

# Интерфейс пользователя: принципы построения и КОМПОНЕНТЫ

Марк Заславский, [mark.zaslavskiy@fruct.org](mailto: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.

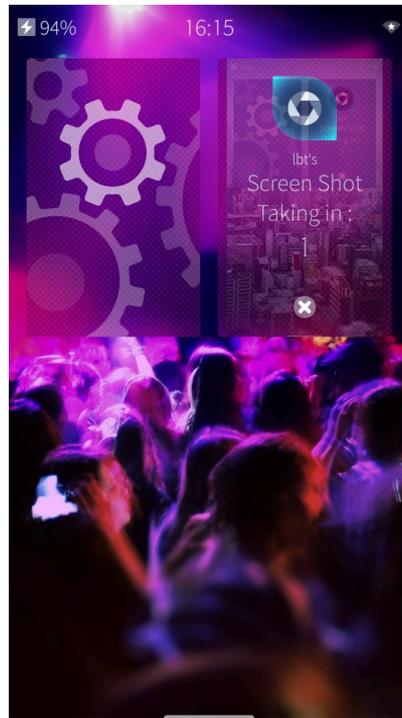
## 4. Встроенные сервисы

- 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

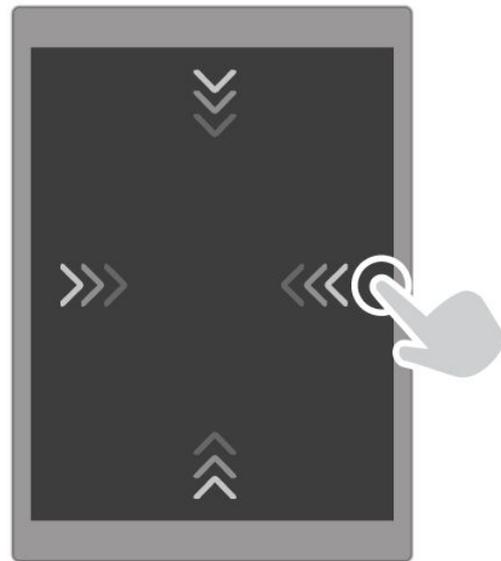
- Темы внутри приложения и UI приложения в привычном понимании нет
- Тему задает система с помощью Атмосферы – стиль оформления визуальных и звуковых эффектов
- Атмосфера может быть задана пользователем с помощью одного изображения

# Атмосферы

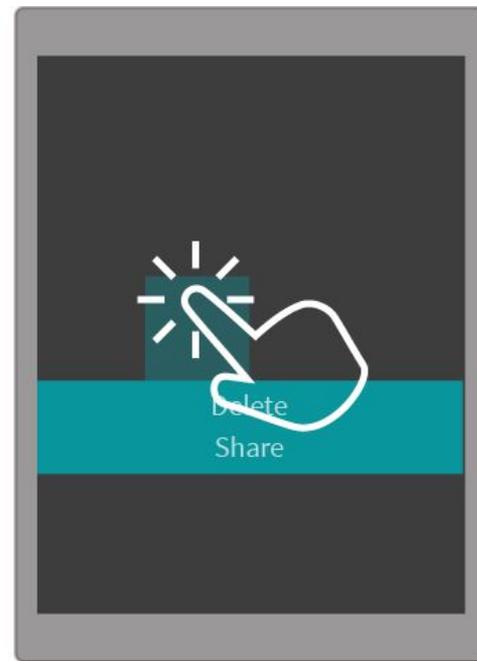
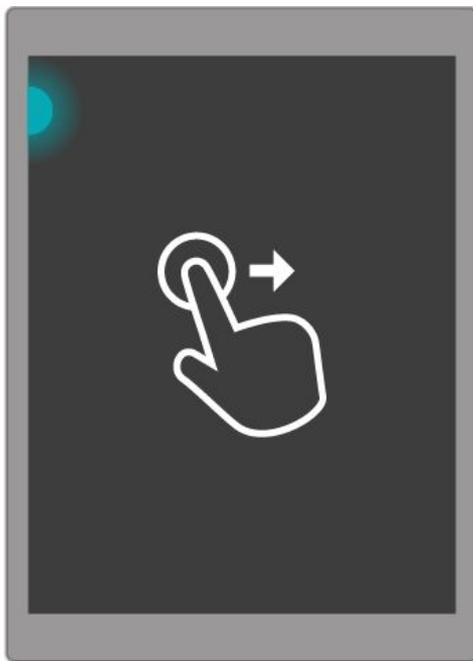
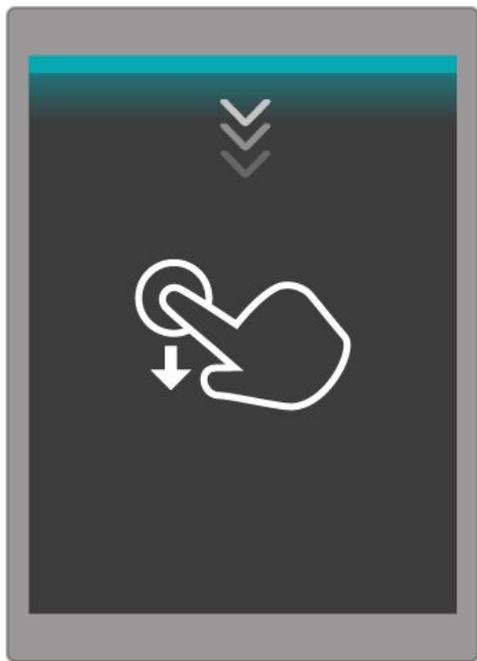


