

Крайнов С.А.

Научный руководитель: к.т.н. Е.Е. Канунова

*Муромский институт (филиал) федерального государственного образовательного учреждения высшего образования «Владимирский государственный университет имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»
602264, г. Муром, Владимирская обл., ул. Орловская, 23
oid@mivlgu.ru*

Разработка объектно-ориентированной программы «Экранный тренажёр»

Современный уровень развития программных и аппаратно-программных систем, а также систем управления, связан со значительным повышением их сложности из-за присущих им требований к гибкости, открытости, эргономичности и перенастраиваемости. Наиболее перспективным считается объектно-ориентированный подход (ООП) проектирования. Достоинством данного подхода является возможность использования итеративно-поступательного цикла создания программного обеспечения и перенос акцента проектирования с разработки алгоритмов функционирования системы на построения системы абстракций и их взаимодействия.

В связи с бурным развитием информационных технологий, у многих пользователей персональных компьютеров возникла потребность быстро вводить текстовую информацию используя компьютерную клавиатуру. Это и послужило появлению разнообразных программ-тренажеров, для получения усовершенствования навыка набора текста.

Клавиатурные тренажеры позволяют не только выучить расположение клавиш, но и правильно размещать руки, что значительно ускорит печать. Слепой метод, которому обучают современные клавиатурные тренажеры, позволяет читать бумажный оригинал и одновременно, не глядя на клавиатуру, набирать текст.

Клавиатурные тренажеры рассчитаны на самостоятельное обучение, поэтому в программе должны быть включены методические указания по организации работы, так как, чтобы научиться быстрому набору, необходимо не только знать расположение клавиш. Здесь важна и правильная постановка рук, и верное размещение клавиатуры на столе.

Важным элементом обучения компьютерной машинописи является содержание упражнений. Есть упражнение с генерацией букв, в этом упражнении пользователь научится координироваться в расположении клавиш. Следующее упражнение - текст, который генерируется случайными символами или полное грамотное слово. Пользователь может выбрать на каком языке будут генерироваться буквы и в каком регистре. И последнее упражнение - печать полных предложений, где пользователь будет печатать текст с использованными навыками сменой языка, после упражнения будут отображены скорость печати и процент качества без ошибок.

Клавиатурный тренажер - это эффективная программа для освоения слепой машинописи. В докладе описываются принципы разработки и использования разработанной программы «Клавиатурный тренажер». Программа проста в использовании и будет интересна для всех пользователей.

Литература

1. msdn.microsoft.com - Библиотека MSDN.
2. docs.microsoft.com/ru-ru/dotnet/desktop/winforms - Руководство по классическим приложениям (Windows Forms .NET)