

Основные элементы iOS приложения

Источник: [Справочник iOS дизайна](#)



Icons (Пиктограммы)

Рисунок.

Зачастую используется в Tab-bar.

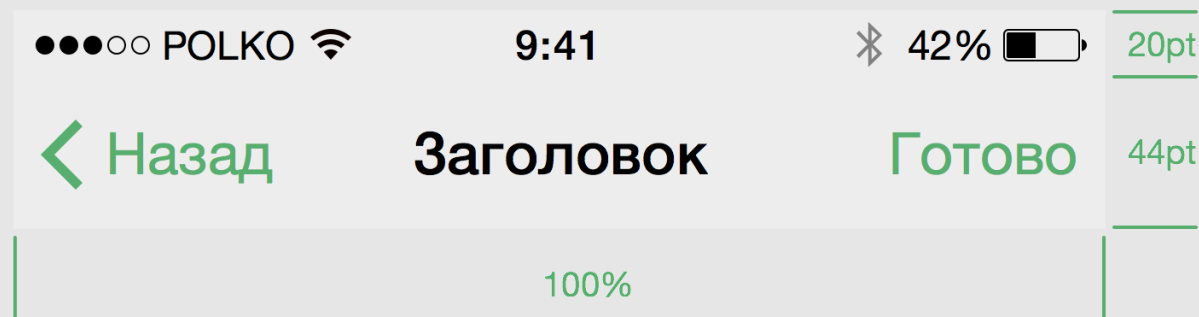
Navigation bar (Панель навигации)

Содержит в себе управляющие элементы для навигации через экраны приложения и управления контентом текущего экрана (не всегда).

Элементы панели навигации:

- кнопка назад (левый край),
- заголовок текущего экрана,
- кнопки дополнительных действий (правый край).

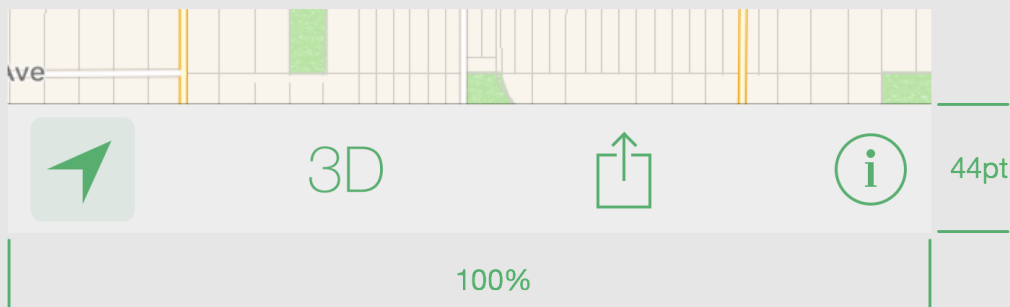
Располагается в верхней части экрана под системной панелью.



Toolbar (Панель инструментов)

Содержит набор действий для управления или взаимодействия с контентом текущего экрана. Панель инструментов используется когда определенный экран требует больше чем 3х основных действий.

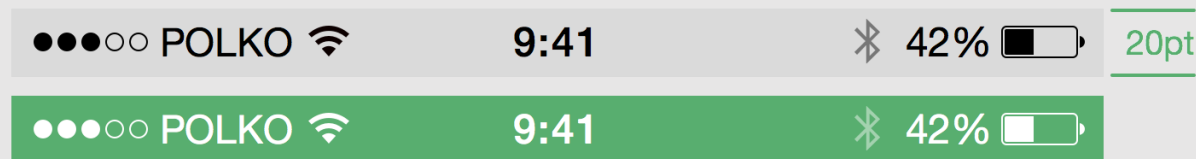
На iPhone располагается у нижнего края экрана. На iPad у верхнего экрана.



Status bar (Системная панель)

Содержит основную системную информацию, такую как доступность связи, текущий оператор сотовой связи, статус подключения к Wi-Fi/3g/LTE, текущее время, статус Bluetooth, будильник, заряд батареи.

Располагается в верхней части экрана под системной панелью.

