



Рис. 15 Раскладка

По материалам сайта <http://www.photoshop-master.ru/lessons.php?rub=4>

М.Д. Емелёва, Л.В. Миниярова

РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ В СРЕДЕ FLASH

(Башкирский государственный педагогический университет
им. М. Акмуллы)

Современный урок – урок, соответствующий нынешним требованиям подготовки конкурентоспособного выпускника. Современный урок должен быть одновременно интересным и познавательным. Без этих составляющих учебный процесс быстро наскучит учащимся, а материал, подаваемый на уроке, не будет ими усвоен. Этого ни в коем случае нельзя допускать! Но что же может помочь обеспечить современный урок столь важными составляющими? Конечно же, это интерактивность!

Интерактивность – это способность информационно-коммуникационной системы, активно и адекватно реагировать на действия пользователя. Такое свойство считается признаком того, что система «умная», то есть обладает каким-то интеллектом. В данном случае под интерактивностью следует понимать обеспечение урока интерактивным сопровождением, то есть – интерактивными приложениями (педагогическими программными средствами).

Современный урок может сопровождаться различными педагогическими программными средствами. На данный момент в образовательном процессе применяется огромное множество различных интерактивных приложений:

- электронные учебники;
- программы-тренажеры;



- контролирующие средства (тестовые оболочки);
- справочные средства (энциклопедии);
- демонстрационные средства (слайд или видеофильмы);
- обещающие игры.

Одной из самых лучших компьютерных программа для разработки интерактивных приложений является среда разработки Flash. Flash-технологии представляют собой инструмент создания динамических демонстраций, основанных на использовании векторной графики в формате Shockwave Flash (SWF). Flash-технологии представляют собой уникальное совмещение графики, анимации и программирования в рамках одной программной среды.

Flash – прекрасная среда для создания пользовательских приложений. Возможности среды разработки Flash позволяют создать нестандартный интерфейс разрабатываемого проекта, а встроенный язык программирования ActionScript – "вдохнуть жизнь" в приложение (наполнить его интерактивными компонентами).

Многие молодые разработчики сталкиваются с тем, что не могут правильно разработать алгоритм и последовательности действий при создании своего интерактивного приложения в среде разработки Flash. Для решения данной проблемы, следует рассмотреть правильный алгоритм, на примере разработки приложения для проведения тестирования – “Тесты”.

Планирование проекта во Flash, следует разделить на два направления. Первое – это разработка дизайна, второе – программирование. Попытаемся получить представление о двух направлениях работы над созданием интерактивного приложения.

Этапы разработки интерактивного приложения на примере разработки приложения для проведения тестирования - “Тесты”:

- 1. Выбор темы.** Без выбора темы невозможно начать создание любого интерактивного приложения.
- 2. Детализация темы (разбиение на подтемы).** После определения основной темы, можно приступать к следующему шагу. А именно разбить основную тему на подтемы, по которым будет создана система тестов.
- 3. Сбор и систематизация материала.** На данном этапе осуществляется сбор, накопление и переработка материала по выбранной теме, и её систематизация. Разработка и написание тестовых заданий. Построение структурной модели в виде иерархической схемы будущей модели интерактивного приложения (см. рис. 1).
- 4. Создание роликов-моделей.** Создание и разработка роликов-моделей, которые будет сопровождать прохождение тестов (например, анимационные ролики, воспроизводимые после выбора верного или неверного ответа). Помещение готового материала в библиотеку.
- 5. Разработка интерфейса интерактивного приложения.** Прорисовка и создание дизайна всех элементов интерактивного приложения.



6. Создание главного окна, сборка созданных элементов. На основе разработанного дизайна интерфейса необходимо создать (собрать) окно интерактивного приложения. Поля для вывода текстовой, графической, видео информации могут быть совмещены, а могут располагаться в разных местах экрана.

В окне приложения должны присутствовать следующие элементы:

-заголовок;

-рабочее поле для вывода тестовых заданий и их результатов;

-многоуровневое или одноуровневое меню, соответствующее модели интерактивного приложения и его подтемам.

