

Интерфейс пользователя: принципы построения и КОМПОНЕНТЫ

Марк Заславский, mark.zaslavskiy@fruct.org

О чем будет доклад

- Основные принципы дизайна и построения UI в SailfishOS
- Технологии
- Гайдлайны
- Инструменты разработки UI
- Жизненный цикл приложений
- Демо UI
- Сравнение с QtQuick

Основные принципы дизайна 1

1. Взаимодействие без усилий

- a. Взаимодействие с устройством не должно требовать больших усилий от пользователя
- b. Упор на понятные жесты, сопровождаемые аудиовизуальным фидбеком
- c. Используем весь экран, вместо маленьких кнопок
- d. Отображаем дополнительную информацию в ходе выполнения жестов

2. Лучшие стороны многозадачности в ее истинном смысле

- a. Комфортная работа и переключение между несколькими параллельно работающими приложениями

3. Создайте свою атмосферу

- a. Пользователи должны иметь возможность подстраивать работу устройства под свой стиль жизни

4. Все пространство экрана для пользователя

- a. Платформа использует минимум от экрана устройства на отображение служебной информации для того чтобы дать пользователям больше пространства

Основные принципы дизайна 2

1. Красота в простом

- а. Основная идея дизайна — максимальная простота и незагроможденность. Основные мотивы — прозрачное стекло и свет.

2. Логичность

- а. Логичность достигается за счет однотипного поведения приложений в ответ на одни и те же действия, что рождает у пользователя представление о логичности и завершенности системы в целом.

3. Волшебство

- а. Дизайн должен рождать у пользователя ощущение приятного сюрприза, волшебства.

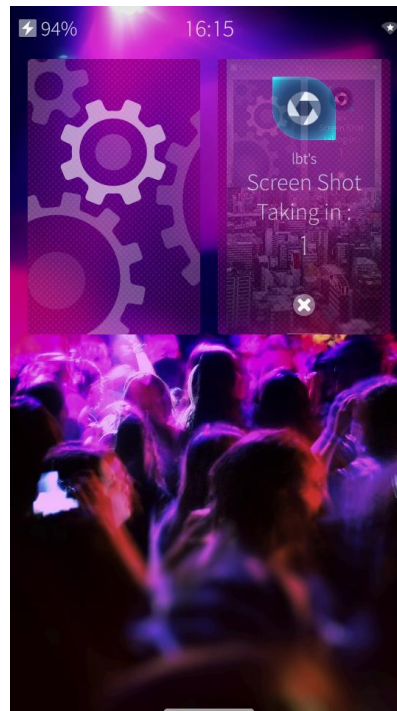
4. Встроенные сервисы

- а. Поощряется интеграция с сервисами ОС и другими приложениями, основная цель — упростить пользователю работу таким образом, чтобы выполнение типичных юзкейсов не требовало запуска большого числа приложений.

Атмосферы

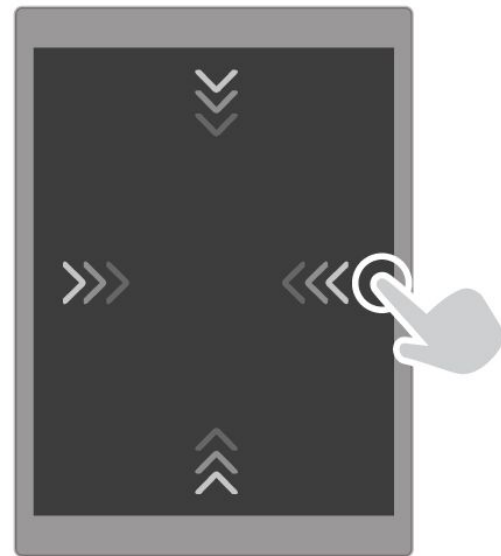
- Темы внутри приложения и UI приложения в привычном понимании нет
- Тему задает система с помощью Атмосферы – стиль оформления визуальных и звуковых эффектов
- Атмосфера может быть задана пользователем с помощью одного изображения

