

## ТЕМА УРОКА

# Интерфейс проекта

## ЦЕЛИ УРОКА

- определить требования к интерфейсу разрабатываемого проекта;
- определить тему проекта и приступить к разработке интерфейса.

# Критерии успеха

## **Знание и понимание**

- знает и понимает, что такое интерфейс;

## **Применение**

- умеет рисовать интерфейс будущей программы;

## **Оценивание**

- определяет критерии оценивания проекта;

## **Анализ**

- анализирует интерфейсы программ;
- анализирует тему проекта и определяет интерфейс программы.

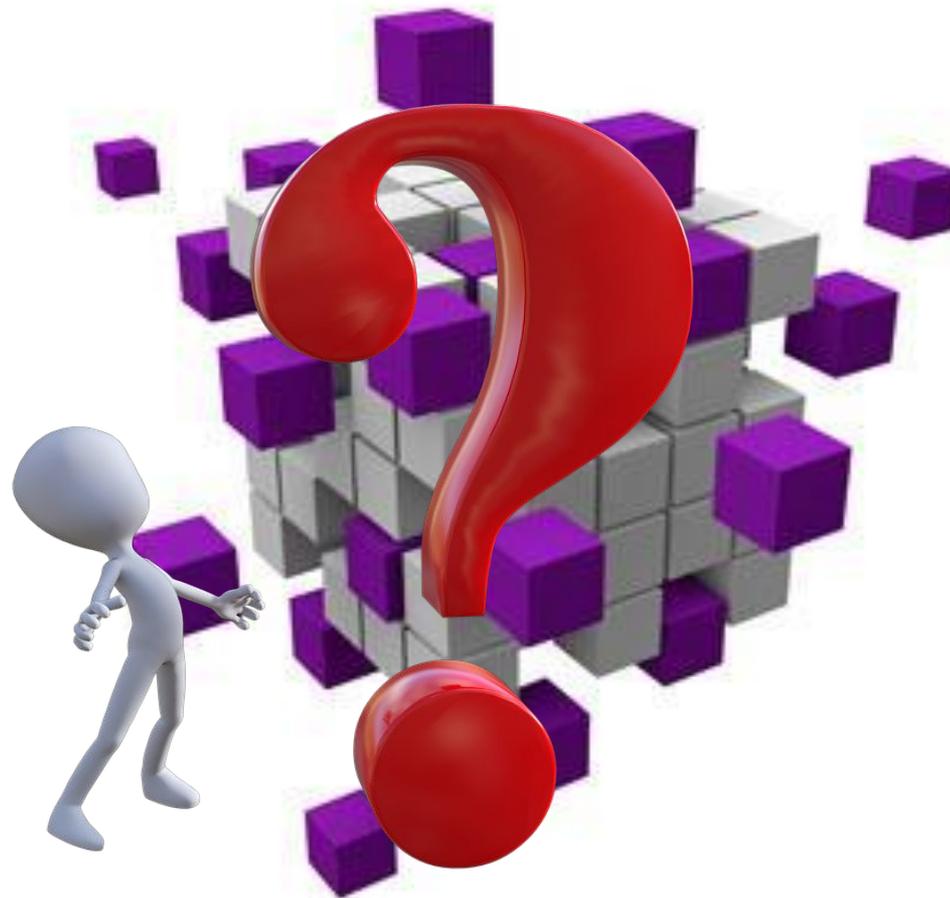
Какие языки программирования вы знаете?



A word cloud of programming languages. The most prominent word is 'Java' in large black letters. Other visible words include 'Erlang' in blue, 'Haske' in black, 'ActionScript' in red, 'ruby' in red, 'Python' in red, 'C#' in brown, 'Scala' in brown, 'Haskell' in black, and 'Lisp' in red. The words are arranged in a somewhat chaotic but readable manner.

Scala | ActionScript  
ipt ruby  
rem Erlang  
C#  
thon Java  
Lisp

Из чего состоит программа?



# Интерфейс (interface)

ЭТО СОВОКУПНОСТЬ МЕТОДОВ И ПРАВИЛ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЭЛЕМЕНТОВ СИСТЕМЫ. ДРУГИМИ СЛОВАМИ, ИНТЕРФЕЙС ОПРЕДЕЛЯЕТ, КАК ЭЛЕМЕНТЫ БУДУТ ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ МЕЖДУ СОБОЙ.



# **Изучение примерных программ**

# Работа в группах



## Задание 1

Придумать и обсудить в группе тему проекта.

## Задание 2

В группах нарисовать интерфейс своей будущей программы, обсудить, как она будет работать.

# Демонстрация созданных интерфейсов



# Рефлексия

- ▶ что узнал, чему научился;
- ▶ что осталось непонятным;
- ▶ над чем необходимо работать.