preliminarii
- O prezentare generala
  - Stabilirea identitatii aplicatiei
  - Aspectele principale ale interfetei



# Mulumiri pentru atentie!

## Intrebari?