Атмосферы

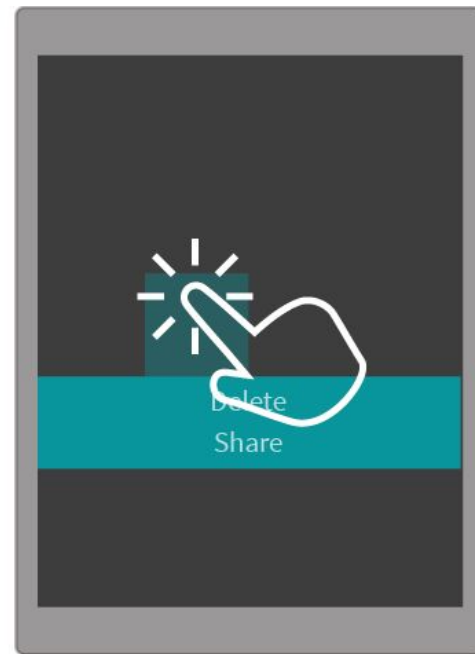
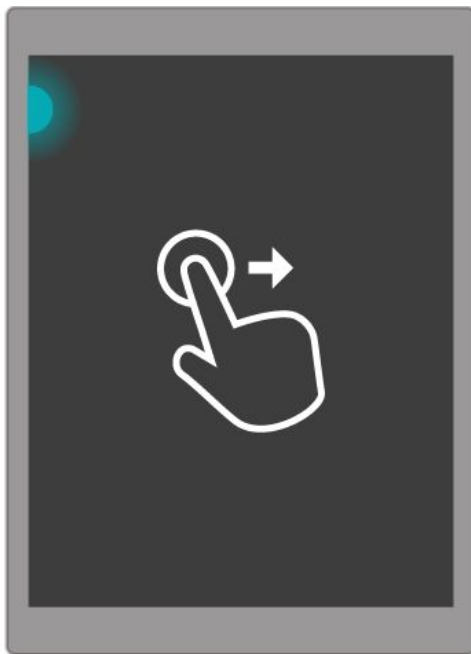
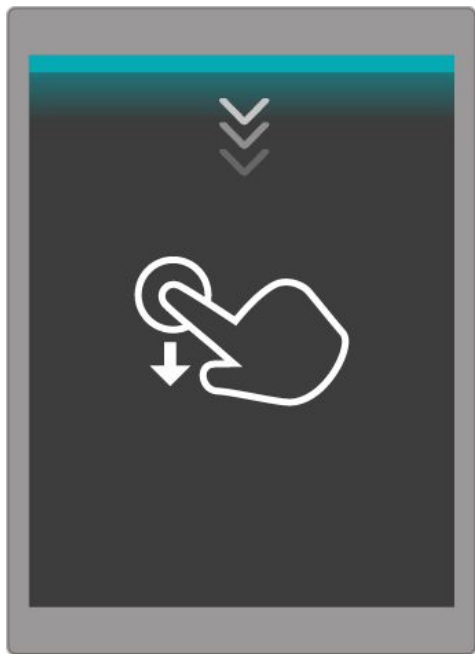


