

Основные элементы Android приложения

Источник: [ОСНОВНЫЕ UI КОМПОНЕНТЫ ANDROID MATERIA](#)

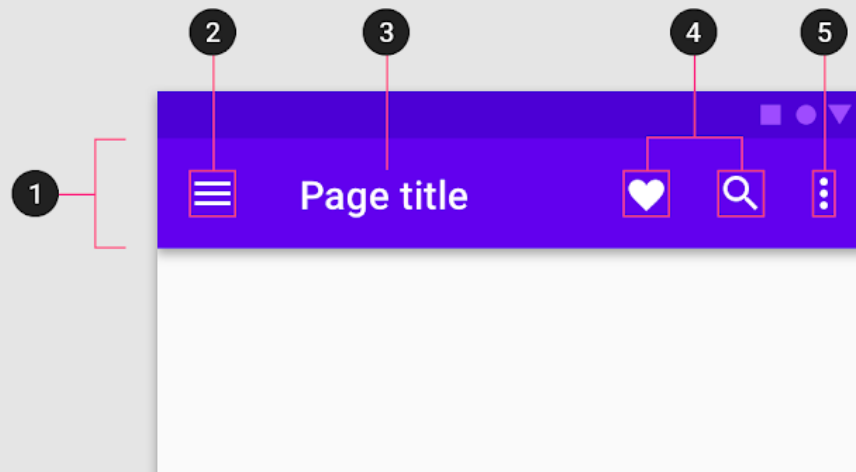
APPBAR

AppBar может располагаться как внизу экрана, так и вверху.

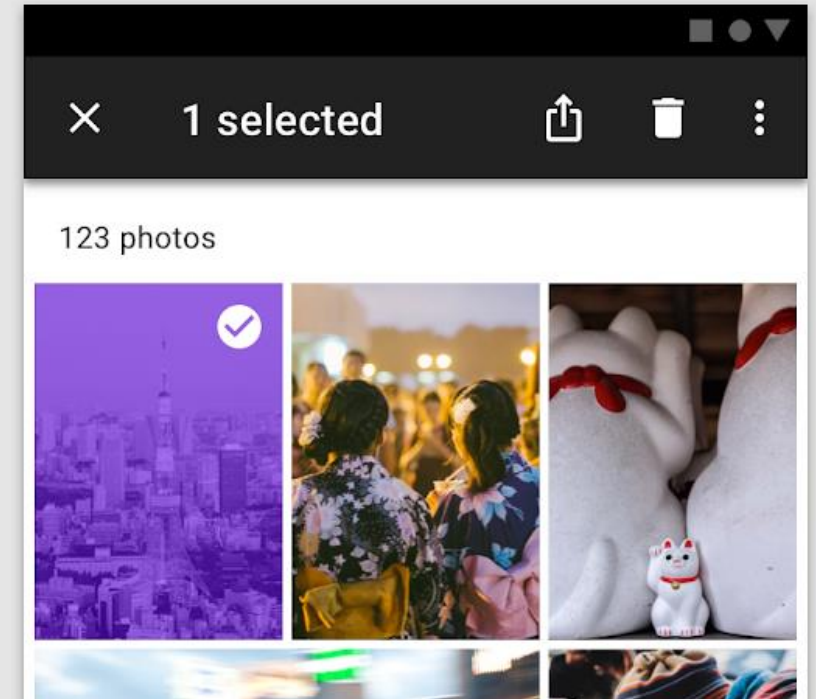
Верхняя панель приложения отображает содержимое и действия, связанные с текущим экраном. Он используется для брендинга, заголовков экрана, навигации и действий.

Также AppBar может исчезать при скролле. Верхние панели приложений имеют постоянную позицию и контент для повышения осведомленности. Рекомендуемое размещение элементов в верхней панели приложения:

Существует два типа верхних панелей: обычная панель (изображение выше), и контекстная панель действий. Контекстные панели действий предоставляют действия для выбранных элементов. Верхняя панель приложения может трансформироваться в контекстную панель действий, оставаясь активной до тех пор, пока действие не будет выполнено или пока оно не будет отклонено.



1. Контейнер
2. Иконка навигации
3. Заголовок
4. Элементы действий
5. Меню переполнения
(обычно называют кнопка “Еще”)

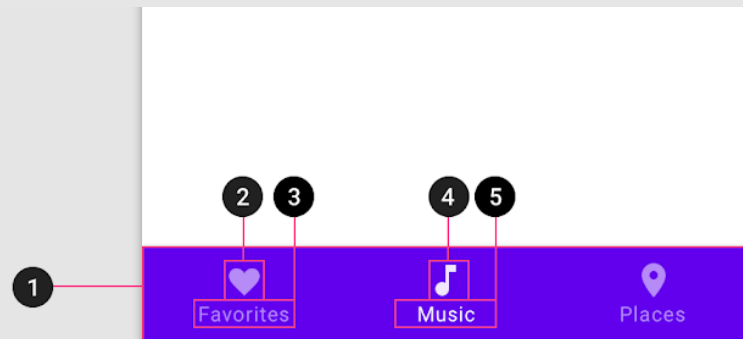


BOTTOM NAVIGATION

Нижние панели навигации позволяют перемещаться между основными пунктами назначения в приложении.

В нижней навигации есть три пункта назначения, каждый с иконкой и текстом.

Нижние панели навигации отображают от трех до пяти пунктов назначения в нижней части экрана. Каждый пункт назначения представлен иконкой и необязательным текстовым заголовком. При касании нижнего значка навигации пользователь попадает в пункт назначения верхнего уровня, связанный с этим значком.



1. Контейнер
2. Неактивная иконка
3. Неактивный текстовый заголовок
4. Активная иконка
5. Активный текстовый заголовок

BUTTONS

Кнопки позволяют пользователям выполнять действия и делать выбор одним.

