

图书基本信息

书名：<<Microsoft Windows 用户界面开发>>

13位ISBN编号：9787301009895

10位ISBN编号：7301009895

出版时间：2001-7

出版时间：北京大学出版社

作者：(美)Everett N.McKay

页数：415

字数：593000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 内容概要

用户界面设计的重要性有多大?执行效果较差的界面可能会给用户带来麻烦——也会花费您公司的时间和金钱——而有效的设计可以通过帮助用户更好地完成他们的工作来提高生产效率。

那么,什么是好的界面?什么又是不好的界面呢?哪些设计选择可以帮助用户提高使用程序的经验呢?这本简洁的、以Windows为中心的参考图书强调理论结合实际,它结合行业内最佳的实践经验和作者25年的软件开发经验来介绍一些直观、有效的方法,您可以利用这些方法来创建更加实用(以用户为中心)的软件。

本书的内容主要包括: 用户界面(UI)设计的基本概念 了解设计标准; 建立一致性 实际开发技巧 用于改进使用Win32 API或MFC构建的应用程序UI的特定方法 理解用户体验 将用户的目标需求放在首位; 将您的创造性集中在“正确的”方法上 Windows用户界面组件 掌握基础知识; 做出适当的选择 测试和评估 确保软件的质量和实用性

#### 作者简介

EVERETT N.MCKAY 从1990年开始从事WINDOWS的程序设计,并且专门从事用户界面设计的工作.他是WINDMILL POINT SOFTWARE公司的老板,这是一家专门从事用户界面设计的咨询和软件开发工具设计的公司.

## 书籍目录

致谢前言第一部分 基础知识 第一章 了解标准 1.1 什么是标准？

1.1.1 《Microsoft Windows User Experience》 1.1.2 《Microsoft Manual of Style for Technical Publications》

1.1.3 Microsoft Windows徽标设计要求 1.2 调查测试 1.2.1 测试问题答案 1.3 怎么办？

1.4 什么时候违背标准？

1.5 推荐书目 1.6 光盘资源 第二章 阅读其他有关用户界面的书 2.1 Alan Cooper著《About Face》 2.2

Microsoft著《Microsoft Windows User Experience》 2.3 Virginia Howlett著《Visual Interface Design》 2.4

Donald A.Norman著《The Design of Everyday Things》 2.5 Bruce Tognazzini著《Tog on Interface》 2.6

Jakob Nielsen著《Usability Engineering》 2.7 Laura Arlov著《GUI Design for Dummies》 2.8 Peter Bickford

著《Interface Design》 2.9 推荐书目 2.10 光盘资源 第三章 建立统一的术语 3.1 术语的重要性 3.2 命名什么？

3.3 何时命名？

3.4 如何命名？

3.5 命名是严肃的事情 3.6 有问题的术语 3.7 用用户的语言说话 3.8 要避免的术语 3.9 推荐书目第四章

建立一致的用户界面风格 4.1 外观与行为 4.2 指导方针的目标 4.3 指导方针的指导方针 4.4 创建资源模

板 4.5 力争“出类拔萃” 4.5.1 用户界面指导方针示例 4.6 相关章节 4.7 推荐书目 4.8 光盘资源 第五章

关注其他程序 5.1 一般特点 5.2 学习容易 5.3 可配置性 5.4 操作 5.5 细节 5.6 案例研究：Visual C++

5.7 推荐书目第二部分 理解用户第三部分 设计概念第四部分 设计细节第五部分 测试与QA附录

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>