Технологии взаимодействия - жесты

- Поддерживаемые жесты:
 - Tap
 - Long Tap
 - Swipe



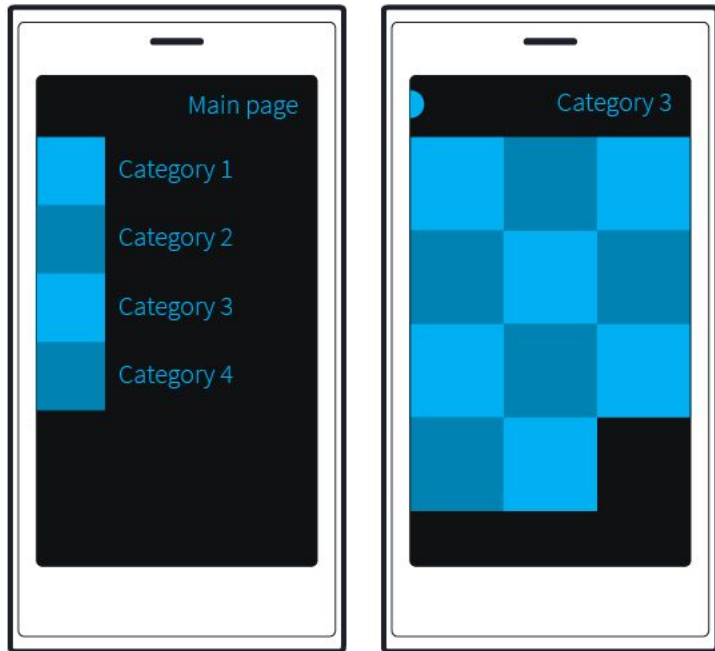
Жесты для навигации



Навигация

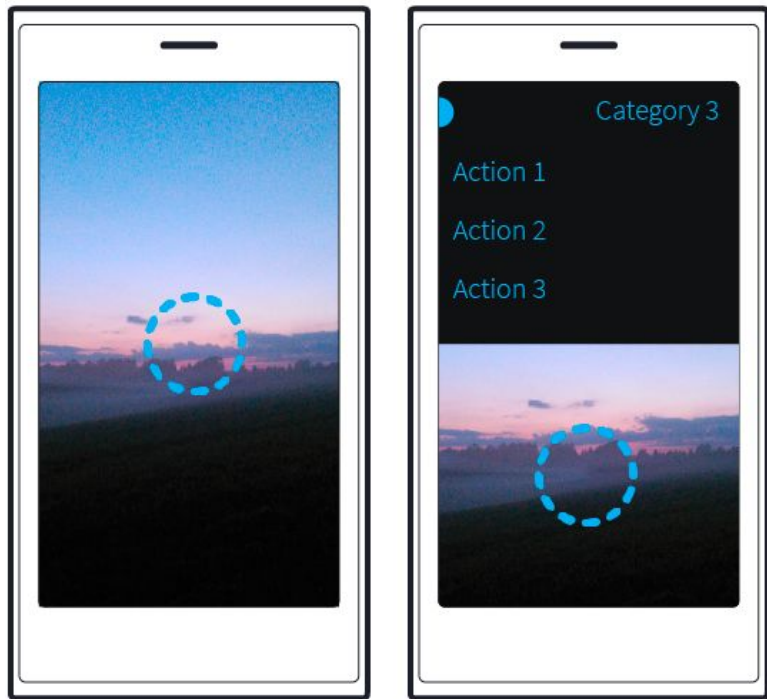
- Основные принципы:
 - Простота
 - Прозрачность
 - Горизонтальные жесты

