

Guidelines

IOS

QA Engineer
Sharapova Nadezhda

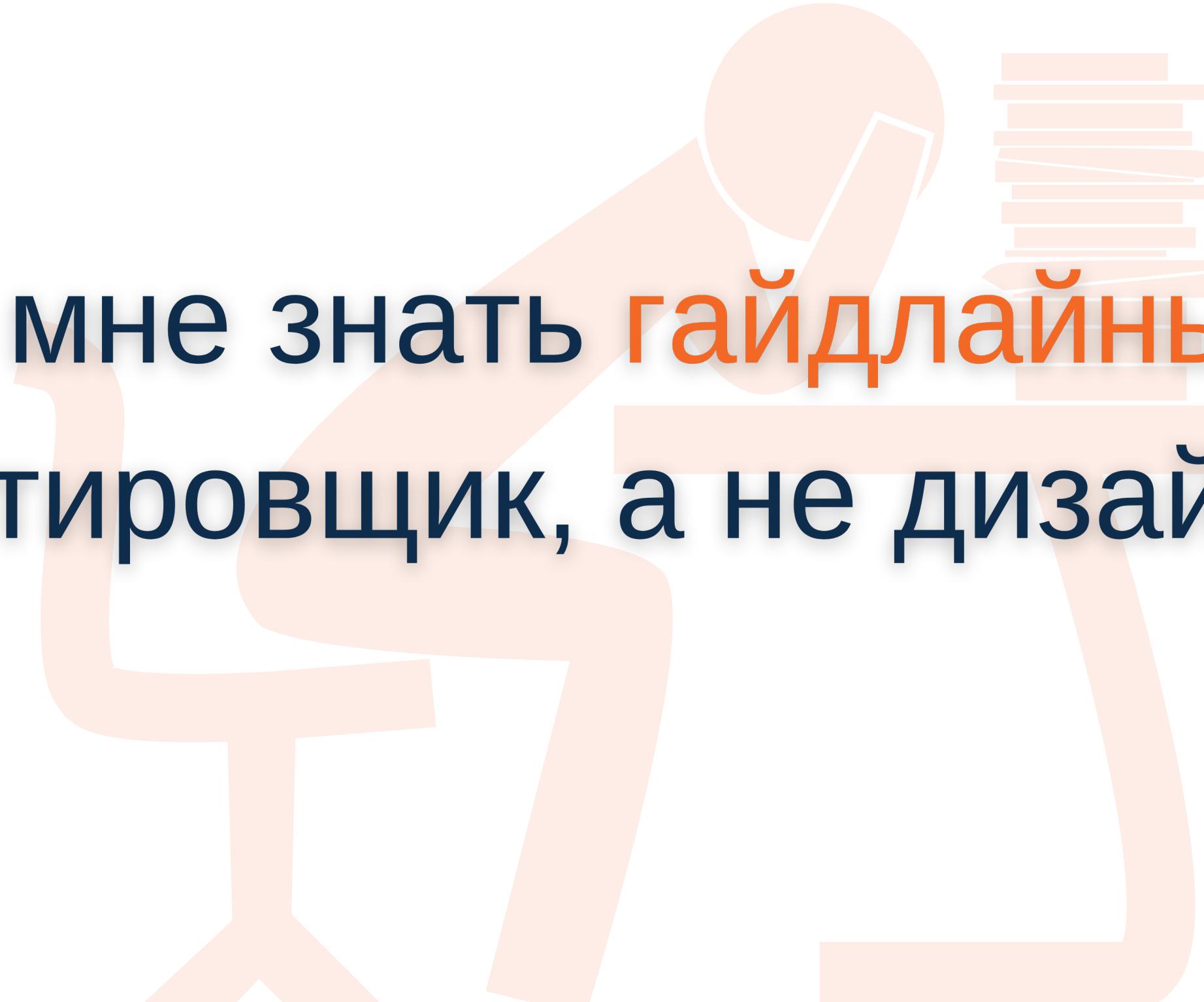


Гайдлайн (Guideline) – это документ, который включает описание стандартов, нормативов, инструкций и рекомендаций по применению различных элементов фирменного стиля бренда.

Задачи гайдлайна

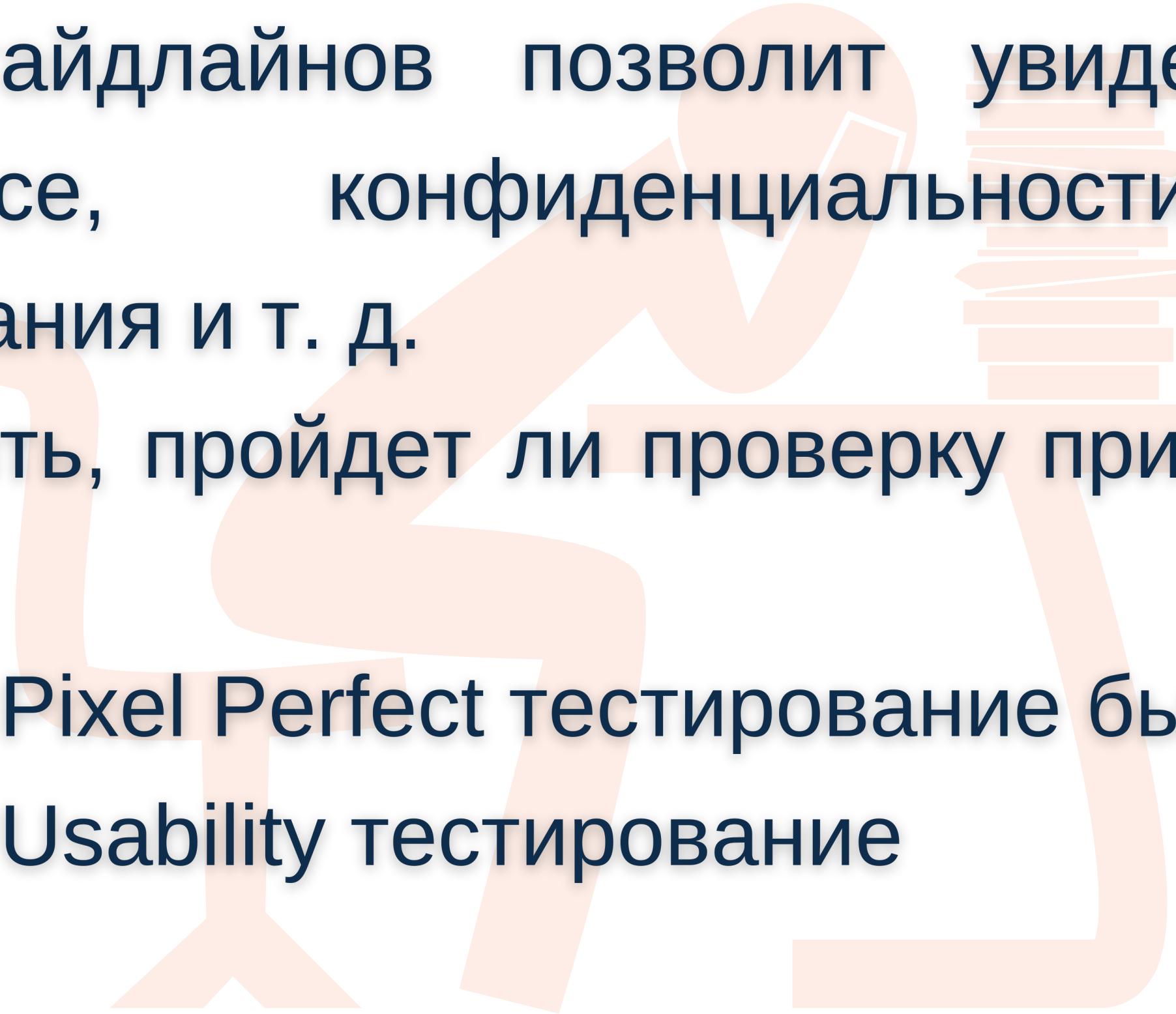
Коммуникативная - это смысловая платформа бренда
(концепция, миссия, слоган, описание целевой
аудитории)

Техническая - свод инструкций и комментариев по
корректному использованию элементов фирменного
стиля



Зачем мне знать гайдлайны, ведь я
тестировщик, а не дизайнер?

Гайдлайны в QA

- 
1. Знание гайдлайнов позволит увидеть ошибки в интерфейсе, конфиденциальности, условиях отслеживания и т. д.
 2. Определить, пройдет ли проверку приложение перед релизом
 3. Провести Pixel Perfect тестирование быстрее
 4. Провести Usability тестирование

Вопросы на собеседованиях

1. Перечислите гайдлайны, которые вы знаете?
2. Какие IOS гайдлайны по дизайну Вы знаете?
3. Какие есть гайдлайны по пользовательским данным?
4. Отличия IOS и Android гайдлайнов?
5. Релизные требования к IOS приложению?