# Технологии взаимодействия - жесты

- Поддерживаемые жесты:
  - Tap
  - Long Tap
  - Swipe



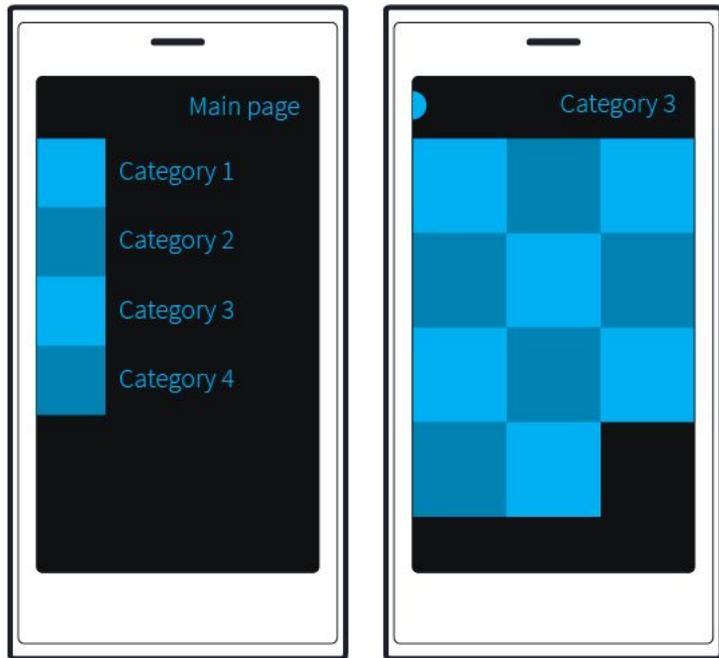
# Жесты для навигации



# Навигация

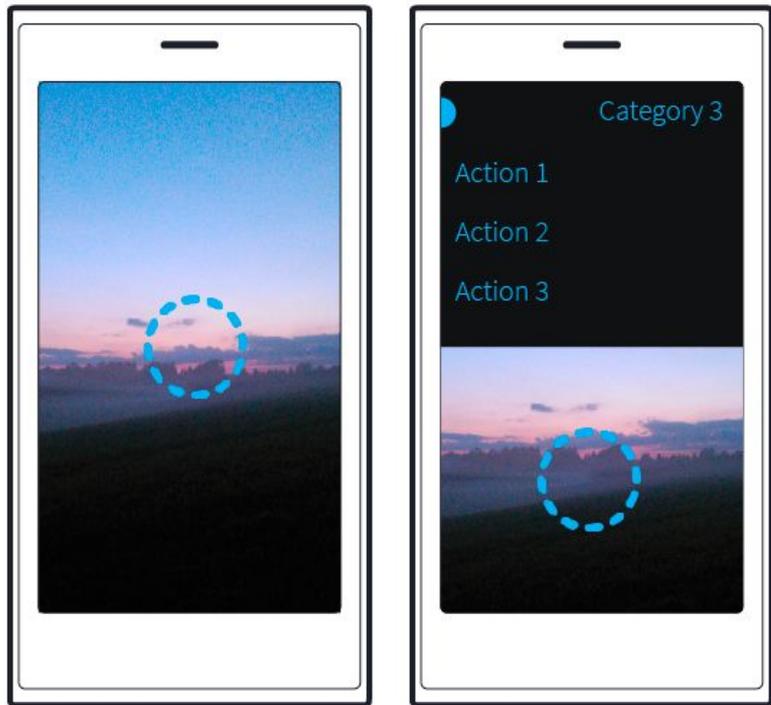
- Основные принципы:
  - Простота
  - Прозрачность
  - Горизонтальные жесты