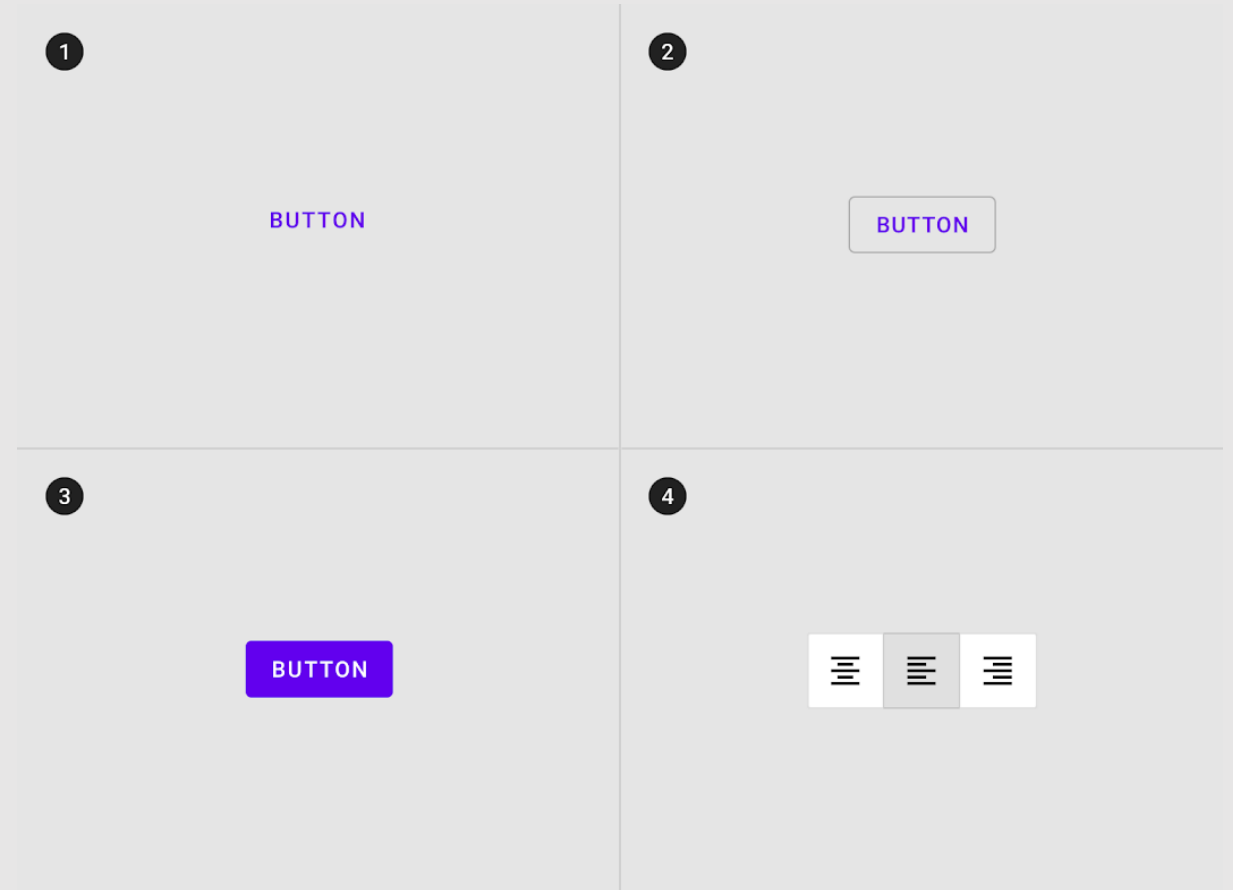
1.Текстовая кнопка (низкий акцент).
Текстовые кнопки обычно используются для менее важных действий.

2.Контурная кнопка (средний акцент).
Контурные кнопки используются для большего выделения, чем текстовые кнопки из-за обводки.

3.Содержащаяся кнопка (большой акцент).
Содержащиеся кнопки имеют большой акцент, так как они используют цветовую заливку и тень.

4.Кнопка переключения

Кнопки переключения группируют набор действий, используя макет и интервал. Они используются реже, чем другие типы кнопок.



FLOATING ACTION BUTTON (FAB)

Кнопка с плавающим действием представляет основное действие экрана. FAB выполняет основное или наиболее распространенное действие на экране. Она отображается перед всем содержимым экрана, обычно в виде круглой формы со значком в центре. FABы бывают трех типов: обычные, мини и расширенные.



CHIPS

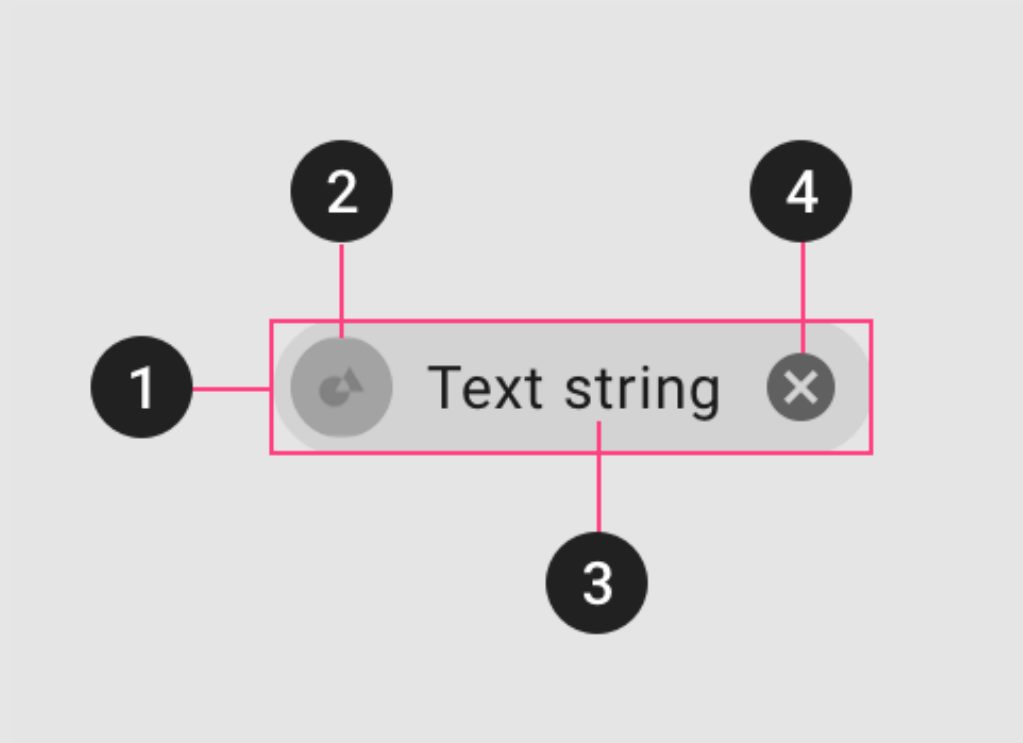
Чипсы – это компактные элементы, представляющие входные данные, атрибут или действие.