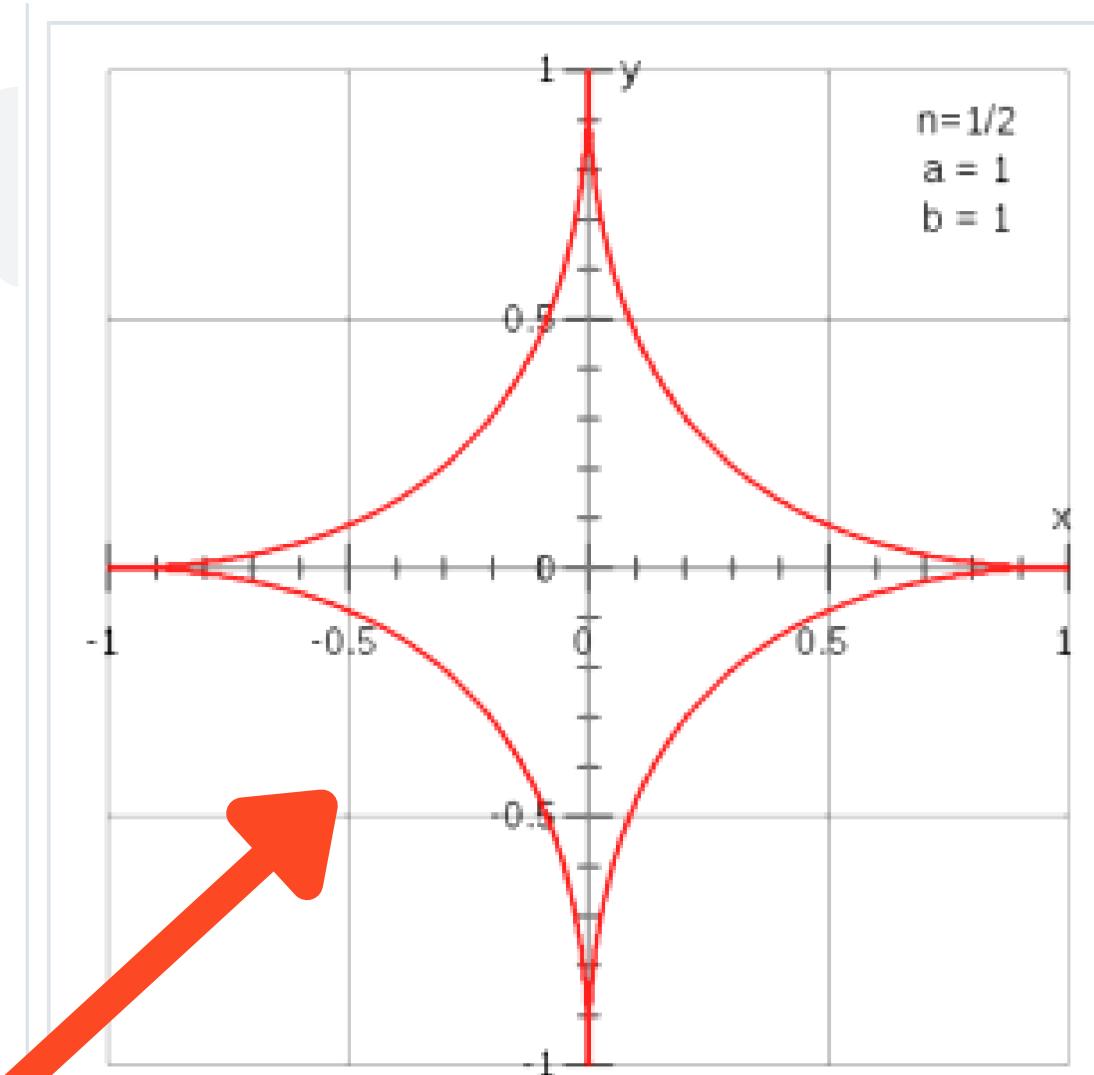




**Перечислите iOS гайдлайны,
которые вы знаете?**

Гайдлайны iOS

1. Размер экрана
2. Панель навигации
3. Панель вкладок
4. Индикатор "Домой"
5. Навигация
6. Модальные окна (Modal sheets)
7. Элементы интерфейса и управления
8. Кнопки
9. Текстовые поля
10. Текстовые заголовки разных уровней
11. Типографика
12. Иконки приложений
13. Суперэлипсис iOS - кривая Ламе

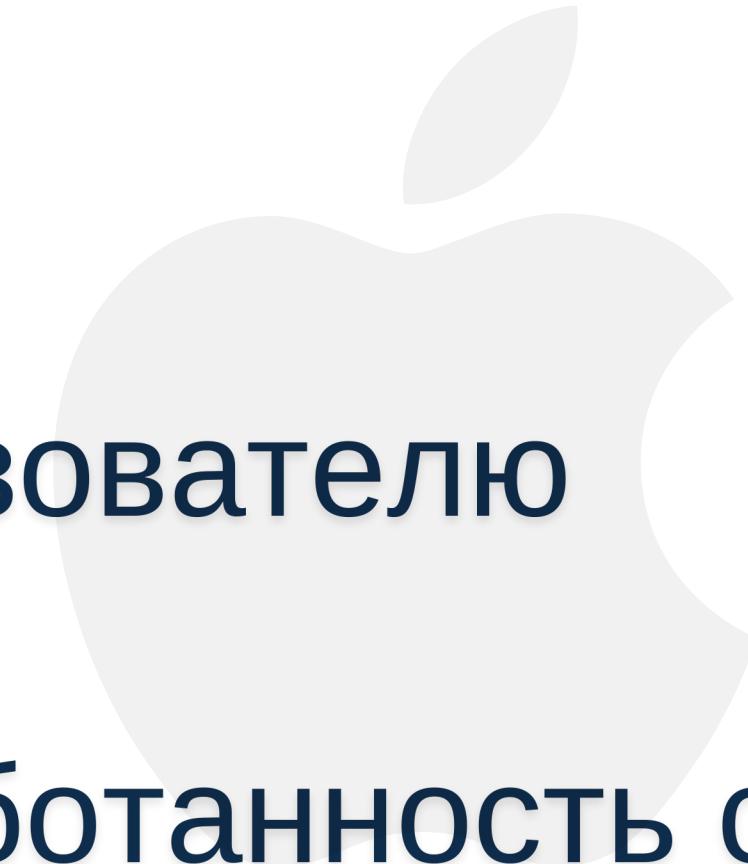


Особенности iOS гайдлайнсов

1. Ясность

2. Уважение к пользователю

3. Глубина и проработанность слоев



Особенности IOS гайдлайнсов

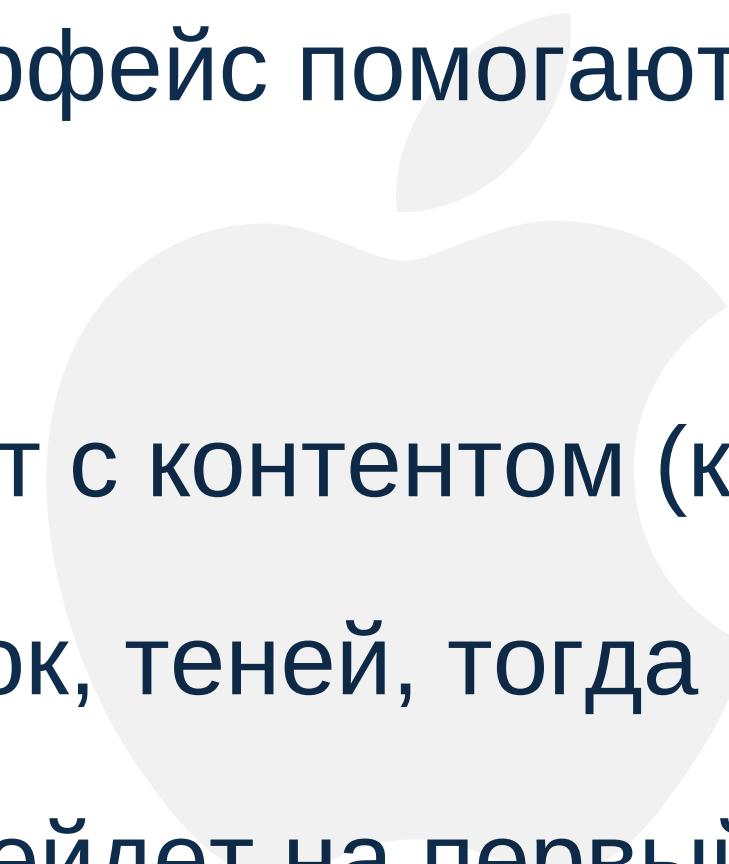
Ясность:

1. Разборчивый текст
2. Точные и понятные значки/иконки
3. Уместные дополнения, не мешающие восприятию контента
4. Преобладание контента на странице приложения
5. Минималистичный дизайн и хорошая функциональность
6. Интуитивный интерфейс
7. Негативное пространство(белое, воздух) должно выделять контент
8. Цвет, шрифт, графика, элементы интерфейса должны выделять важный контент и побуждать пользователя замечать интерактивность(видеть, что нажав на кнопку, что-то произойдет)

Особенности IOS гайдлайн

Уважение к пользователю:

1. Плавная анимация и интерфейс помогают людям понимать контент, взаимодействовать с ним
2. Интерфейс не соперничает с контентом (контент занимает весь экран; минимум градиентов, рамок, теней, тогда интерфейс станет легким и воздушным, а контент перейдет на первый план)
3. Принципы успешного взаимодействия пользователя с интерфейсом: плавность движений, четкий и красивый интерфейс, понимать и взаимодействовать с контентом, не соревнуясь с ним



Особенности IOS гайдлайнсов

Уважение к пользователю:

1. Контент обычно заполняет весь экран, полупрозрачность и размытость фона "намекает" на большее (т.е пользователь хочет увидеть большее, перейти куда-то еще - это как скрытая реклама)
2. Минимальное использование лицевых панелей , градиентов, падающих теней, облегчает восприятие, делая интерфейс воздушным и легким

Особенности iOS гайдлайнсов

Глубина и проработанность слоев

1. Четкая визуальная иерархия элементов и их анимация облегчают понимание контента
2. Любые touch жесты и элементы исследования контента, как в играх, усиливают восторг и обеспечивают доступ к функциональности, а также к дополнительному контенту без потери контекста
3. Переходы дают ощущение глубины при навигации по контенту

Какие IOS гайдлайны по дизайну Вы знаете?