# Навигация по страницам приложений



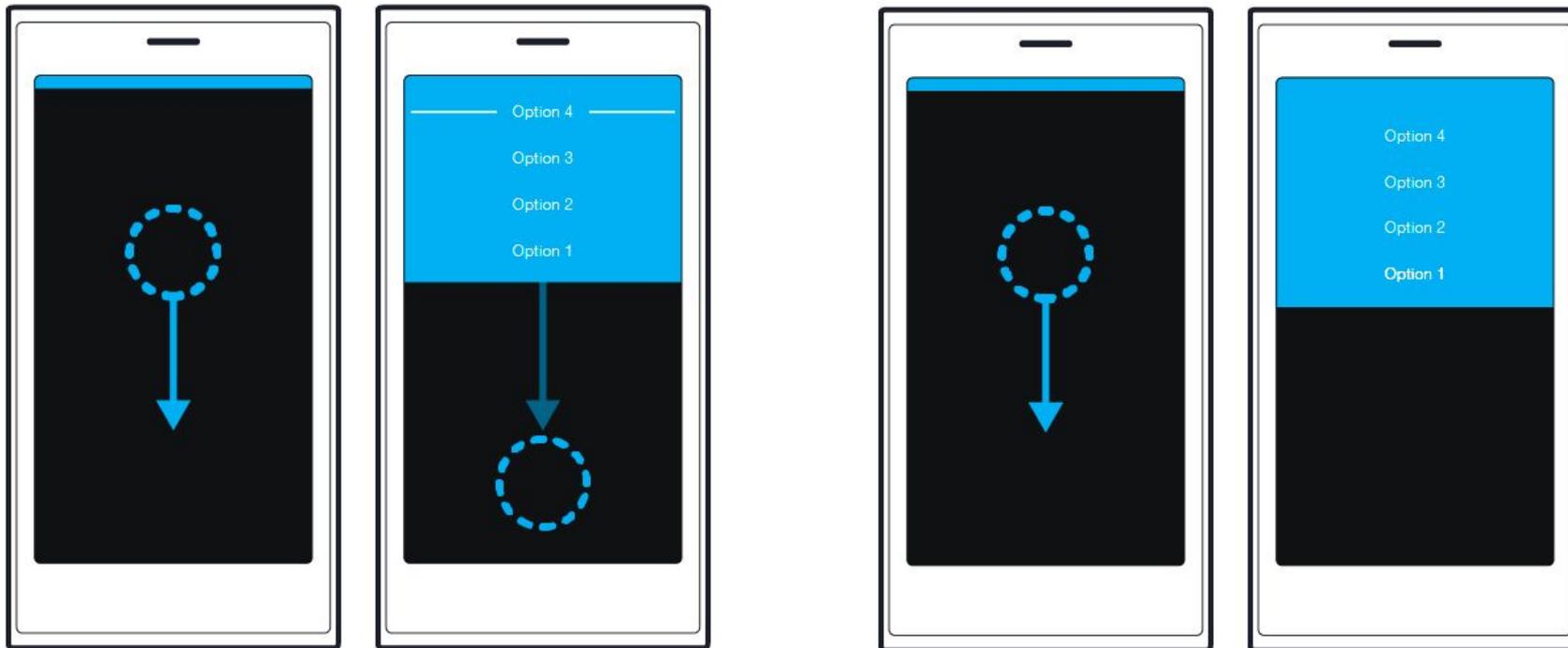
Главная страница и дочерние страницы приложения. Сдвиг экрана с левого края направо позволяет вернуться назад из дочерней страницы на главную.

# Навигация по страницам приложений

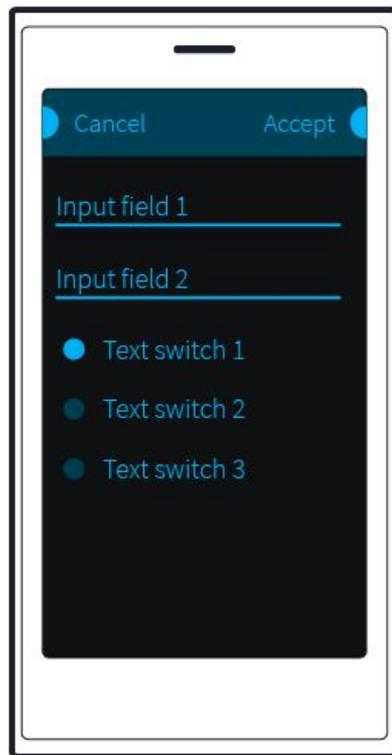


Нажатие на контент позволяет вызвать или скрыть меню с действиями для контента и элемент для возврата на предыдущий экран.

# 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](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/>