1.Контейнер. Содержат все элементы стружки, и их размер определяется этими элементами. Контейнер также может быть определен штрихом.

2.Миниатюра (необязательно). Миниатюры идентифицируют объекты (например, отдельных лиц), отображая аватар, логотип или значок.

3.Текст. Текст чипса может быть именем, описанием, тегом, действием.

4.Иконка «Удалить» (необязательно). Чипсы могут включать значок «Удалить»

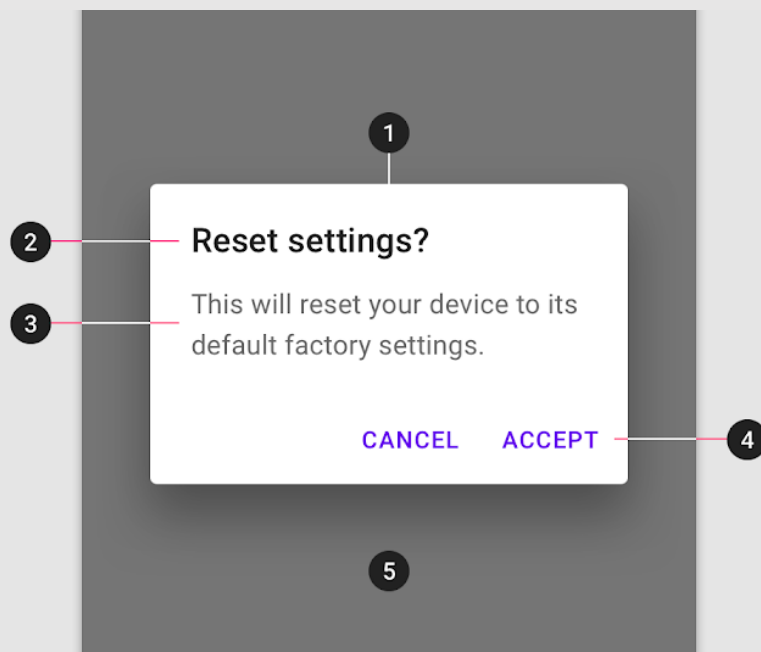


DIALOGS

Диалоги информируют пользователей о задаче и могут содержать критическую информацию, требующую принятия решения.

Диалог — это тип модального окна, которое появляется перед содержимым приложения, чтобы предоставить важную информацию или запросить решение. Диалоговые окна отключают все функции приложения, когда они появляются, и остаются на экране до тех пор, пока не будут подтверждены, отклонены или не будут предприняты необходимые действия.

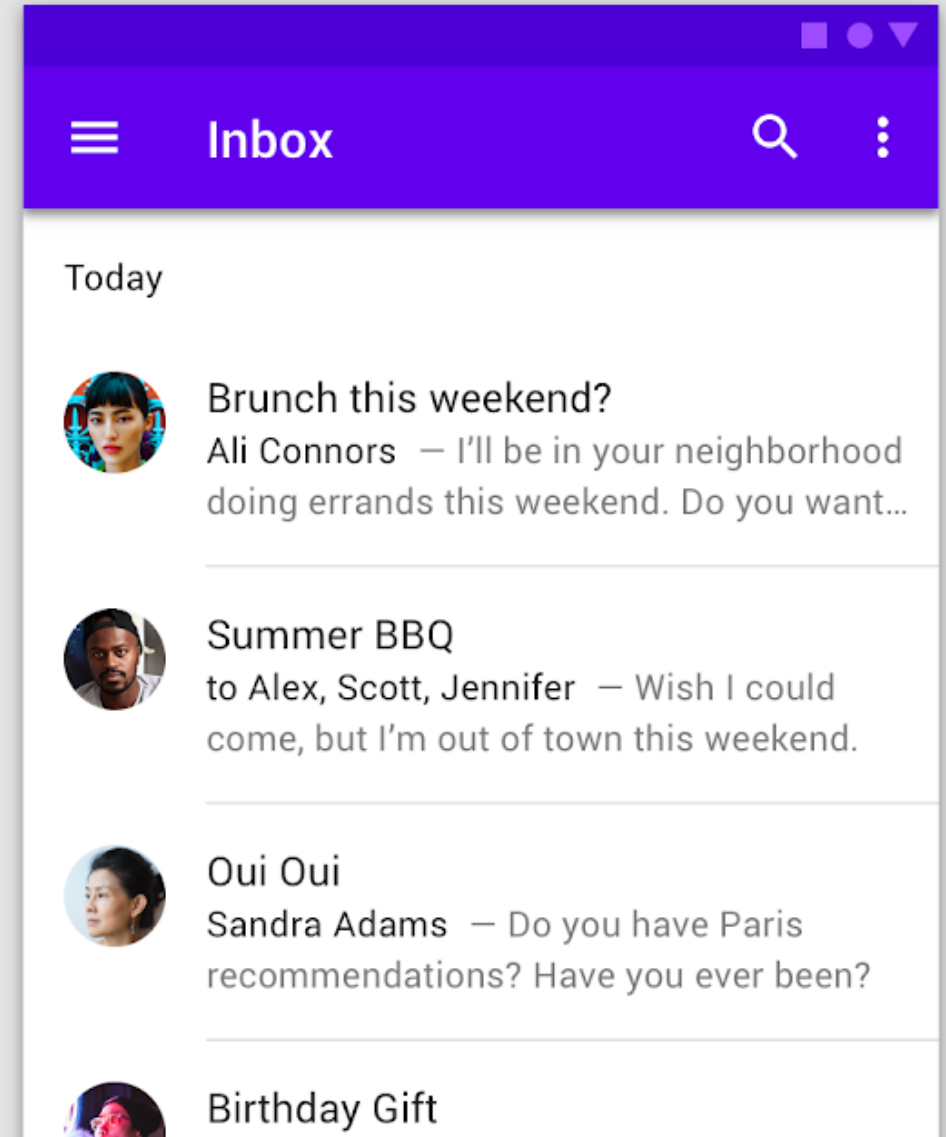
Диалоги целенаправленно прерывают, поэтому их следует использовать с осторожностью.