Принципы дизайна

1. Эстетическая целостность
2. Консистентность
3. Прямая манипуляция
4. Обратная связь
5. Метафоры
6. Контроль пользователя



Принципы дизайна

Эстетическая целостность:

1. Насколько хорошо внешний вид и поведение приложения интегрируется с его функциями
2. С другой стороны, например, игра может иметь интересный визуальный вид, побуждать веселиться и испытывать положительные эмоции

Принципы дизайна

Консистентность:

1. Интерфейс приложения должен быть согласован с самой системой iOS
2. Консistentные приложения используют уже знакомые стандарты и образцы интерфейса

Принципы дизайна

Прямая манипуляция:

1. Манипулирование контентом вовлекает пользователя в деятельность, а также облегчает понимание контента, это проявляется тогда, когда пользователи могут использовать жесты для взаимодействия на контент

Принципы дизайна

Обратная связь:

1. Это подтверждение действий пользователя и отображения результатов
2. Отображение статуса системы из основ юзабилити
3. Пользователь должен видеть результат своих действий, чтобы быть в курсе всех событий: проявляется это через интерактивные элементы, которые отображают какое-то состояние
4. Анимация же элементов интерфейса, а также звук помогают дополнительно уточнить результаты действий пользователя

Принципы дизайна

Метафоры:

1. Пользователи быстрее начнут разбираться в приложении, если элементы в интерфейсе или даже действия будут метафорами, которые им уже знакомы в реальном мире или в других приложениях
2. Метафоры хорошо работают в IOS, потому что люди физически взаимодействуют с экраном, переходят от экрана(вкладки) к экрану(вкладке), чтобы увидеть контент; перетаскивают, смахивают, используют разного рода переключатели, используют разные ползунки, различного рода поля для ввода значений

Принципы дизайна

Контроль пользователя:

1. Пользователь, а не приложение контролирует ситуацию, приложение может предлагать действие или предупреждать об опасных последствиях для пользователя
2. Проектируя хорошее приложение, надо найти баланс между включением пользователя в этот процесс и избеганием нежелательных результатов от его действий
3. Приложение может заставить людей ощущать контроль над ситуацией посредством консистентности у интерактивных элементов, а также показывать окна для подтверждения деструктивных действий или же давать возможность отменять какие-либо операции, даже если они уже были совершены

**Какие есть
гайдлайны IOS по
пользовательским
данным?**



Гайдлайны iOS по пользовательским данным

Accessing User Data and Resources:

Важно быть прозрачным в отношении необходимых вам данных и ресурсов.

Важно запросить разрешение на доступ:

1. Персональных данных, включая местонахождение, состояние здоровья, финансовые, контактные и другие данные, позволяющие установить личность
2. Пользовательский контент, такой как электронные письма, сообщения, данные календаря, контакты, информация об игровом процессе, активность Apple Music, данные HomeKit, а также аудио, видео и фото контент
3. Защищенные ресурсы, такие как периферийные устройства Bluetooth, функции домашней автоматизации, соединения Wi-Fi и локальные сети
4. Возможности устройства, такие как камера и микрофон

Гайдлайны iOS по пользовательским данным

ВАЖНО:

Начиная с iOS 14.5 и iPadOS 14.5, вы должны использовать платформу AppTrackingTransparency, чтобы запрашивать у пользователя разрешение, если вы хотите отслеживать их или получить доступ к рекламному идентификатору их устройства.



Требуется доступ к микрофону, чтобы обнаружить звуки храпа



Включите доступ к микрофону

Отличия iOS и Android гайдлайнов?

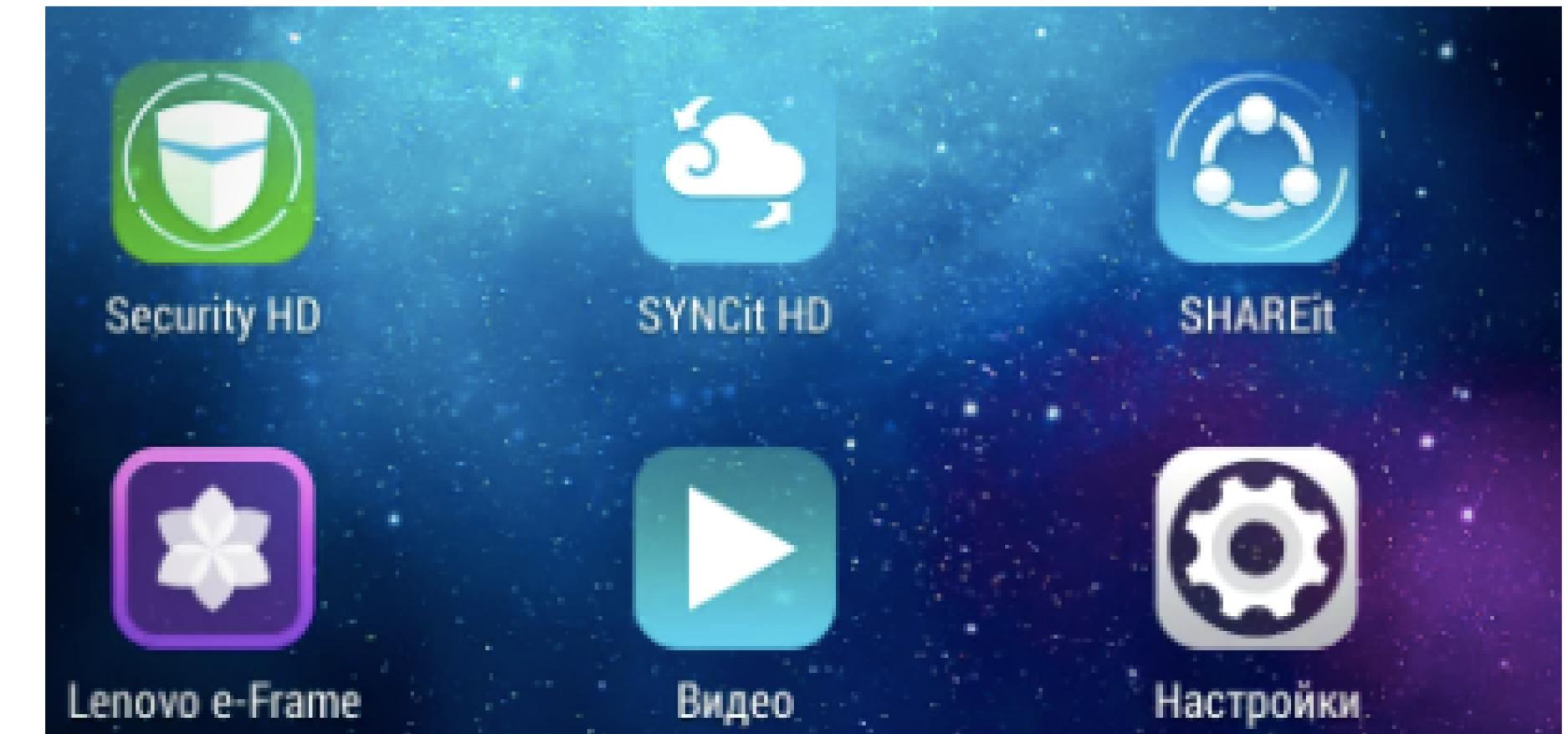
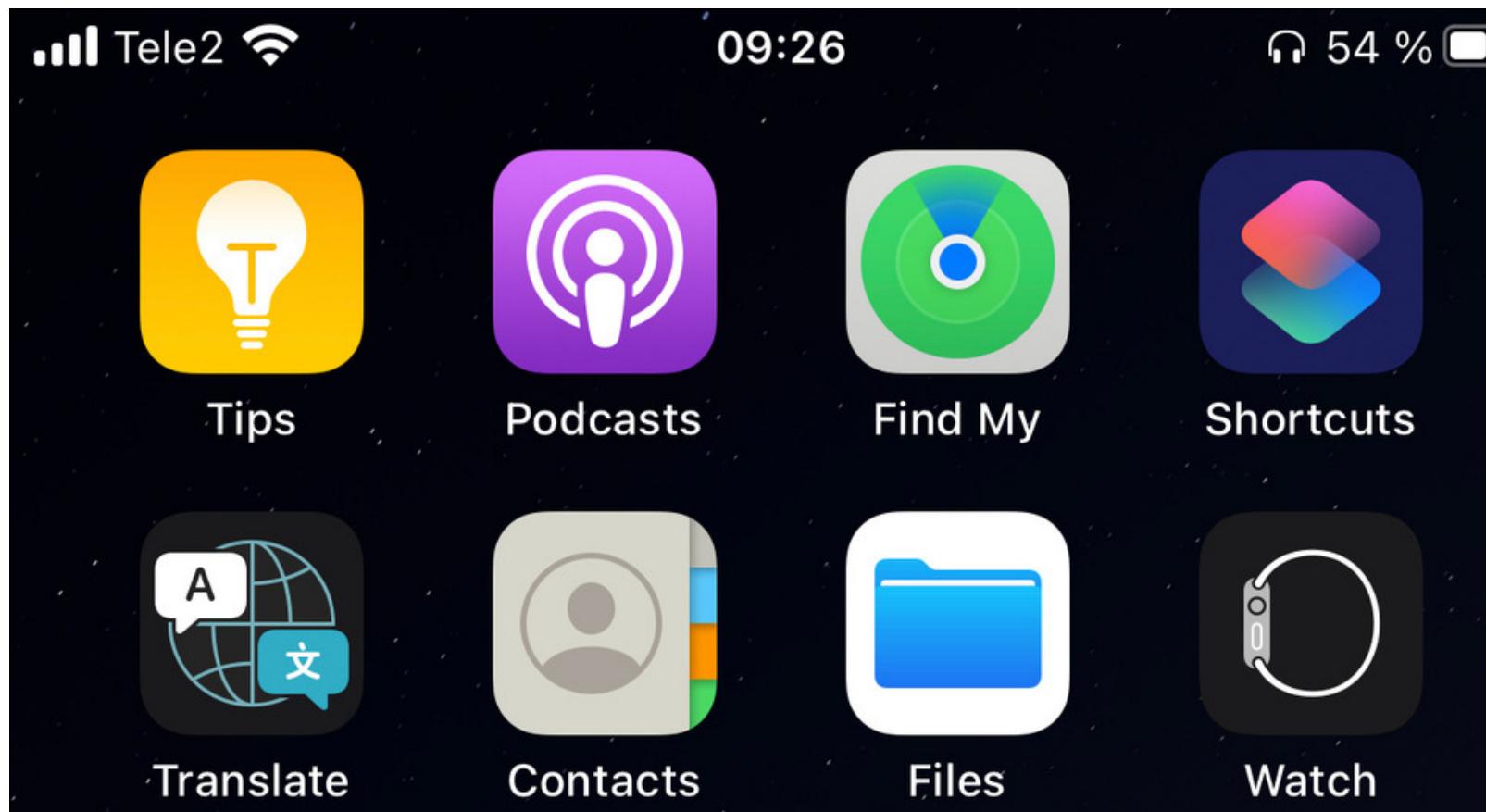


