

Чек-лист для работы мобильного приложения

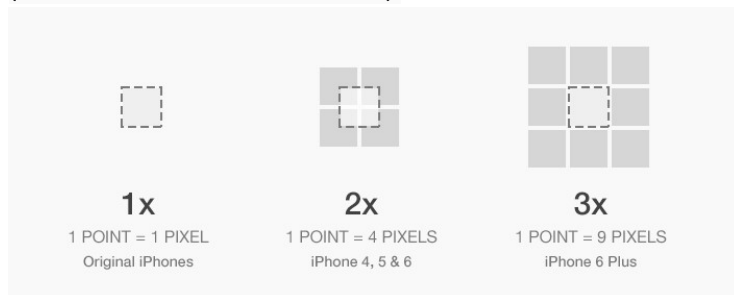
Проверка работы приложения:

- 1) установка
- 2) удаление
- 3) обновление
- 4) при некорректном вводе даты и времени
- 5) при подключении зарядного устройства
- 6) при включенном зарядном устройстве
- 7) при отключении зарядного устройства
- 8) при подключении/отключении гарнитуры
- 9) при подключении bluetooth гарнитур
- 10) при переключении с 3G на 4G и 5G
- 11) при переключении интернета с WI-FI на мобильный
- 12) при переключении интернета с мобильного на WIFI
- 13) при включении и приключении режима полёта
- 14) при поступлении звонка
- 15) продолжении работы после осуществления звонка
- 16) при регистрации через СМС
- 17) при регистрации через социальные сети
- 18) при максимальной температуре телефона (android 42, IOS 40)
- 19) при низкой зарядке телефона, энергосберегающем режиме
- 20) при сворачивании его в трей и открытие
- 21) продолжение работы приложения с той же страницы после полного закрытия
- 22) при изменении разрешения телефона
- 23) при портретной ориентации и ландшафтной, переключение между собой
- 24) при получении push уведомлений, открывание ссылок с push уведомлений
- 25) при использовании геолокации
- 26) при изъятии и установки сим карты
- 27) при изъятии и установки флэшки
- 28) при нажатии скриншота, регулировка громкости
- 29) при блокировки и разблокировки экрана кнопкой
- 30) при блокировки и разблокировки экрана отпечатком пальца, распознавание лица
- 31) при использовании камеры
- 32) при использовании микрофона
- 33) при отсутствии памяти телефона
- 34) при смене аккаунта
- 35) язык ввода сообщений, информации
- 36) включение будильника
- 37) при использовании информации с внутренних накопителей (фото, видео, музыка)
- 38) переход по ссылкам внутри приложения
- 39) переключение между приложениями
- 40) проверка действия при нажатии назад
- 41) выключение/ перезагрузка телефона
- 42) открытие/закрытие строки состояния
- 43) нужны ли файлы, камера, телефонная книга к которым запрашивается доступ
- 44) распознавание лица, отпечатка пальца
- 45) проверка установки на SD карту

Guidelines IOS

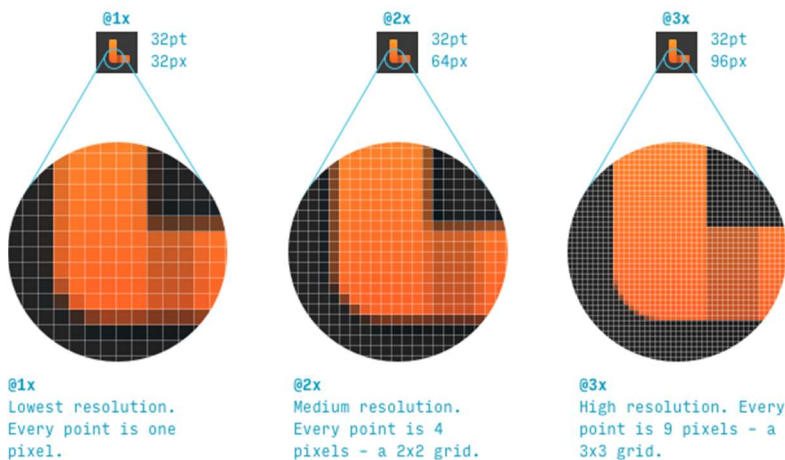
1) Системный шрифт: **San Francisco**

2) «Точка» (point) – это показатель, по которому дизайнеры могут сравнивать размеры шрифтов и элементов интерфейса на iOS девайсах. «Пиксель» (pixel) – это крошечный квадрат света, из которых состоит экран вашего iPhone. *Меньшие пиксели означают более четкое изображение*, и это здорово. Но если вы просто уменьшите свои пиксели, все на экране тоже уменьшится! Чтобы сбалансировать это, дизайнеры измеряют размер элементов на экране в точках. Если пиксели *в два раза* меньше изначальной высоты / ширины, мы можем просто использовать квадрат 2x2 пикселя для каждой точки (это называется масштаб @ 2x). А если пиксели составляют примерно *треть* изначальной высоты / ширины, мы можем использовать квадрат 3x3 пикселя для каждой точки. Дисплей со стандартным разрешением имеет плотность пикселей 1: 1 (или @ 1x), где один пиксель равен одной точке. Дисплеи с высоким разрешением имеют более высокую плотность пикселей, предлагая коэффициент масштабирования 2,0 или 3,0 (обозначаемый как @ 2x и @ 3x).



