



РУКОВОДСТВО ПО СТИЛЮ

Общая информация

В этом руководстве по стилю устанавливаются требования к визуальному стилю Системы управления НБА. Любые приложения/программы, учебные материалы и пр. должны соответствовать этому руководству.

Это руководство необходимо для того, чтобы все материалы и разработки для Системы управления НБА были единообразны и были выполнены на высоком профессиональном уровне. Настоящее руководство задает уровень мастерства, правила использования цветов, логотипов, шрифтов и пр.

Профессионализм

Чтобы Система управления НБА стала профессиональным и уважаемым инструментом, следуйте этим правилам.

Убедитесь, что все интерфейсы, документы и пр. визуально аккуратны, единообразны, внешне привлекательны и не содержат ошибок.

Их должно быть легко читать и понимать.

Выбирайте правильное расположение элементов и оставляйте между ними необходимое пространство. Логично группируйте элементы пользовательского интерфейса по мере необходимости, чтобы обеспечить удобство работы с системой.

Используйте подписи и подсказки, чтобы пользователям было проще освоить систему.

1. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛОГОТИПОВ

На каждом экране и в каждом отчете в системе должен использоваться следующий логотип. Для уточнения правил расположения логотипа см. макет.





2. ЦВЕТ

В нижнем колонтитуле на всех экранах вашей системы необходимо использовать определенный цвет. См. рисунок ниже:

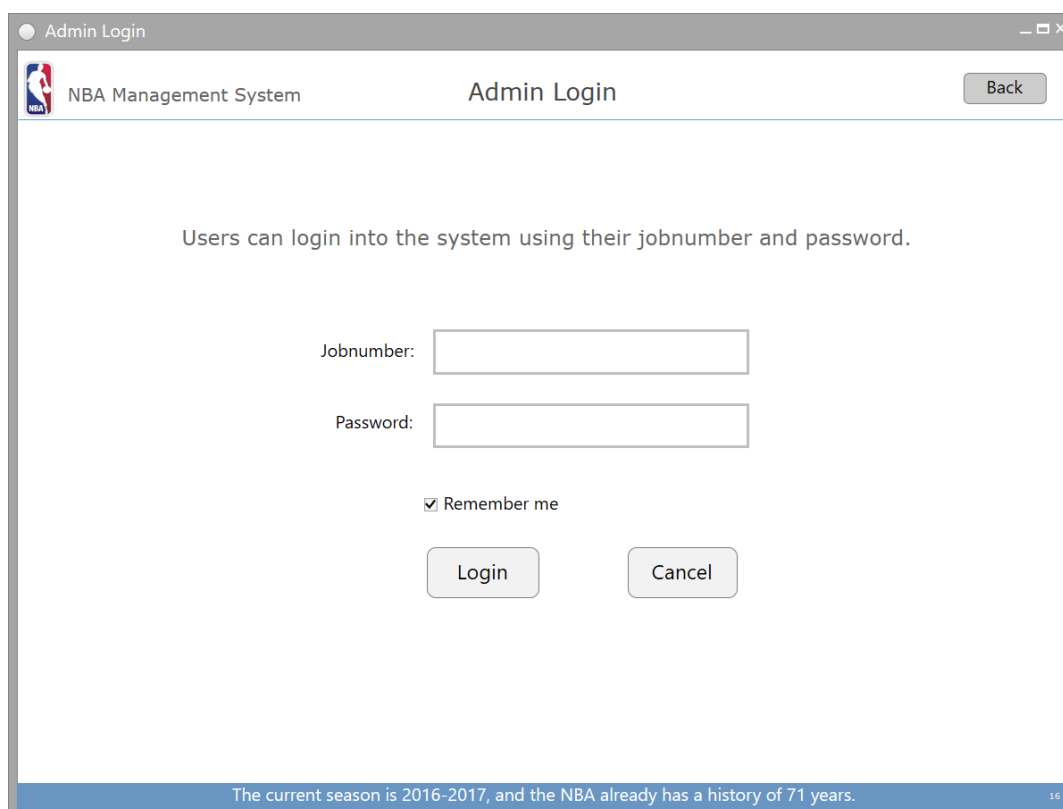
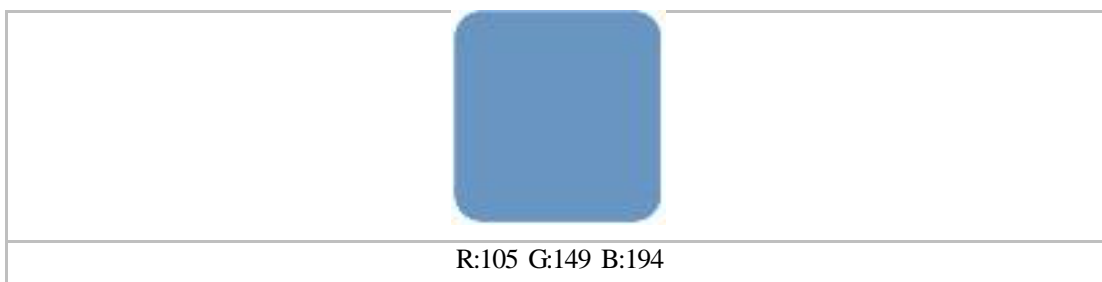


Рисунок 1

3. ШРИФТ

● Текст заголовка

Для всех заголовков должен использоваться нижеуказанный шрифт, как показано на рисунке:

Calibri, >=16pt



- Основной текст

Для основного текста обязательно должен использоваться нижеуказанный шрифт.

Microsoft Sans Serif, >=10pt

- Альтернативный шрифт

Если вышеуказанные шрифты отсутствуют в вашей системе, то может использоваться шрифт, указанный ниже.

Arial

4. ПРОЧЕЕ

- Текстовые поля, предназначенные только для чтения, а также неактивные кнопки должны отображаться серым, как указано на рисунке 2:

The screenshot shows a form with the title 'Title'. It contains several input fields and buttons. The first field, 'Item1', is a 'Readonly TextBox' and contains the text 'Item1'. Below it are three more empty text boxes labeled 'Item2:', 'Item3:', and 'Item4:'. To the right of these are three more empty text boxes labeled 'Item5:', 'Item6:', and 'Item7:'. At the bottom right, there are two buttons: 'Submit' and 'Cancel'. The 'Submit' button is a 'Readonly Button' and is disabled (gray). The 'Cancel' button is also disabled (gray). Red arrows point from the labels 'Readonly TextBox' and 'Readonly Button' to their respective elements.

Рисунок 2

- Если где-то необходимо показывать аватар, но при этом в материалах отсутствует нужная картинка, следует вставлять картинку person.png, которая находится в папке с материалами.
- Если в любых числах, относящихся к игрокам или командам, есть десятичные знаки после запятой, следует оставить 2 знака после запятой.