Отличия iOS и Android гайдлайнов

1. Шрифт
2. Единицы измерения
3. Размер экрана
4. Размер цели нажатия
5. Тени в интерфейсе
6. Размер и форма значка приложения
7. Физическое взаимодействие с телефоном
8. Навигация
9. Поиск
8. Основные кнопки призыва к действию

Отличия iOS и Android гайдлайнсов

← iOS → Шрифт → Android
San Francisco Roboto



Отличия iOS и Android гайдлайнов

iOS

Point

$1 \text{ pt} = 1 \text{ px}$

← Единицы измерения →

Android

density

independent
pixels

$1 \text{ dp} = 1 \text{ px}$

Эти единицы измерения необходимы для того, чтобы контент имел один физический размер на разных разрешениях экрана и с разной плотностью пикселей

Отличия iOS и Android гайдлайнов

iOS



Размер экрана



Android

320 px x 568 px



360 px x 640 px

Отличия iOS и Android гайдлайнов

iOS



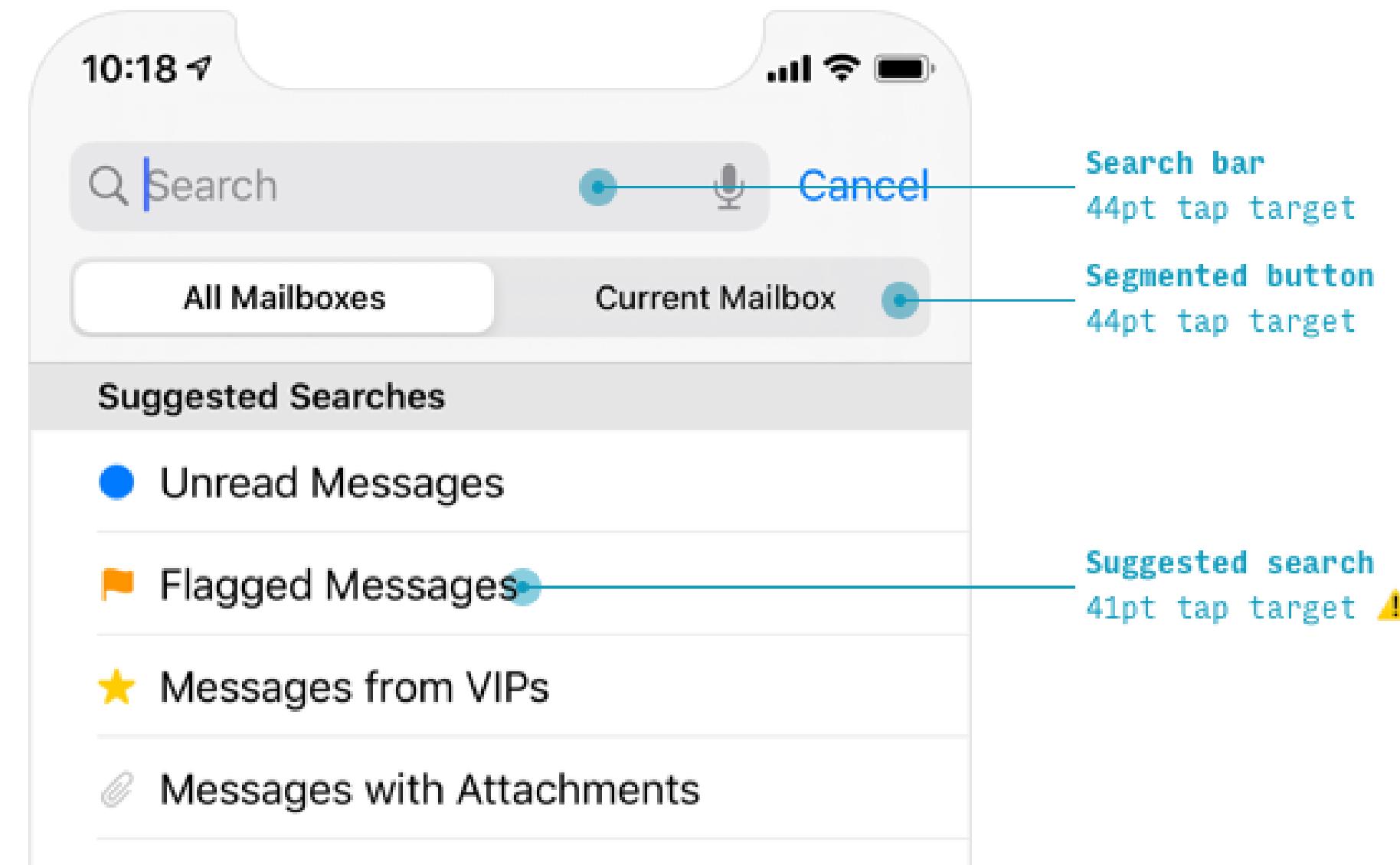
Размер цели нажатия



Android

44x44 pt

48x48 dp



Отличия iOS и Android гайдлайнов

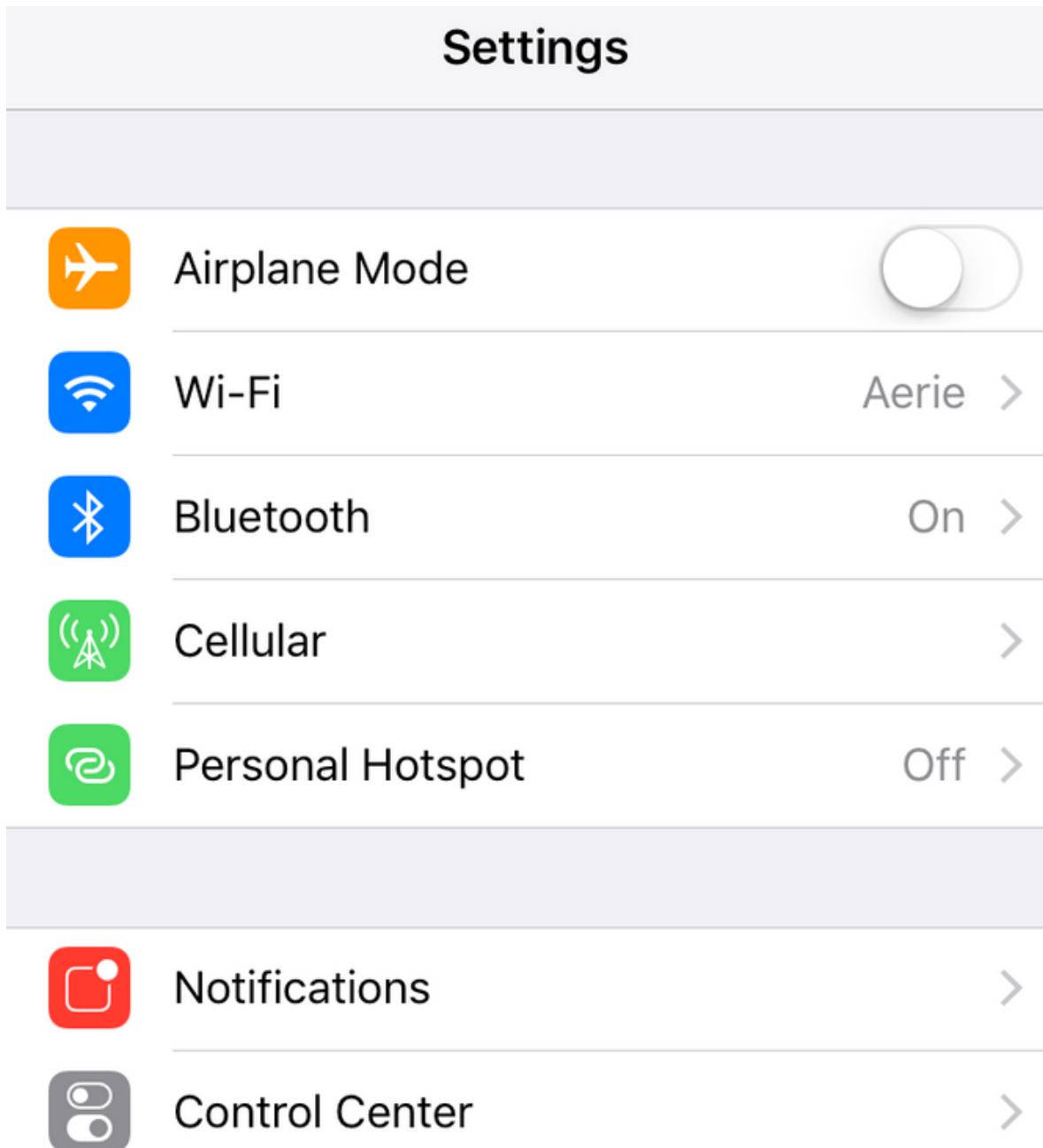
iOS



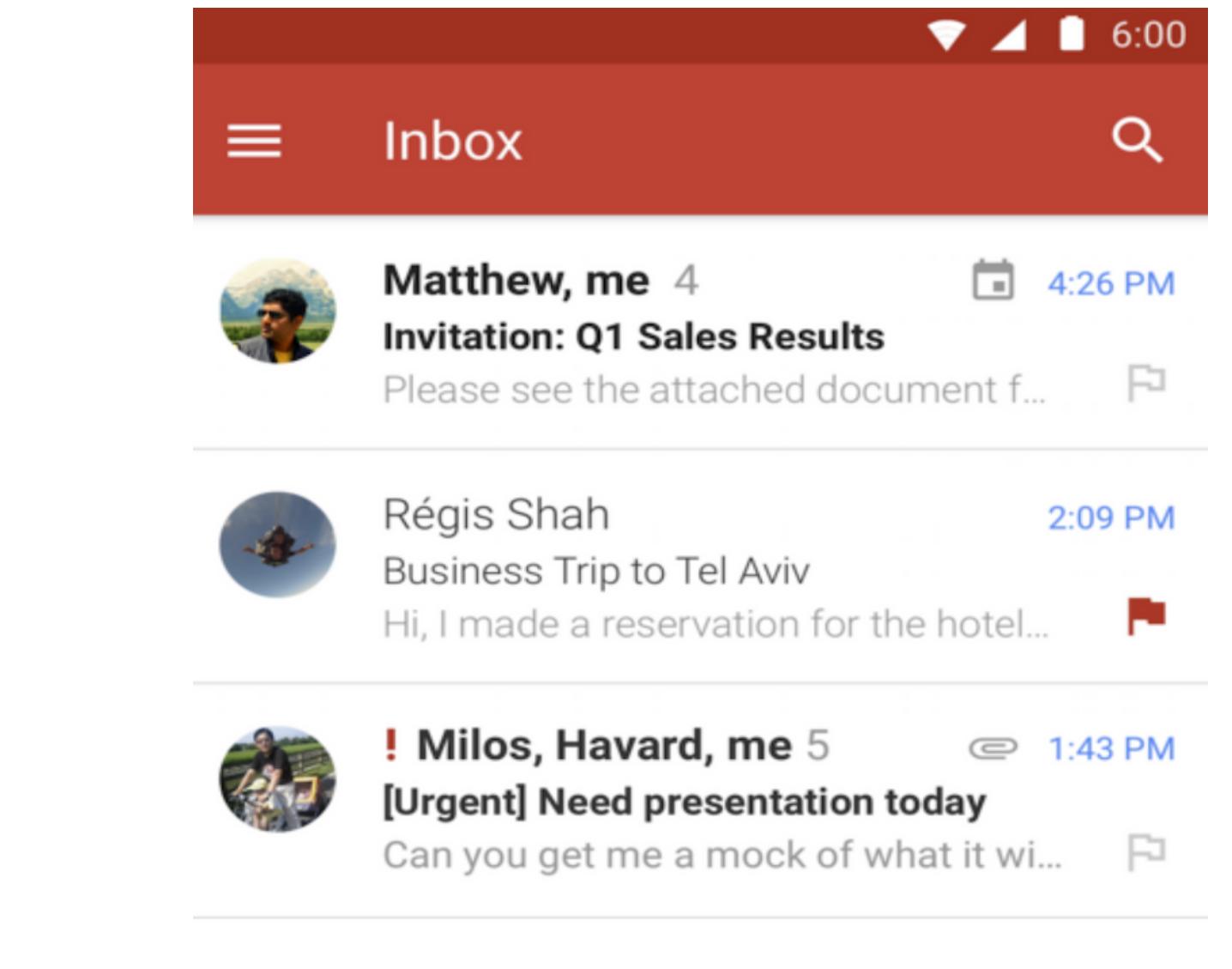
Тени в интерфейсе

Android

нет теней



есть тени
применяется матЕриал дизайн



Отличия iOS и Android гайдлайнов

180x180 px ← Размер и форма значка приложения → 48x48 px

iOS

Design your icon at 180x180 px first, and check/tweak/export larger sizes after that.

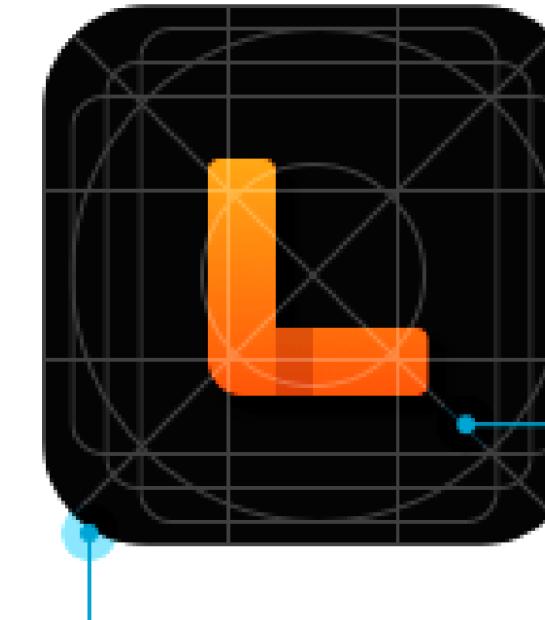


iOS will clip off the corners, but your icon should be square

iOS-style grid

Android

Design your app icon at 48x48 px first, and check/tweak/export larger sizes after that.