1. Контейнер
2. Название
(необязательно)
3. Вспомогательный текст
4. Кнопки
5. Код

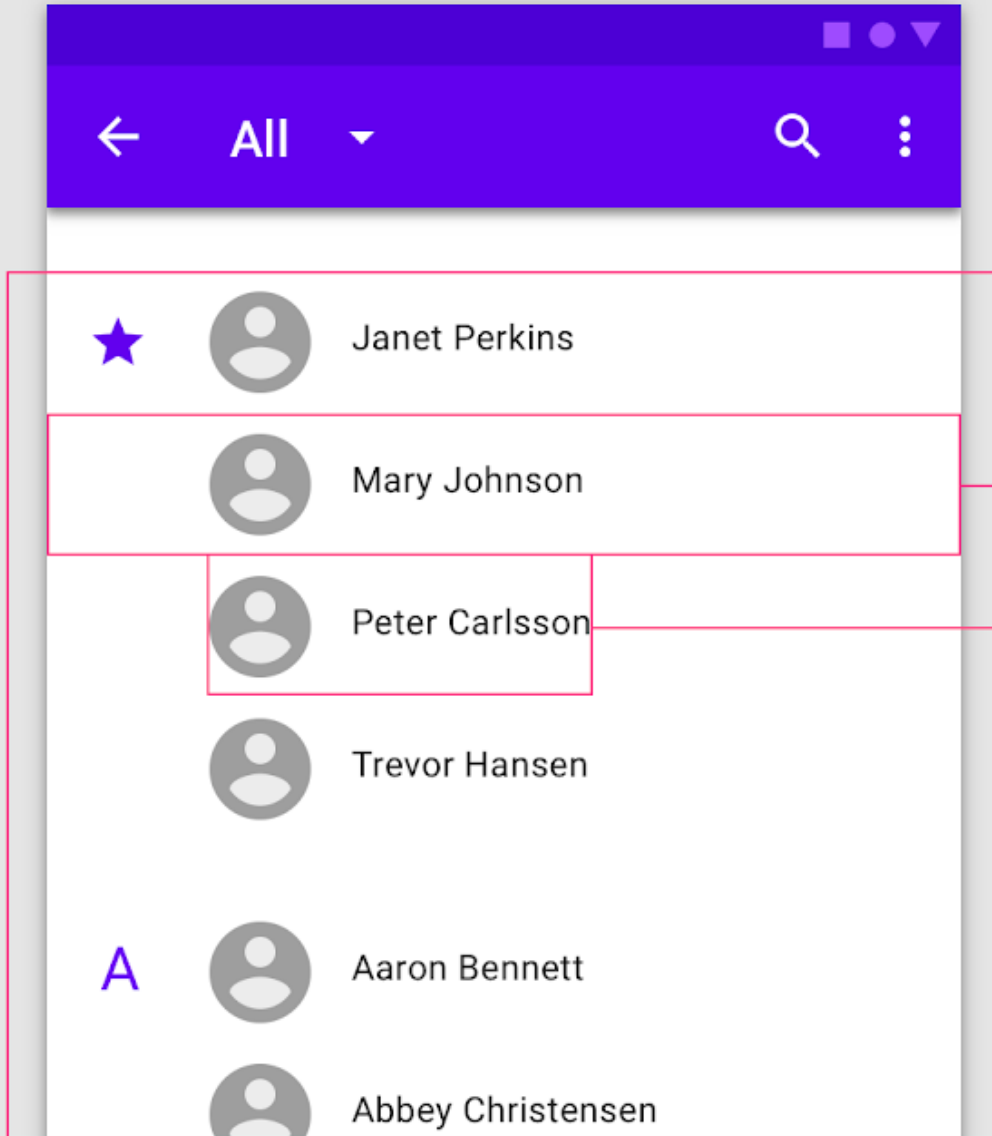
DIVIDERS

Разделитель — это тонкая линия, которая группирует контент в списки и макеты. “Девайдеры” разделяют контент на четкие группы. Они должны быть заметны, но не выделяться на фоне всего макета.