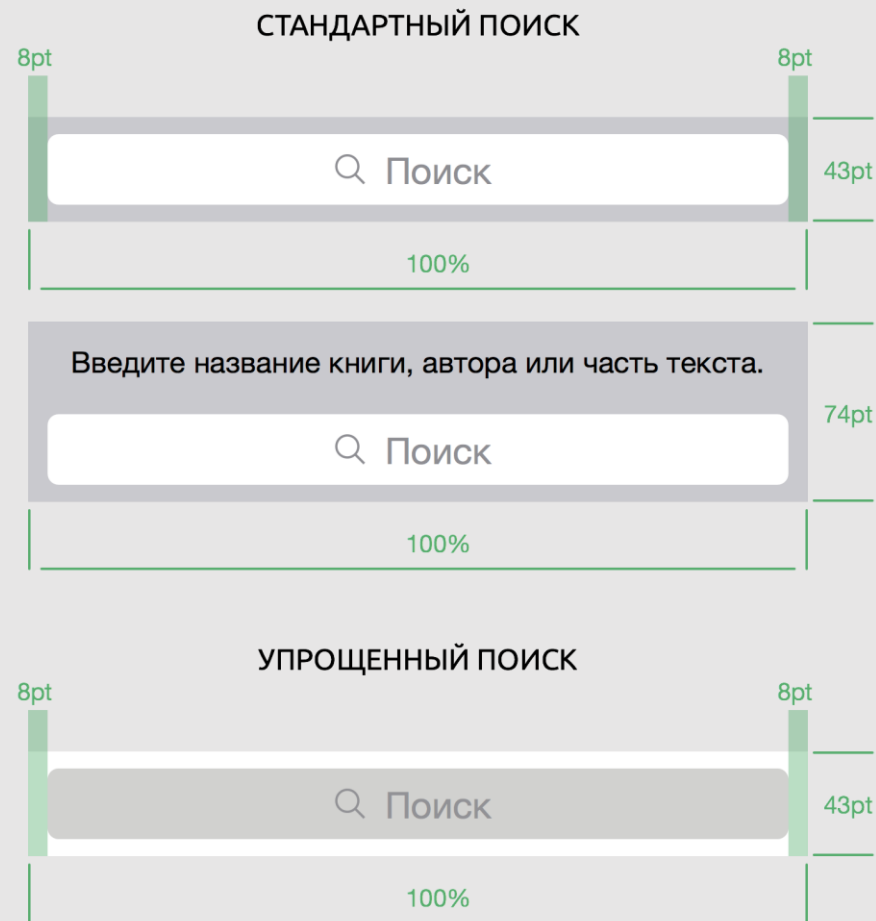


Search bar (Панель поиска)

Вид 1: пока текст не был введен в поле поиска, там будет находится заданный по умолчанию текст (Поиск, Search).

Вид 2: как только пользователь начинает вводить поисковой запрос, текст «Поиск» или «Search» исчезает, а кнопка очистки введенного текста появляется у правого края.