Google applies 20% border radius, but your icon should be square

Android-style grid

Отличия iOS и Android гайдлайнов

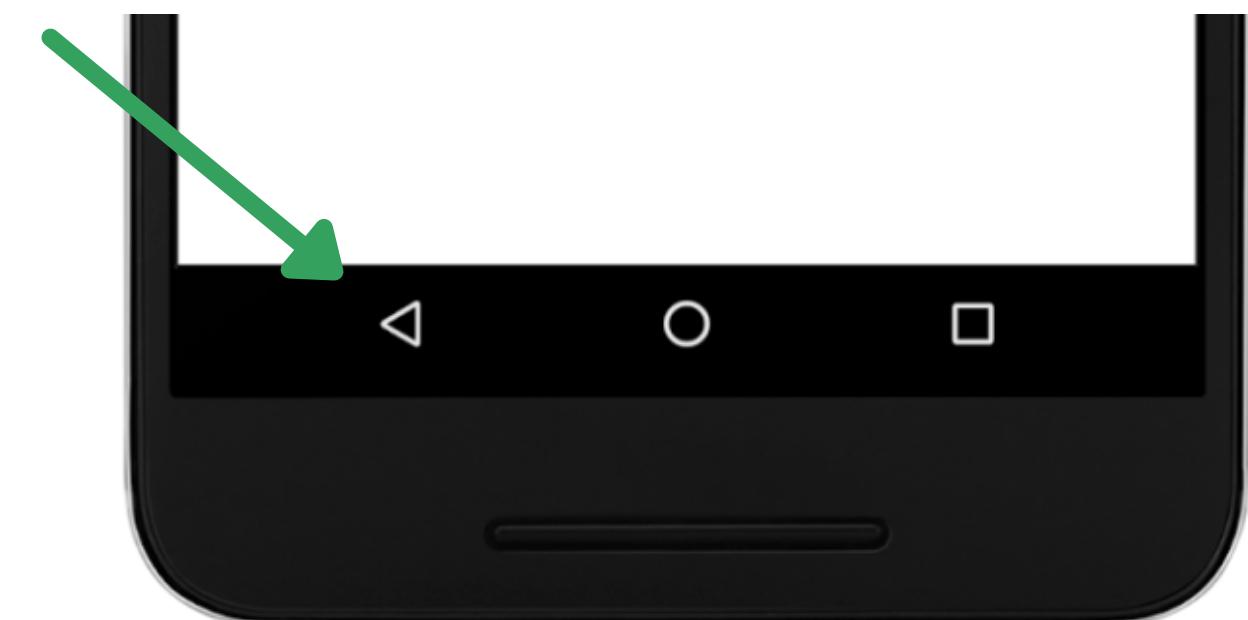
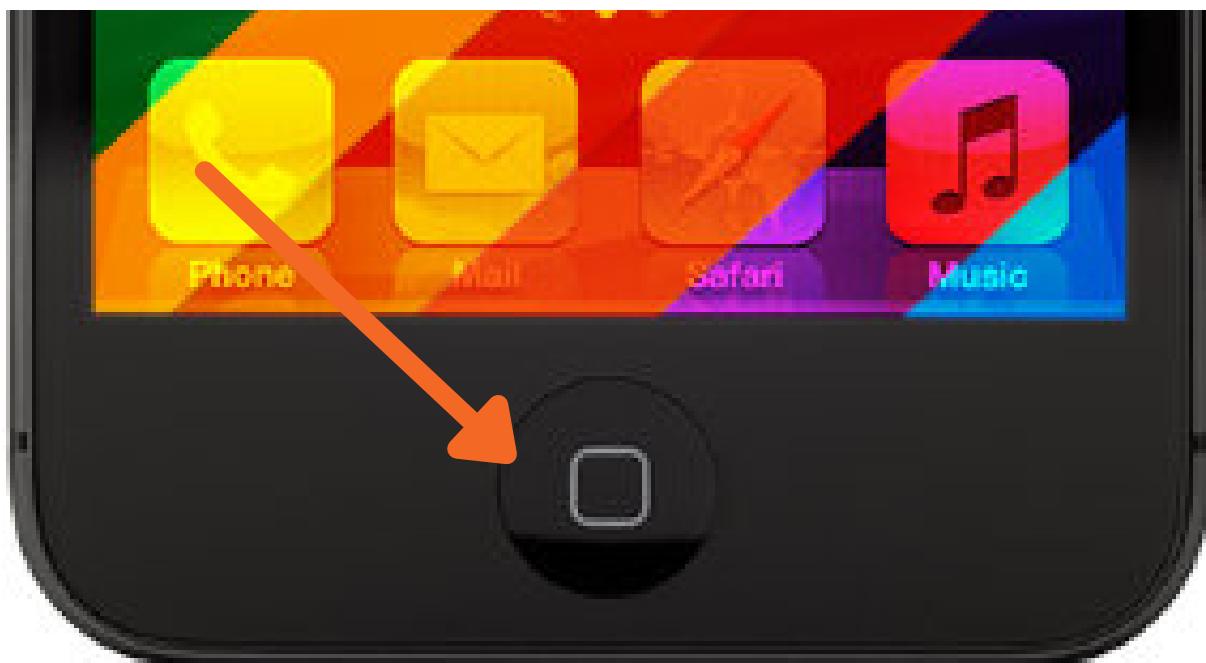
Физическое взаимодействие с телефоном

↓
iOS

кнопка HOME

↓
Android

Android navigation bar



Отличия iOS и Android гайдлайнов

iOS ← Верхнеуровневая навигация → Android

Tab Bar

(находится внизу экрана)

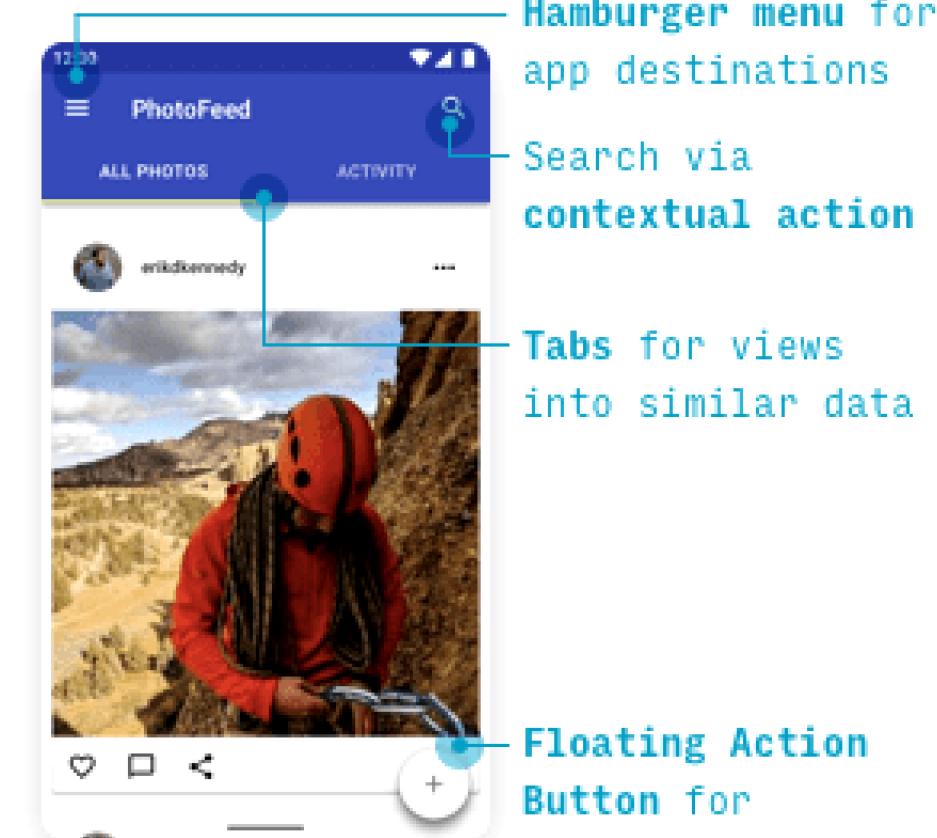
iOS

Primary destinations displayed as 2-5 icons across bottom of screen.



Android

Primary nav destinations shown in a variety of different places.



(переключение между экранами)

Botton navigation bar

(находится внизу экрана)
Tabs

Отличия iOS и Android гайдлайнов

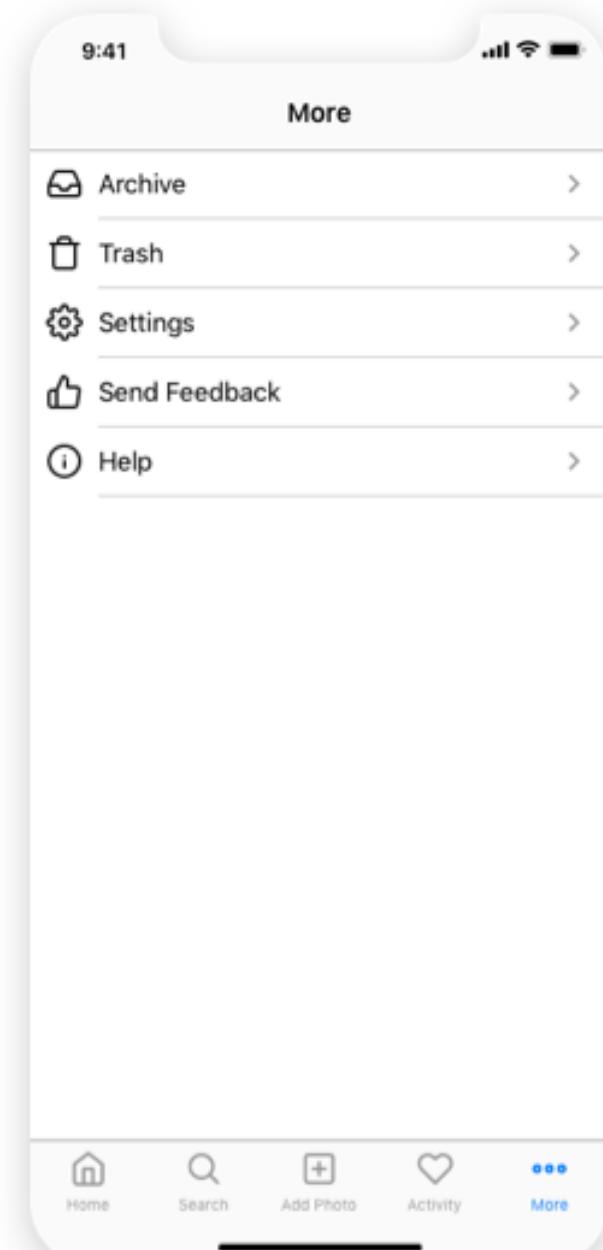
iOS ← Дополнительная навигация → Android