Навигация по страницам приложений



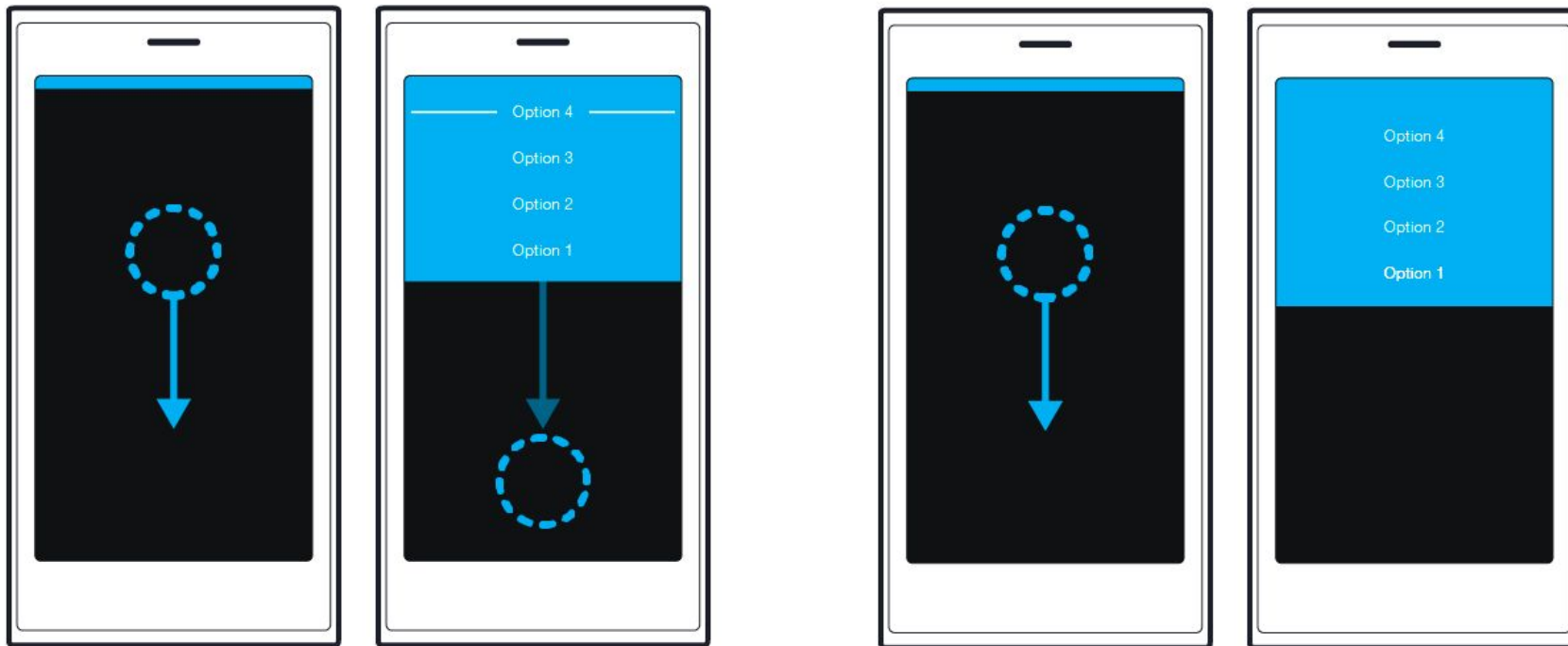
Главная страница и дочерние страницы приложения. Сдвиг экрана с левого края направо позволяет вернуться назад из дочерней страницы на главную.

Навигация по страницам приложений



Нажатие на контент позволяет вызвать или скрыть меню с действиями для контента и элемент для возврата на предыдущий экран.

Навигация: вытягиваемое меню



Навигация: диалоги



Для сохранения или отмены изменений необходимо подвинуть диалог направо или налево

Допустимые формы и цвета иконок

- Иконки – это квадраты со скругленными углами
- Цвета в согласии с гайдлайном
- Градиенты в зависимости от формы: либо радиальные, либо диагональные



Инструменты разработки UI

- QML
- Silica
 - <https://sailfishos.org/develop/docs/silica/>

Silica

- Библиотека с UI-элементами для Sailfish (QML модуль)
- Обертки или аналоги элементов из QtQuick
- Не полностью открытое ПО

Жизненный цикл UI-приложения

- **Active:** приложение демонстрирует основной экран
- **Background:** приложение отображается в виде Обложки на домашнем экране. Обложка может иметь элементы управления для пользовательского ввода или вывода

Пример из Sailfish SDK

Демо Примеры UI элементов

Сравнение QML и Silica

https://wiki.qt.io/Qt_Quick_Components

- a. QtQuick более универсален
- b. Silica разработана специально для Sailfish
- c. Silica для минималистичного дизайна
- d. Silica позволяет реализовывать элементы с прозрачностью и *ambience* (атмосфера)

ССЫЛКИ

- <https://sailfishos.org/design/>
- <https://sailfishos.org/design/design-principles/>
- <https://sailfishos.org/develop/docs/silica/>