

# 针对移动设备优化应用程序

在开始应用程序开发之前，请分析和定义应用程序的要求、范围和功能，以确保高效的功能和流畅的用户体验。为单一目的设计应用程序，并分析它如何最好地为用户服务。

以下准则可帮助您为具有不同特征（如屏幕大小和对输入法的支持）的移动设备设计和开发可用的应用程序：

## 了解您的用户

了解谁将使用该应用程序，他们将使用它的用途以及他们拥有哪些移动设备。然后设计应用程序以适应特定的使用环境。

## 小屏幕设计

移动设备的屏幕尺寸明显小于桌面设备上可用的屏幕尺寸。请仔细考虑要在应用程序 UI 上呈现的最相关的内容，因为尝试在屏幕上容纳尽可能多的内容可能不像在桌面应用程序中那样合理。

## 设计用于多种屏幕尺寸

将每个控件的位置和大小与显示的尺寸相关联。这使得同一组信息能够以所有分辨率显示在屏幕上；更高分辨率的设备只是显示更精细的图形。

## 设计用于更改屏幕方向

某些设备支持屏幕旋转。在这些设备上，应用程序可以纵向或横向显示。考虑方向并在屏幕旋转时动态调整显示。

## 设计在应用程序中移动的直观方式

移动设备缺少鼠标和全尺寸键盘，因此用户必须使用触摸屏或五向导航板才能在应用程序内移动。此外，许多用户用一只手控制设备。要创建优化的用户体验，允许用户一键访问信息；不要让他们滚动和打字。

## 有限输入法设计

应用程序从用户那里收集有关手头任务的信息。除了触摸屏输入之外，某些设备还包含物理键，如五向导航板、小键盘和键盘。用户使用屏幕控件（如列表、复选框、单选按钮和文本字段）输入信息。

## 缩短响应时间

延迟可能会导致用户交互延迟。如果用户认为应用程序运行缓慢，他们可能会感到沮丧并停止使用它。

## 节省电池时间

移动设备不会经常连接到电源，而是使用电池电源运行。优化功耗，将总功耗保持在可接受的水平，并防止用户耗尽电池电量。

## 考虑网络问题

记住设备的处理限制

设备上的可用内存有限，您应该谨慎使用它。尽管所有移动设备都具有通用功能，但就可用资源和额外功能而言，每个设备都是独立的。因此，必须考虑所有目标设备的约束。

< 添加Qt设计器插件

编码 >

©2022 Qt Ltd. 此处包含的文档贡献是其各自所有者的版权。此处提供的文档是根据自由软件基金会发布的 [GNU 自由文档许可证 1.3 版](#)的条款进行许可的。Qt及其相应的徽标是Qt有限公司在芬兰和/或全球其他国家的商标。所有其他商标均为其各自所有者的财产。



联系我们

公司

- 关于我们
- 投资者
- 编辑部
- 职业
- 办公地点

发牌

- 条款及细则
- 开源
- 常见问题

支持

- 支持服务
- 专业服务
- 合作伙伴
- 训练

对于客户

- 支持中心
- 下载
- 秦特登录
- 联系我们
- 客户成功案例

社区

- 为Qt做贡献
- 论坛
- 维基
- 下载
- 市场