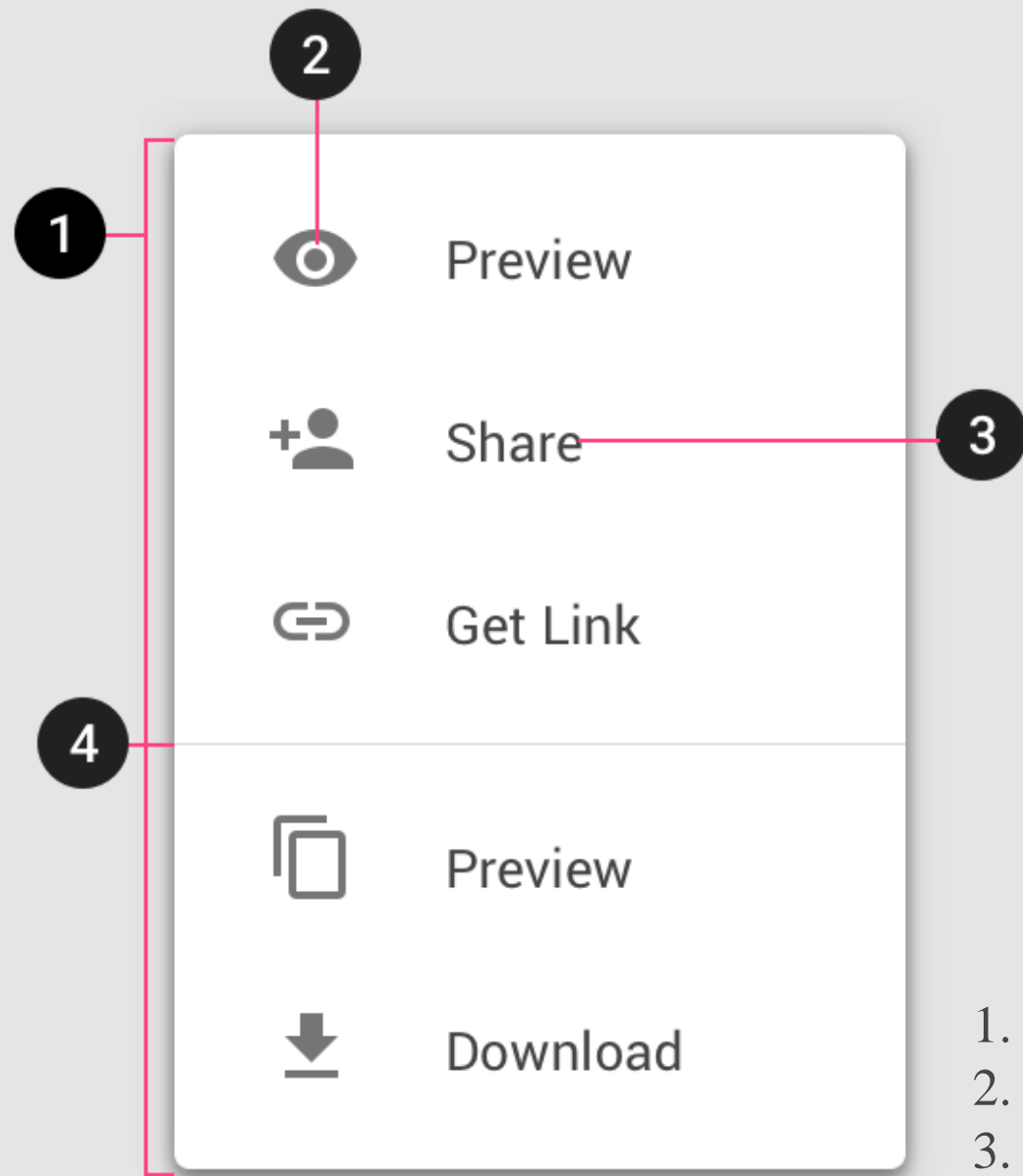


LISTS

Списки представляют собой непрерывный вертикальный текст или изображения. Представляют собой непрерывную группу текста или изображений. Они состоят из элементов, содержащих основные и дополнительные действия, которые представлены иконками и текстом.



1. Список
2. Строка
3. Содержимое элемента списка



MENUS

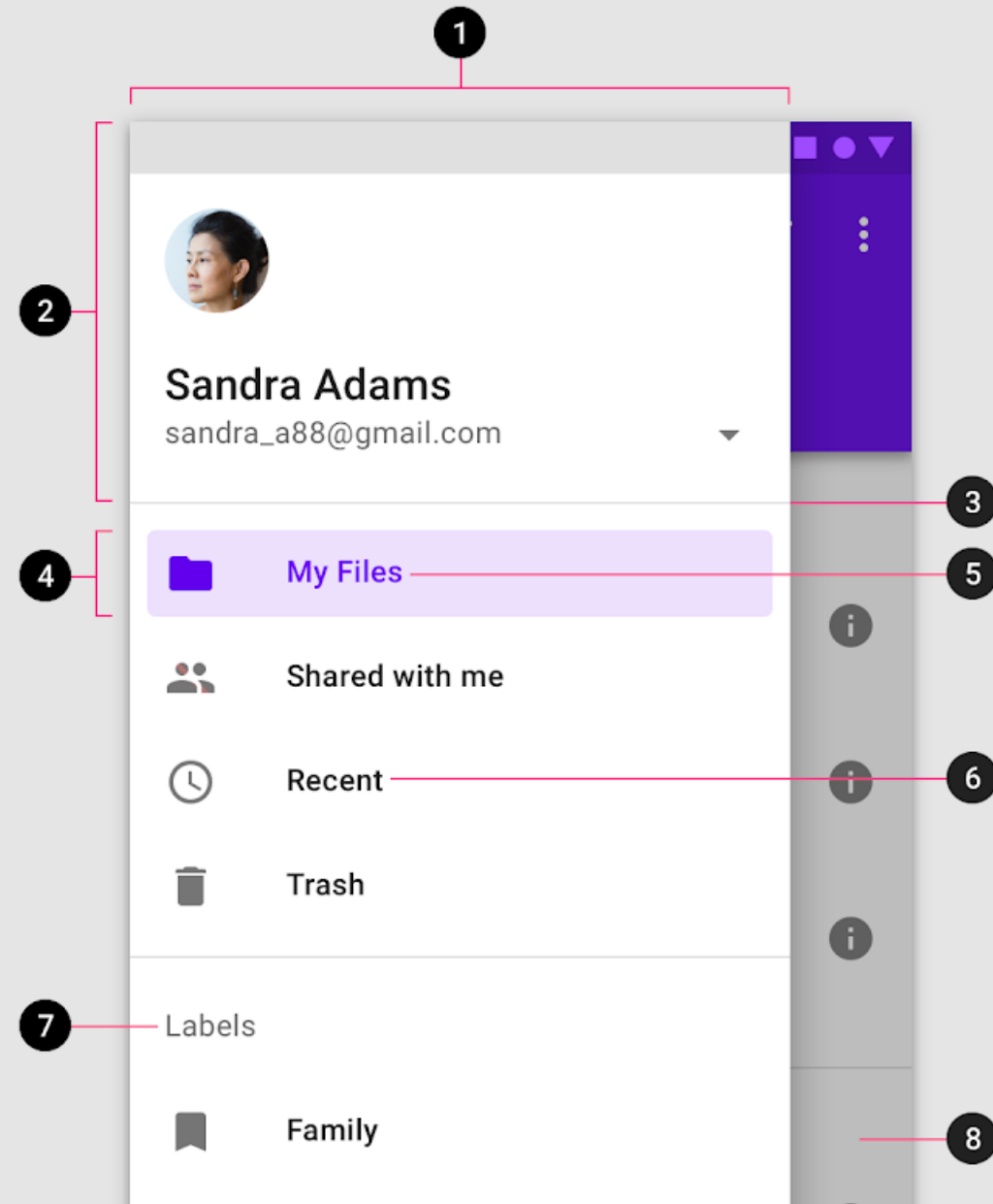
Меню отображают список вариантов на временных поверхностях. Они появляются, когда пользователи взаимодействуют с кнопкой, действием или другим элементом управления. Меню должно легко открываться, закрываться с легким взаимодействием. Содержание меню должно соответствовать потребностям пользователя. Меню появляются, когда пользователь касается интерактивного элемента пользовательского интерфейса, такого как значок, кнопка, действие или контент, текст и прочее.