переносятся во вкладку

More

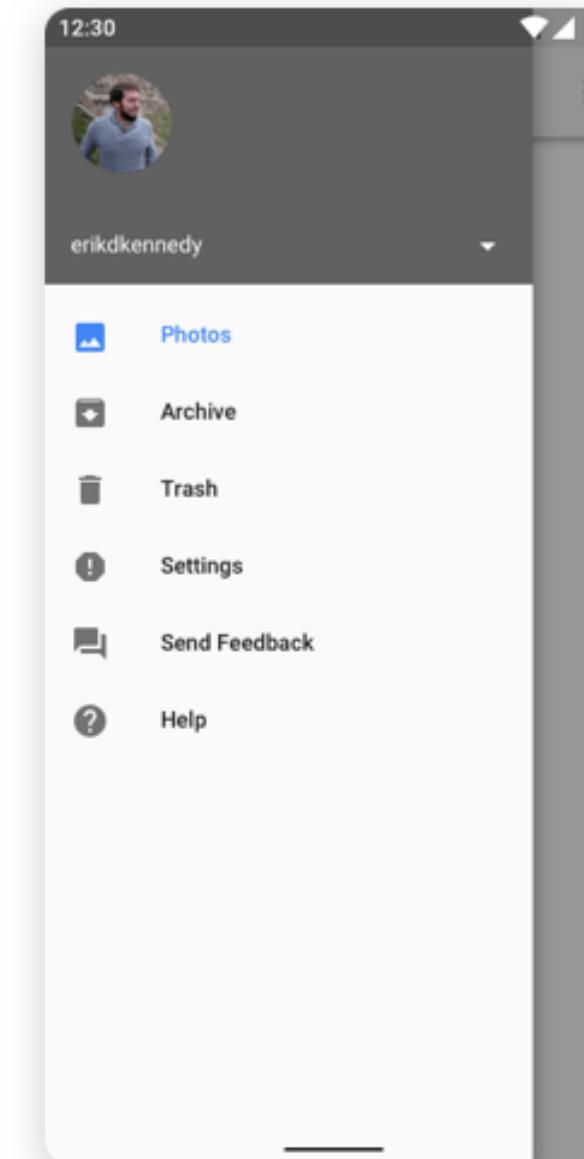
iOS

Nav destinations that don't fit in the bottom tab bar can be placed in a "More" tab.



Android

Secondary nav destinations are shown in a sidebar that's shown when the user taps the "hamburger" menu icon.



перечислены в боковом меню

меню

Отличия iOS и Android гайдлайнсов

iOS



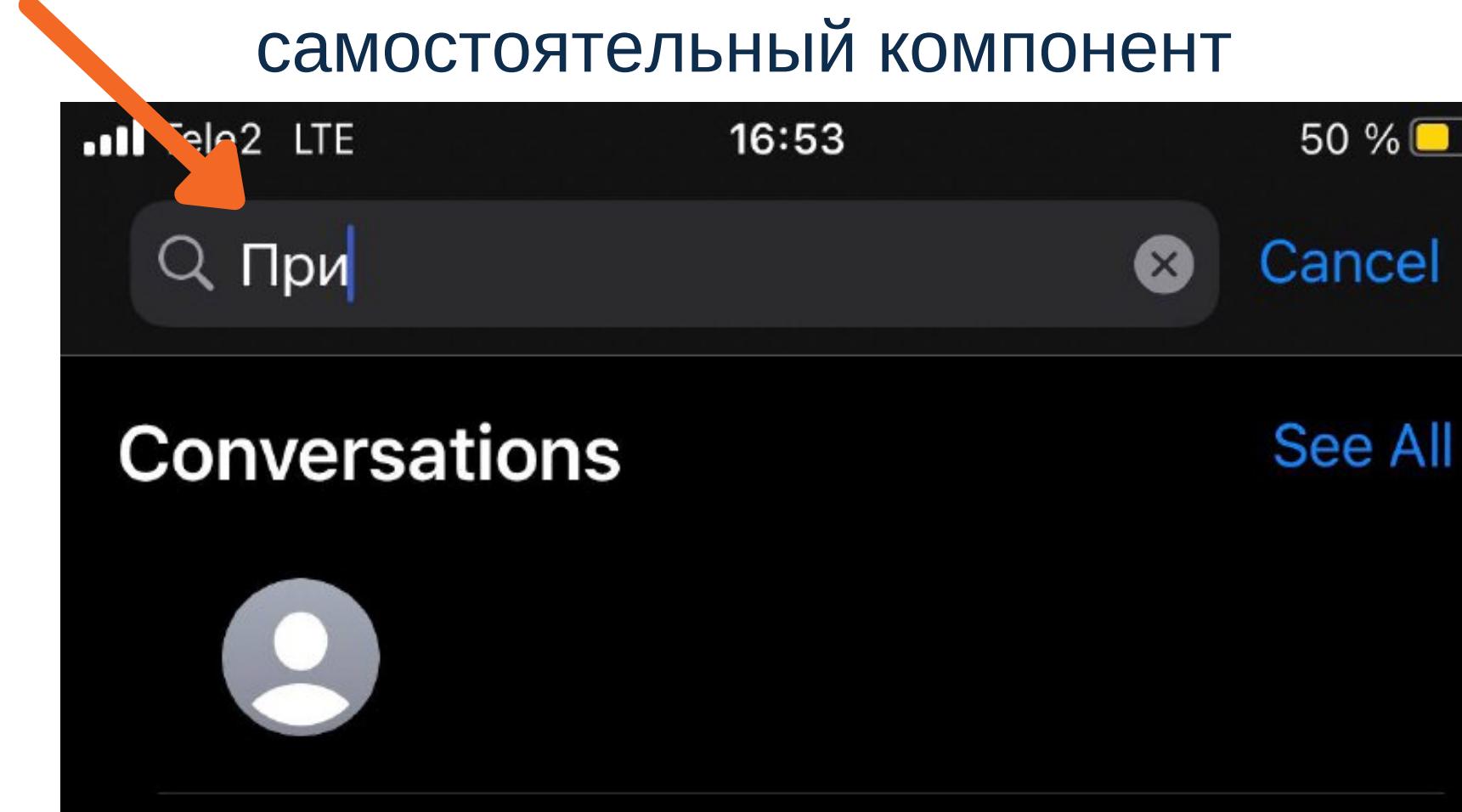
Поиск



Android

Search Bar

1. Для отмены действия нужно нажать кнопку ОТМЕНЫ
2. Иконка поиска раскрывается в самостоятельный компонент



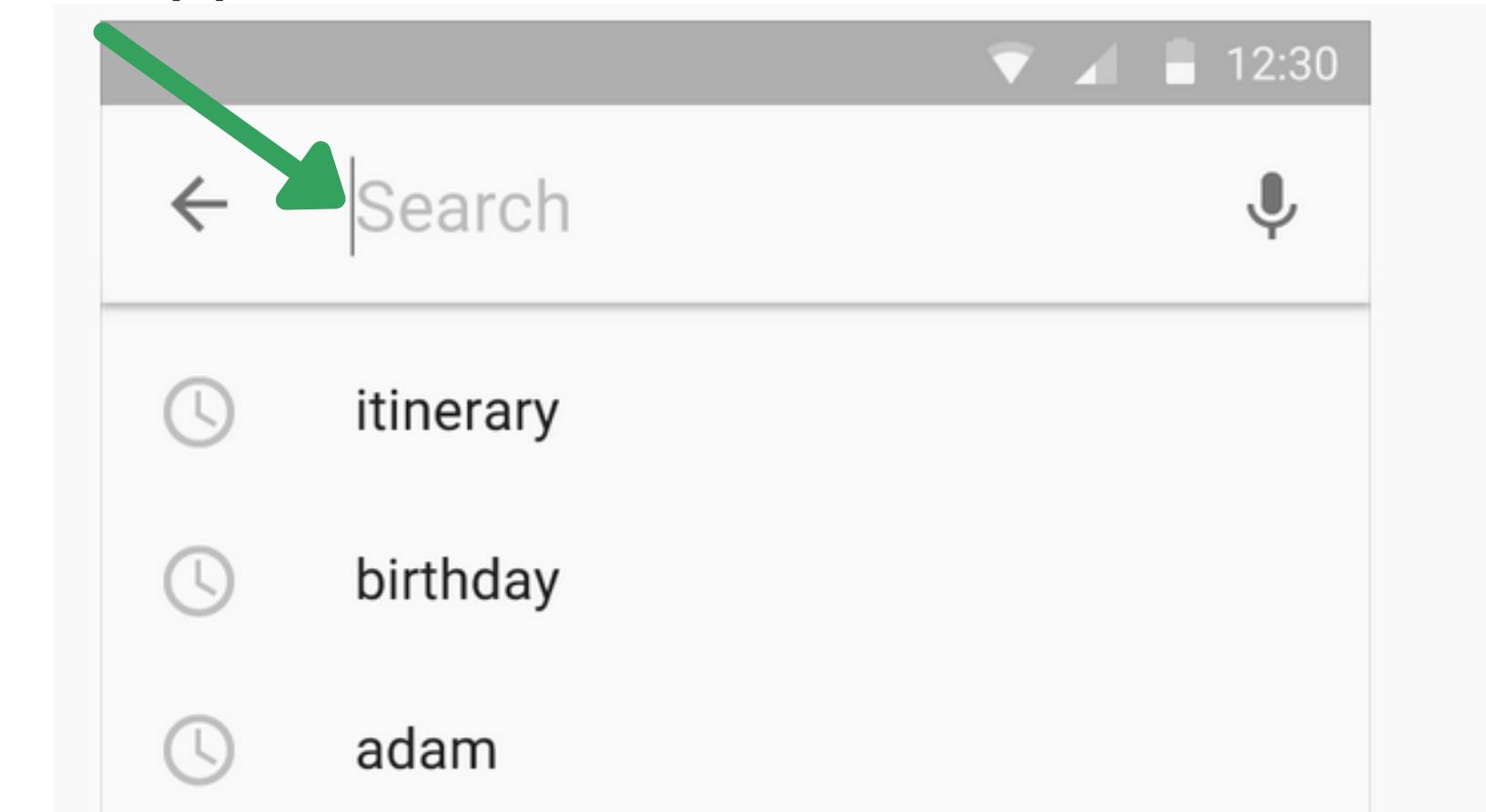
Поиск



Android

Search

1. Для отмены действия нужно нажать кнопку НАЗАД
2. Иконка поиска раскрывается в Тор App Bar