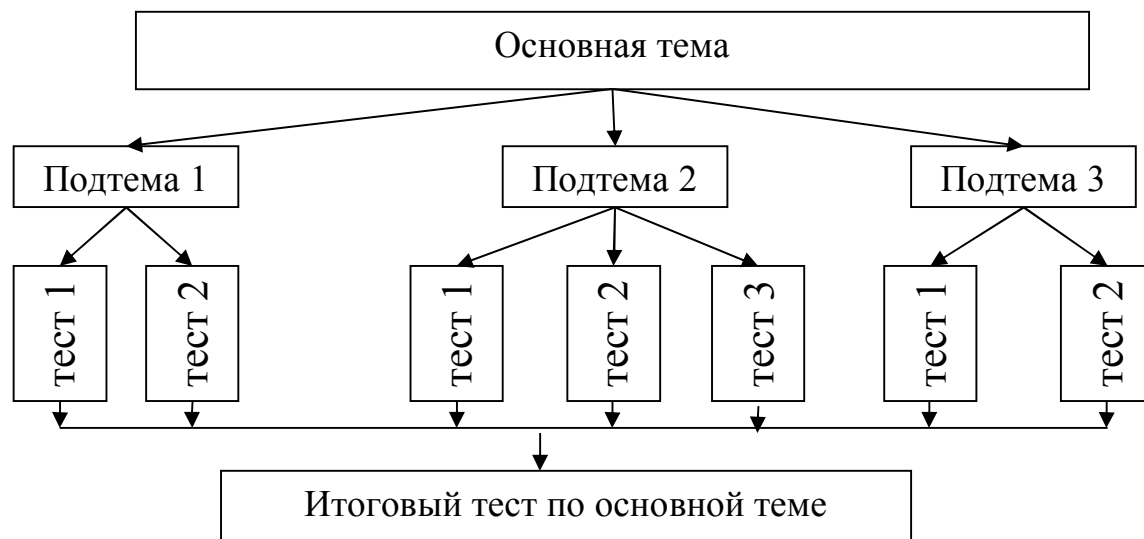


Рис. 1. Построение структурной модели в виде иерархической схемы

7. Работа с кнопками. Разработка и расстановка кнопок. В приложении должны присутствовать кнопки управления воспроизведением (остановкой) роликов. На панели с управляющими кнопками могут располагаться также поля для вывода справочной информации (номер вопроса тестирующего приложения, фраза "Верно (Неверно)" в тестах, кнопки "Ок", "Вперед", "Назад" и др.).

8. Разработка логотипа. Разработка логотипа компании или сборника тестов. Создавая логотип, следует помнить, что логотип должен представлять собой графический объект (назначение которого, например, снятие напряжения), символ, несущий идею, заложенную в освещаемой теме (рис. 2).

9. Программирование работы кнопок. На данном этапе происходит программирование кнопок при помощи встроенного в Flash языка программирования ActionScript. Это позволяет создать "отклик", то есть какое-либо действие, которым будет сопровождаться наведение на кнопку мышью или нажатие на неё. Так же Flash позволяет задать область действия кнопки (то есть, зону, в которой щелчок по кнопке или наведение на неё будет воспринято программой), благодаря этому можно создавать интересные интерактивные кнопки (например, какое либо действие будет происходить при нажатие на какую либо часть тела животного и т.д.).

10. Финальное тестирование. На данном этапе необходимо проверить заполнение всех ключевых кадров элементами из библиотеки, организацию пере-



ходов между ними. Самое главное, нужно убедиться в том, что работа кнопок запрограммирована верно.



Рис. 2. Разработка главного окна интерактивного приложения

Пользуясь данным планом этапов разработки интерактивного приложения можно легко, без лишних затрат времени создать своё интерактивное приложение. Данный план может быть использован, как и “новичками”, так и “людьми с опытом”. Несомненно, он будет полезен любой категории разработчиков, ведь грамотно составленный план – это уже половина успешно выполненного дела.

Литература

1. Гурвиц, Майкл, Мак-Кейб, Лора. Использование Macromedia Flash MX. Специальное издание. Пер. с англ. – М.: Издательский дом "Вильямс", 2003. – 704 с.: ил. – Парал. тит. англ.
2. Уотролл Э., Гербер Н. Эффективная работа: Flash MX. – СПб.: Питер; Киев: BHV, 2003 – 720 с.: ил.
3. Владимир Ефименко. Создание интерактивных приложений в Adobe Flash [Электронный ресурс] //Интуит. Национальный открытый университет. URL: <http://www/intuit.ru/studies/courses/10477/1084/lecture/10813> (дата обращения: 06.10.2013).

И.Г. Лемешкина, Е.С. Павлова, И.В. Приходькова, О.А. Авдеюк

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРСПЕКТИВНЫХ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ ФАКУЛЬТЕТА АВТОМО- БИЛЬНОГО ТРАНСПОРТА

(Волгоградский государственный технический университет)

Современное развитие автомобильного транспорта основано на широком использовании компьютерной техники и новых информационных технологий. В процессе обучения на факультете автомобильного транспорта Волгоградско-