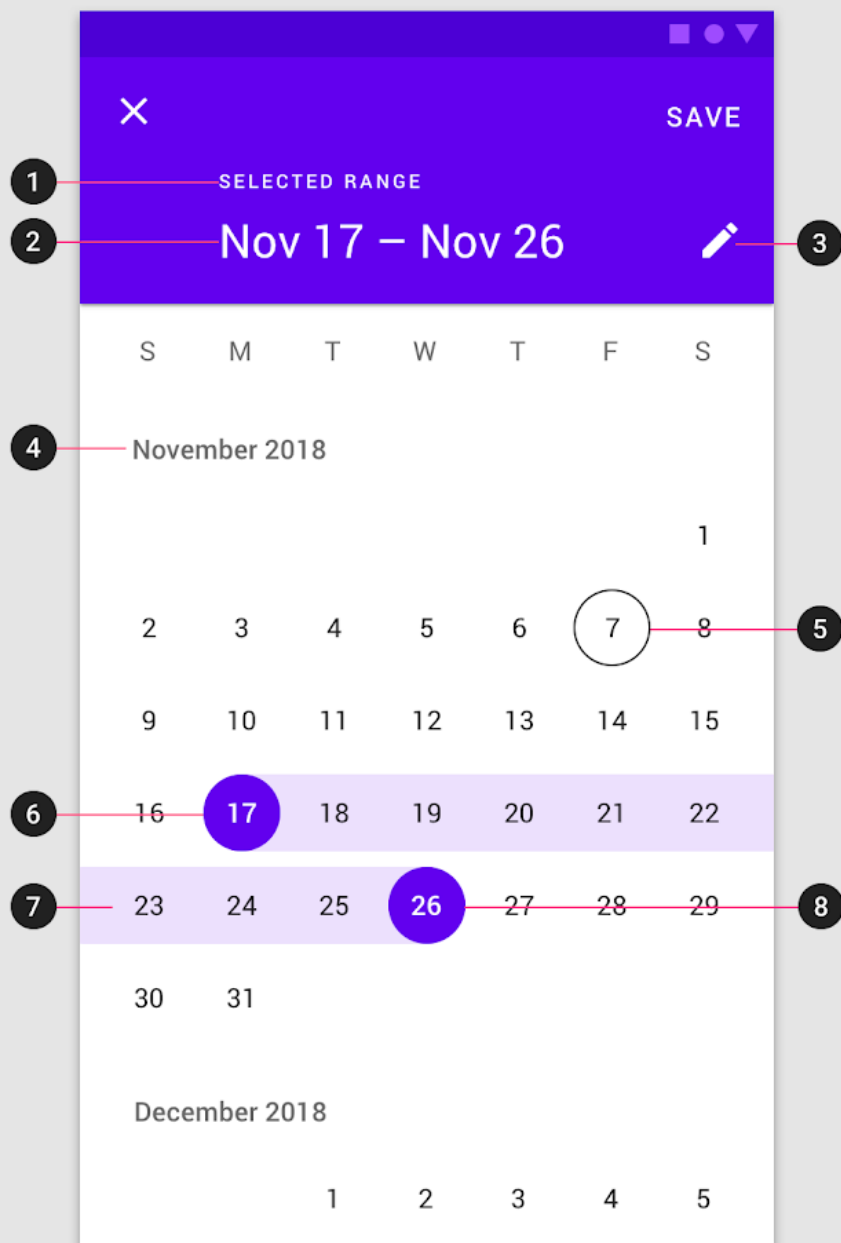
1. Контейнер
2. Иконка
3. Текст
4. Разделитель

NAVIGATION DRAWER

Navigation Drawer обеспечивают доступ к пунктам назначения в вашем приложении. Предоставляют доступ к адресатам и функциям приложения, таким как переключение учетных записей. Они могут постоянно отображаться на экране или управляться иконкой меню навигации. Расположение и содержимое списка в стиле Navigation Drawer четко определяют их как навигацию. Они упорядочивают пункты назначения в соответствии с важностью пользователя, причем часто встречающиеся пункты назначения сначала и связанные группы группируются вместе. Navigation Drawer содержат список, встроенный в лист. Они могут быть расширены с помощью заголовков и разделителей для организации более длинных списков.

1. Контейнер
2. Заголовок (необязательно)
3. Разделитель (необязательно)
4. Наложение активного текста
5. Активный текст
6. Неактивный текст
7. Подзаголовок
8. “Скрим” (только модальный)





PICKERS

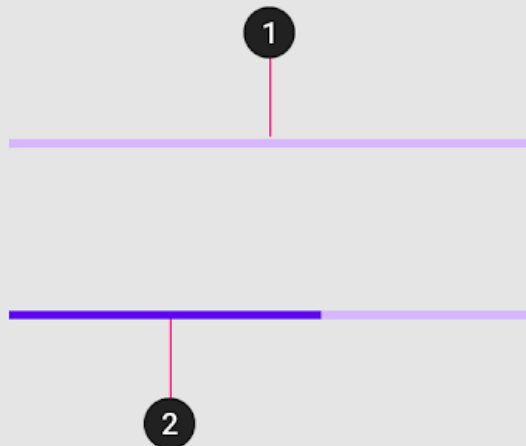
“Пикер” даты позволяет пользователям выбирать дату или диапазон дат. Выбор даты может отображать прошлые, настоящие или будущие даты – в зависимости от задачи. Четко укажите важные даты, такие как текущие и выбранные дни. Чтобы выбрать день или время интуитивно, используйте обычные шаблоны выбора, такие как календарь.

1. Название
2. Выбранный диапазон дат
3. Переключатель на ввод с клавиатуры
4. Метка месяца и года
5. Текущая дата
6. Дата начала
7. Выбранный диапазон
8. Дата окончания

PROGRESS INDICATORS

Индикаторы выполнения отображают неопределенное время ожидания или отображают продолжительность процесса. Индикаторы прогресса информируют пользователей о состоянии текущих процессов, таких как загрузка приложения, отправка формы или сохранение обновлений. Они сообщают о состоянии приложения и указывают доступные действия, например, могут ли пользователи переходить с текущего экрана. “Прогрессы” используют анимацию, чтобы привлечь внимание и информировать пользователей о прогрессе.

два визуально отличных типа индикаторов прогресса: линейные и круговые. Только один тип должен представлять каждый вид активности в приложении. Например, если действие обновления отображает круговой индикатор на одном экране, это же действие не должно использовать линейный индикатор в другом месте приложения.



1. Трек

Трек представляет собой правило фиксированной ширины с заданными границами, по которым движется индикатор.

2. Индикатор

Индикатор движется по всей длине дорожки.

SELECTION CONTROLS

Элементы управления выбором позволяют пользователю выбирать параметры. Сюда относятся: чекбоксы, радио кнопки и свитчи. Элементы управления выбором позволяют пользователям выполнять задачи, которые включают выбор, например выбор параметров или включение или выключение параметров. Элементы управления выбором находятся на экранах, которые просят пользователей принимать решения или объявлять настройки.