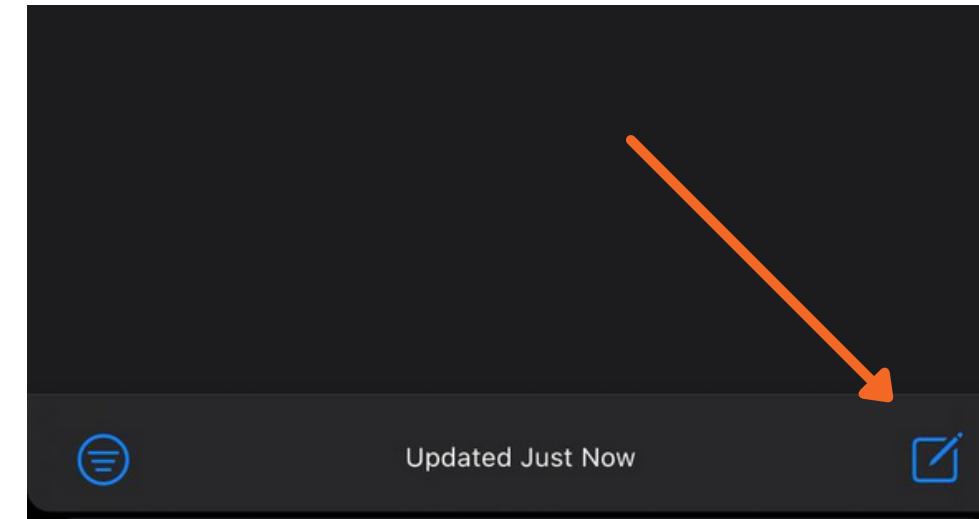
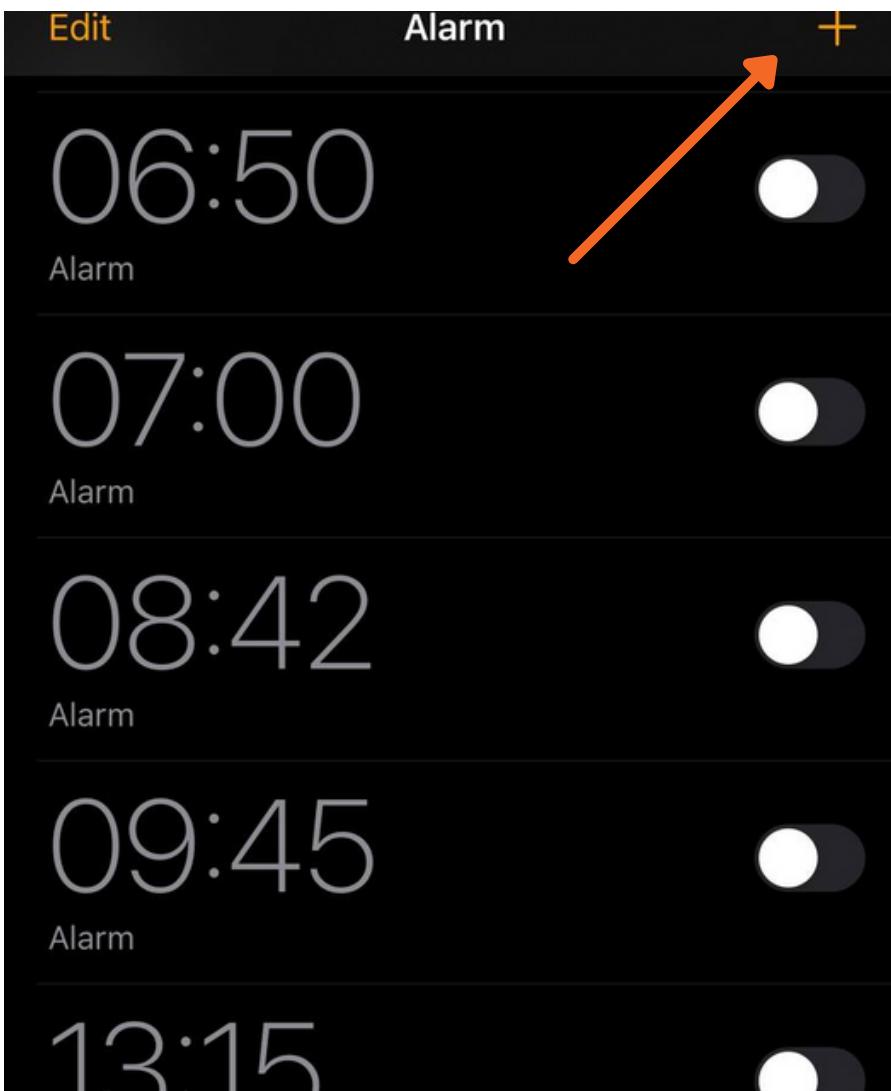
Отличия iOS и Android гайдлайнов

Основные кнопки призыва к действию

↓
iOS

Button

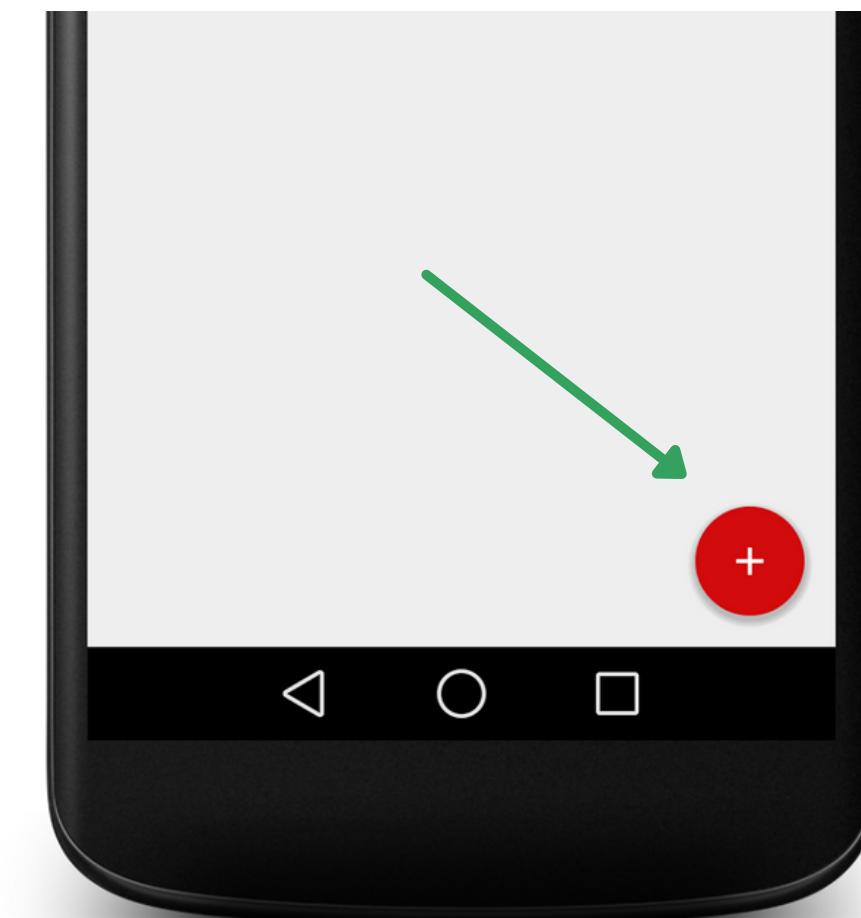
Правый верхний угол



↓
Android

Floating action button

Правый нижний угол



Релизные требования к iOS приложению?



Релизные требования к iOS приложению

1. Проведите тестирование и исправьте найденные баги
2. Убедитесь, что приложение содержит полный и правильный контент
3. Обновите контактную информацию на случай, если с вами захотят связаться по поводу модерации приложения
4. Предоставьте все необходимые доступы в приложение для того, чтобы модераторы смогли его проверить
5. Если приложение предполагает работу администратора, то сделайте так, чтобы он был доступен во время проверки
6. Предоставьте для проверки необходимую документацию и описания неочевидных функций
7. Проверьте, соответствует ли ваше приложение всем гайдлайнам для разработчиков приложений на iOS

Где взять информацию о гайдлайнах iOS?

<https://developer.apple.com/>

#WWDC21