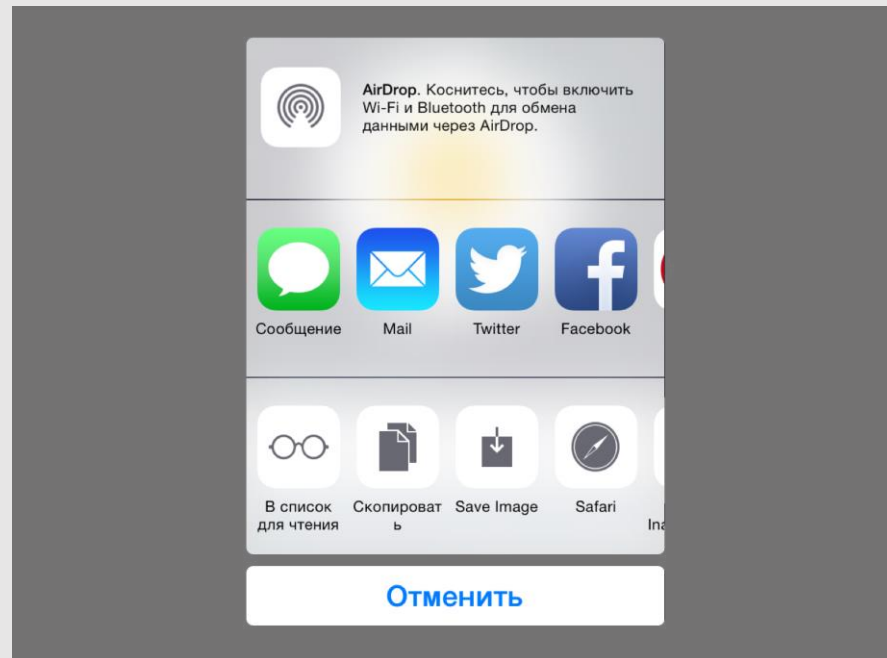
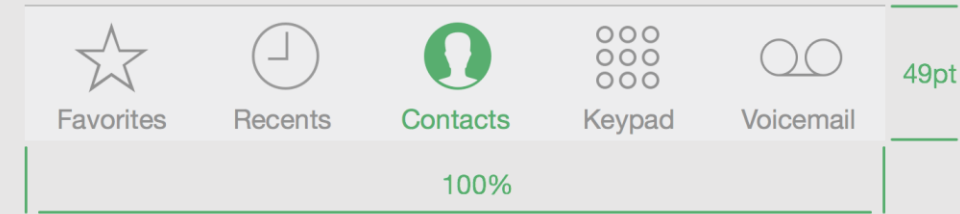
Вид 3: панель поиска содержит подсказку – короткое предложение которое описывает возможности поиска. Например: «Введите название книги, автора или часть текста для поиска».



Tab bar (Панель вкладок)

Используется для быстрой навигации через разделы приложения которые содержат в себе информацию сгруппированную по определенному признаку. Панель вкладок может содержать только определенное количество вкладок (iphone - 5, ipad - 7), если число превышено то заменяется на "еще".

Располагается внизу экрана.



Activity view

Окна такого типа используются для выполнения конкретных задач. Эти задачи могут быть системными (поделиться) или созданные разработчиком для данного приложения.

Table view (Таблица)

Простая таблица: может иметь заголовок(вверху таблицы) и описание (внизу таблицы). Так же может быть отображена вертикальная навигация в правой части экрана для навигации через таблицу.

Строка 1
Строка 2
Строка 3

Строка 1
Строка 2

Стандартная таблица: таблица содержит изображение(может не содержать) расположенное слева и заголовок строки.

С подзаголовком: используется для краткого описания или объяснения.

Строка 1 Краткое, полезное описание.
Строка 2 Описание для этой строки.

ЗАГОЛОВОК ГРУППЫ

Первая Строка

Вторая Строка

Описание или инструкция для группы изображенной выше.

Группированная таблица: позволяет объединить строки в группы.

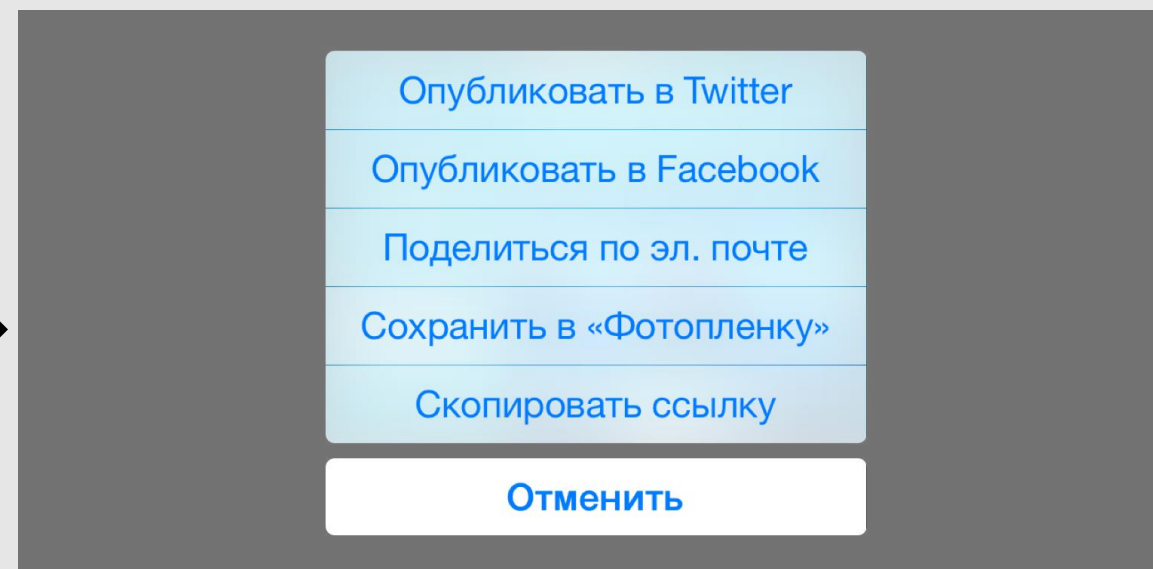
С значением: позволяет отображать определенное значение которое связано с заголовком строки.