SWITCH

Используйте свитч для:

- включения или отключения одного элемента на мобильном телефоне и планшете
- немедленно активировать или деактивировать что-то



CHECKBOXES

Используйте чекбоксы, чтобы:

- выбрать один или несколько вариантов из списка
- представить список, содержащий подвыборки
- включить или выключить элемент



RADIO BUTTONS

Используйте радио кнопки, чтобы:

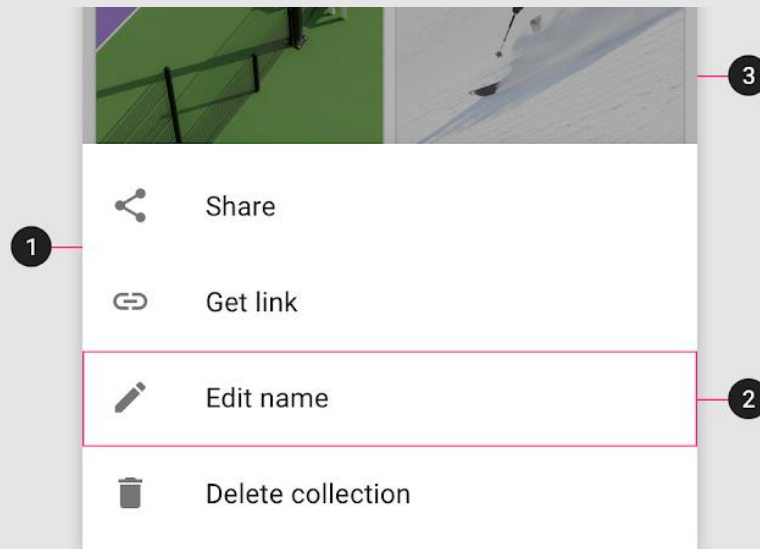
- выбрать один вариант из списка
- выставить все доступные варианты



BOTTOM SHEETS

Bottom Sheet – это поверхности с дополнительным содержимым, прикрепленные к нижней части экрана. Есть три типа, подходящих для различных случаев использования:

- **Стандартные Bottom Sheet'ы** отображают контент, который дополняет основной контент экрана. Они остаются видимыми, пока пользователи взаимодействуют с основным контентом.
- **Модальные Bottom Sheet'ы** являются альтернативой встроенным меню или простым диалоговым окнам и предоставляют место для дополнительных элементов, более длинных описаний и иконок.
- **Расширяющиеся Bottom Sheet'ы** обеспечивают небольшую свернутую поверхность, которая может быть расширена пользователем для доступа к ключевой функции или задаче. Они предлагают постоянный доступ к стандартному листу с пространством и фокусом модального листа.



1. Лист (Sheet)
2. Контент
3. Скрим (только модальные)

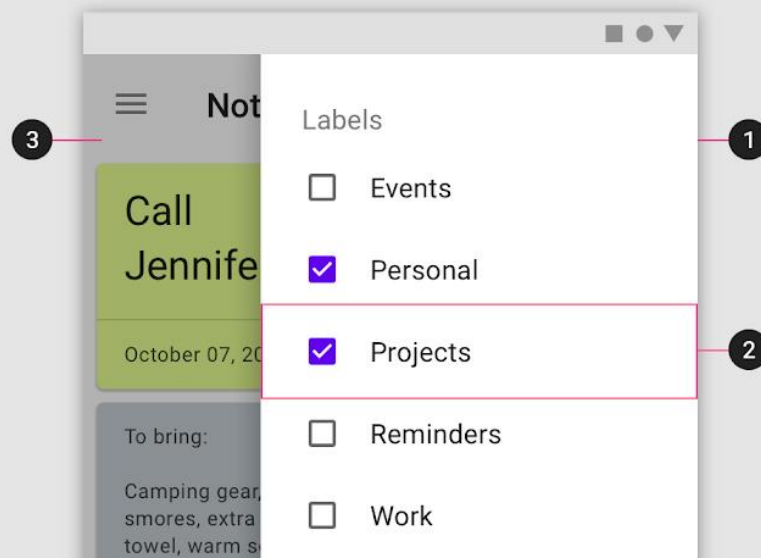
SIDE SHEETS

Боковые листы – это поверхности, содержащие дополнительное содержимое, которые привязаны к левому или правому краю экрана. Они бывают двух типов:

Стандартные боковые листы отображают контент, который дополняет основной контент экрана. Они остаются видимыми, пока пользователи взаимодействуют с основным контентом.

- отображение списка действий, которые влияют на основное содержимое экрана, например, фильтры
- отображение дополнительного контента и функций

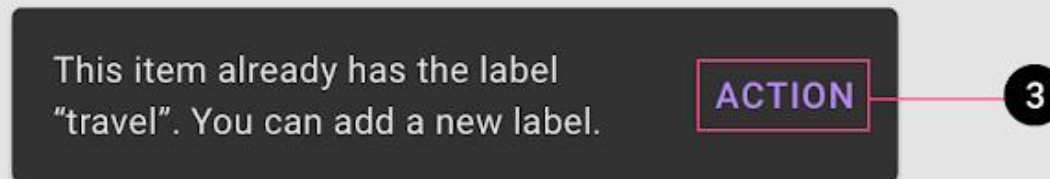
Модальные боковые листы используются на мобильных устройствах вместо стандартных боковых листов из-за ограниченного размера экрана. Они могут отображать те же типы контента, что и стандартные боковые листы, но должны быть отклонены для взаимодействия с базовым контентом.