Строка 1	12
Строка 2	19

Actions (Действия)

Данный тип используется для выполнения определенного действия со списка возможных действий или для подтверждения/отказа совершенного пользователем действия.

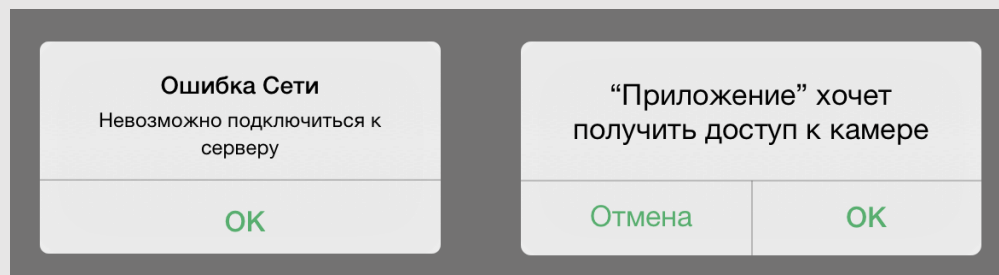
Отображается в виде список кнопок и должна присутствовать кнопка отмены.



Alerts (Предупреждения)

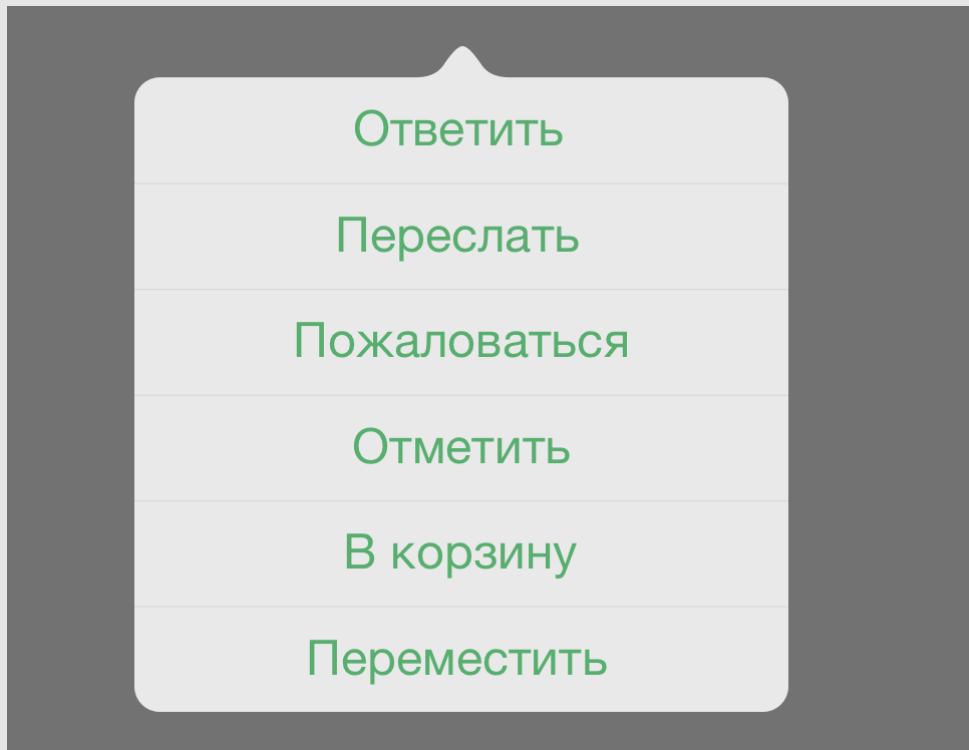
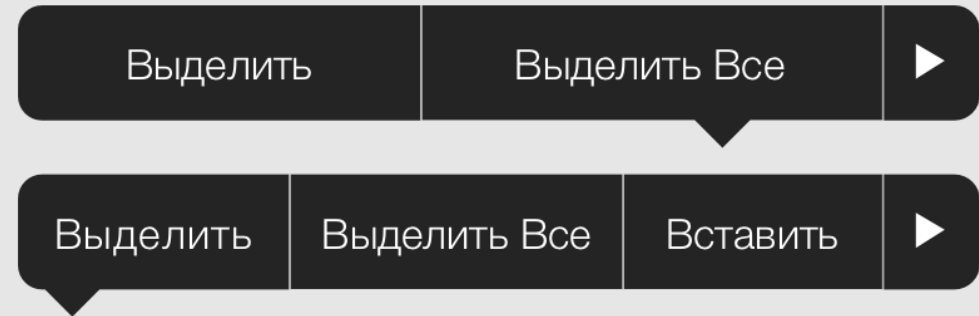
Задача предупреждений заключается в уведомлении пользователя о критической информации и, иногда, заставить (или подтолкнуть) пользователя принять определенное решение.