1. Лист
2. Содержание
3. Скрим (только модальные)

SNACKBARS

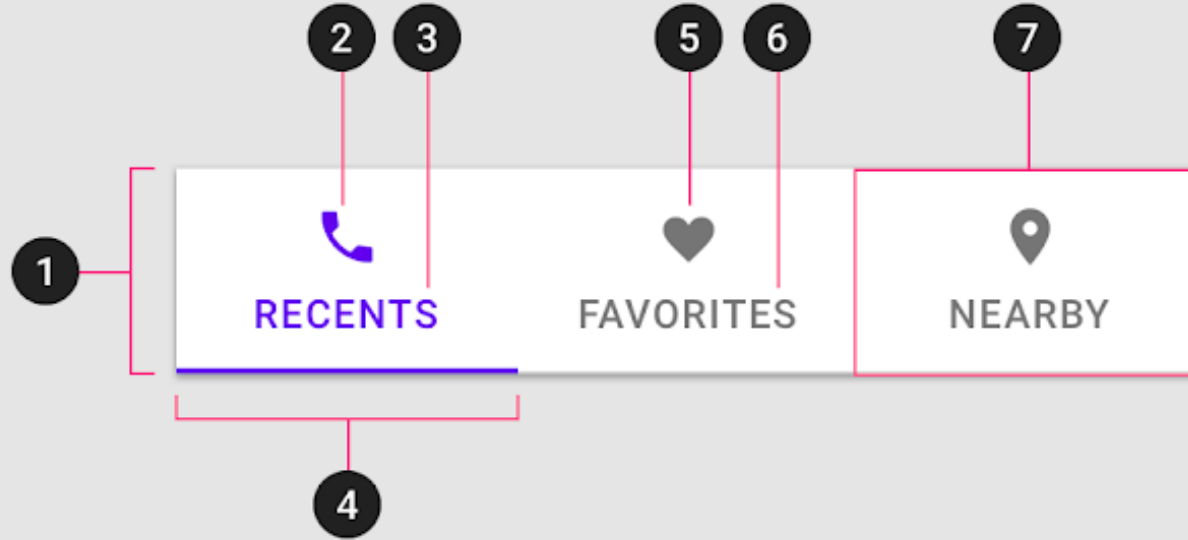
Снэк-бары предоставляют краткие сообщения о процессах приложения в нижней части экрана. Они информируют пользователей о процессе, который приложение выполнило или будет выполнять. Они появляются временно, к нижней части экрана. Они не должны прерывать взаимодействие с пользователем и не требуют, чтобы пользовательский ввод исчезал. Одновременно может отображаться только один снэк-бар.



- 1. Текст
- 2. Контейнер
- 3. Действие (необязательно)

TABS

Вкладки организуют контент на разных экранах, наборах данных и других взаимодействиях. Позволяют перемещаться между группами контента, которые связаны, и на том же уровне иерархии. Каждая вкладка должна иметь содержимое, отличное от других вкладок в наборе. Например, вкладки могут представлять разные разделы новостей, разные жанры музыки или разные темы документов.



1. Контейнер
2. Активная иконка
3. Активный текст
4. Активный индикатор таба
5. Неактивная иконка
6. Неактивный текст
7. Элемент таблицы

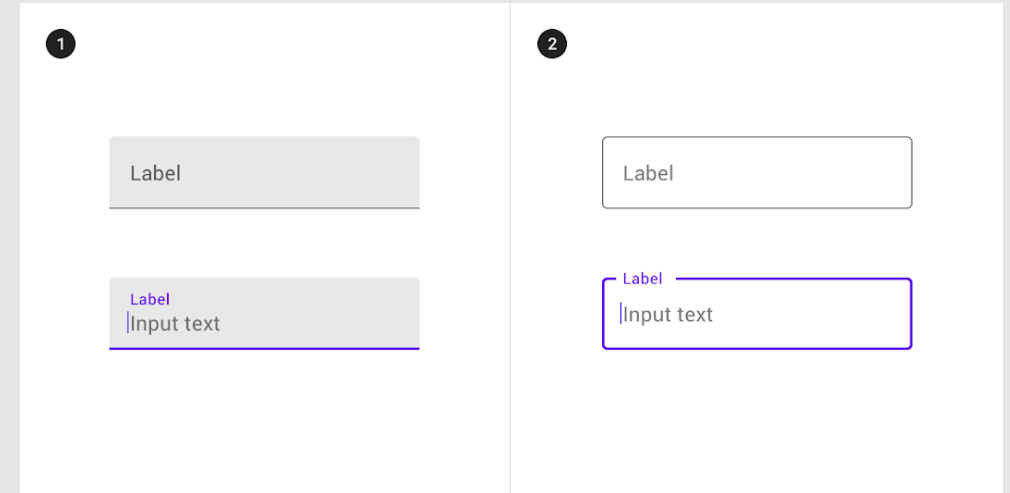
TEXT FIELDS

Текстовые поля позволяют пользователям вводить и редактировать текст. Текстовые поля позволяют пользователям вводить текст в пользовательский интерфейс. Они обычно появляются в формах и диалогах. Текстовые поля должны выделяться и указывать, что пользователи могут вводить информацию.

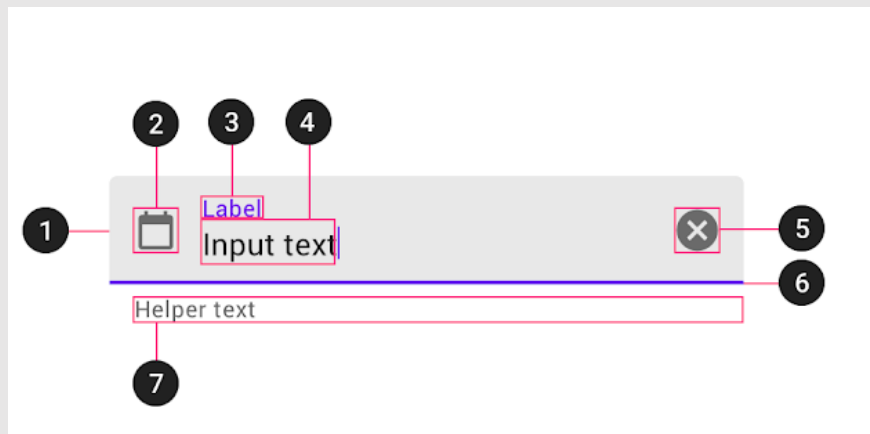
Текстовые поля бывают двух типов:

- Заполненные текстовые поля
- Выделенные текстовые поля

Оба типа текстовых полей используют контейнер для обеспечения четкой возможности взаимодействия, что делает поля обнаруживаемыми в макетах.



1. Заполненные текстовые поля
2. Выделенные текстовые поля



1. Контейнер
2. Ведущий значок (необязательно)
3. Текст
4. Вводимый текст
5. Значок удаления (необязательно)
6. Индикатор активации
7. Вспомогательный текст (необязательно)

TOOLTIPS

Всплывающие подсказки отображают информативный текст, когда пользователь наводит курсор мыши на элемент, фокусируется на нем или нажимает на него. Подсказки появляются при наведении, фокусировке или касании и исчезают через короткое время. Всплывающие подсказки содержат только краткий текст описания.



Print ⌘ + P