Предупреждение всегда содержит заголовок и одну или две кнопки, которые предусматривают принятие решения. (например кнопки «Отправить» и «Отменить»)



Edit menu (Меню редактирования)

Меню редактирования позволяет пользователям выполнять функции типа «Скопировать», «Вставить», «Вырезать», когда элемент выделен.



Popover (Всплывающие окна)

Их можно использовать когда определенное действие требует предварительный выбор нескольких элементов.



Данный вид всплывающего окна появляется под связанным объектом (который вызывает это окно) с стрелкой указывающей на этот объект.

Modals (Модальные окна)

Данный вид окна очень полезен для выполнения задач которые требуют заполнения большого количества полей и выполнения большого количества действий. Обычно модальные окна предоставляют:

- Заголовок с описанием действия.
- Кнопку для закрытия модального окна или выполнения любых других действий.
- Кнопку для сохранения или подтверждения любой введенной информации.
- Различные элементы для ввода информации пользователем.

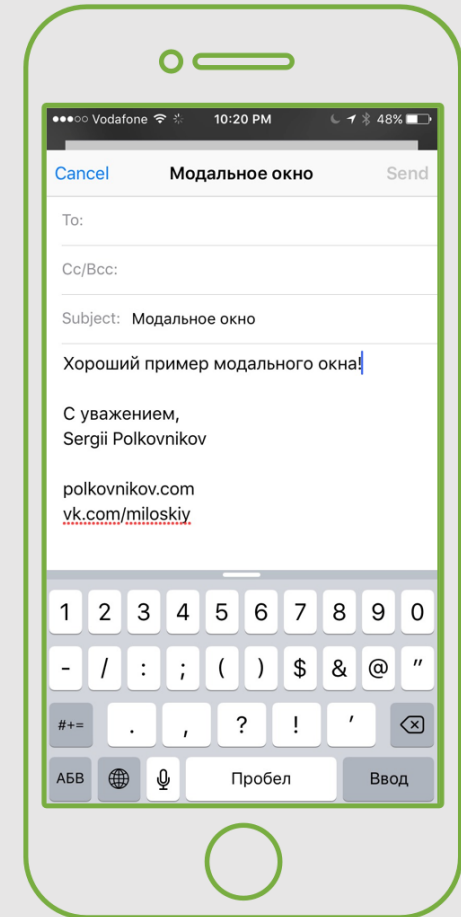
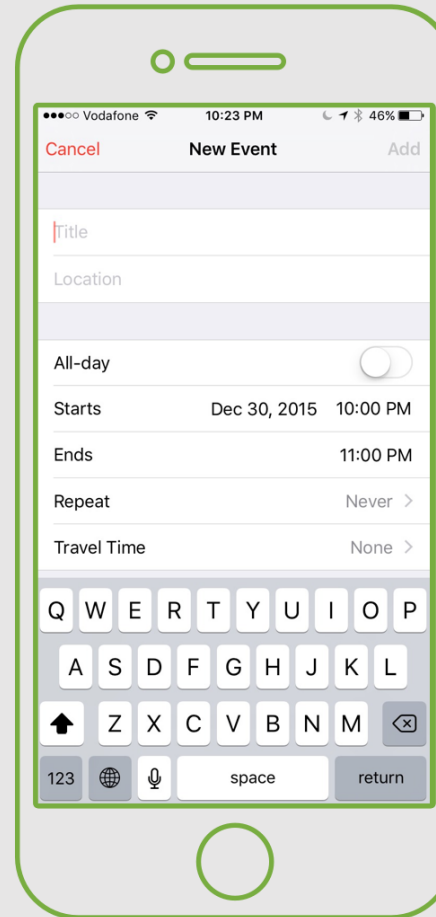
Появляются поверх всего остального и, пока открыты, блокируют любое взаимодействие с любыми другими элементами.

Modals (Модальные окна)

Полноэкранный: занимает весь экран.

Страничное модальное окно (Page Sheet): в портретной ориентации, модальное окно покрывает частично контент который лежит под ним и оставляет видимой небольшую часть контента.

Форма (Form Sheet): в портретной ориентации, модальное окно появляется в центре экрана, оставляя видимым окружающий контент с применением черной полупрозрачной заливки на него. Расположение данного стиля окна изменяется автоматически когда появляется клавиатура.



Button (Кнопки)

Кнопки обычно имеют несколько состояний, которые должны отличаться между собой: стандартное, выделенное, активное, неактивное.

➤ Button Big Button Center Button Bold

Пт 14 нояб.	16	45
Сб 15 нояб.	17	50
Вс 16 нояб.	18	55
Сегодня	19	00
Вт 18 нояб.	20	05
Ср 19 нояб.	21	10
Чт 20 нояб.	22	15
Пт 21 нояб.	23	20

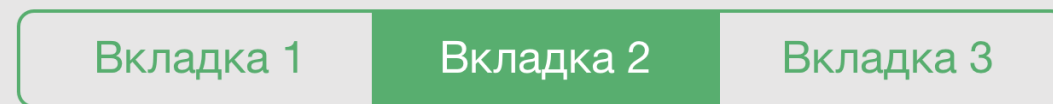
Picker (Пикер, контрол выбора)

Данный вид контролов используется для выбора одного значения из списка доступных значений.

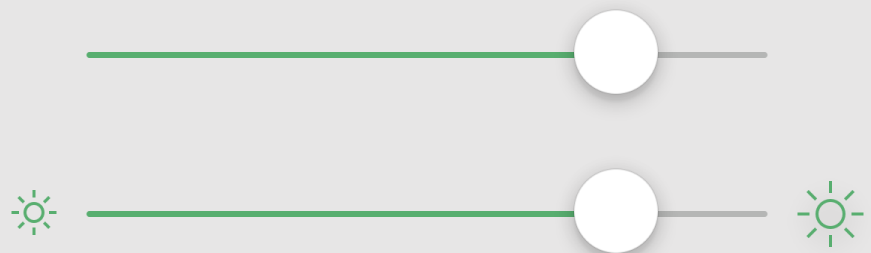
➤ Расширенным видом пикеров является пикер даты, который позволяет пользователю прокручивать через список лет, месяцев, дней, часов, минут и выбирать необходимые значения.

Segment control

Сегментный контрол состоит как минимум из двух частей (сегментов) которые могут быть использованы например для создания вкладок категоризации контента или фильтрации контента.



Slider (Слайдер, ползунок)



Слайдера позволяют пользователю выбрать определенное одно значение из множества доступных. Выбор значения проходит очень плавно без каких либо резких прыжков или определенного шага изменения значения.

Stepper (Степпер)

Степперы должны быть использованы когда пользователю необходимо выбрать точно значение из предложенных возможных значений.

Степпер всегда состоит из двух сегментированных кнопок, одна для уменьшения, а вторая для увеличения значение. Изменение значения происходит с определенным шагом.



Switcher (Переключатель, включатель.выключатель)



Переключатель позволяет пользователю быстро переключаться между двумя возможным состояниями: включено и выключено.