Points vs. Pixels

Points are always the same size (approximately), but pixels get smaller as technology gets better. Higher resolution means raster images (PNG, JPG, etc.) should be exported larger.

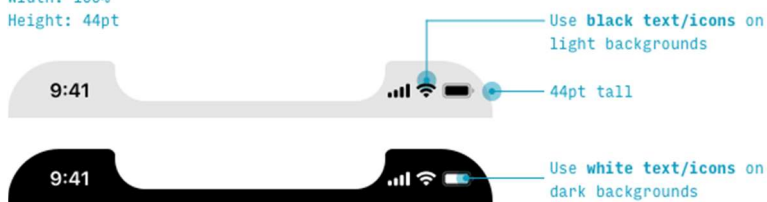


3) Предпочитаю проектировать iOS-приложение под наименьший размер — iPhone 5 с размером экрана 320pt x 568pt.

4) [Status bar](#). Строка состояния отображается в верхней части любой страницы, за исключением некоторых полноэкранных изображений, видео или мультимедиа.

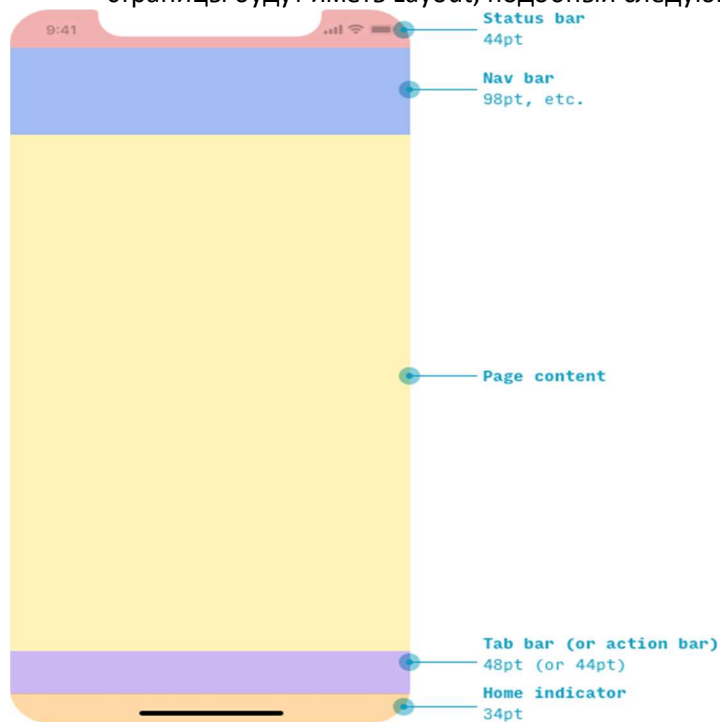
New status bar

iPhone X and newer
Width: 100%
Height: 44pt



Строка состояния содержит индикаторы времени, сигнала, Wi-Fi и батареи, и может быть написана (текст и иконки) черным или белым цветом.

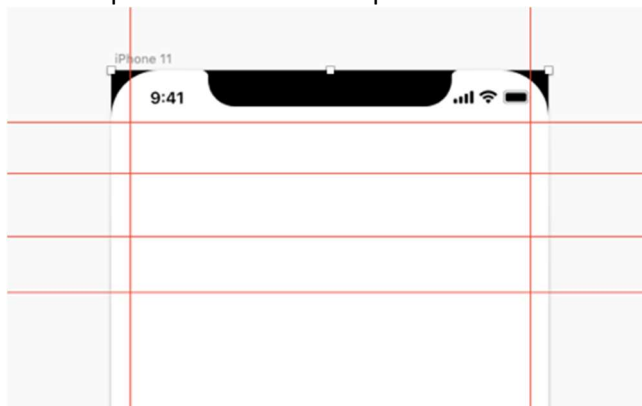
- 5) [iPhone Layout](#) Хотя разные iOS-приложения имеют разный Layout, многие стандартные страницы будут иметь Layout, подобный следующему:



- 6) [Navi bar](#) В навигационной панели приложение отображается навигация (сюрприз!), заголовок страницы, основные действия страницы и (часто) поиск.

Вы можете представить навигационную панель iOS, как **состоящую из трех «строк»**.

В моем [Sketch-шаблоне интерфейса iPhone](#), я разместил направляющие во всех местах, где обычно располагаются эти строки.



Строка состояния: 44pt в высоту

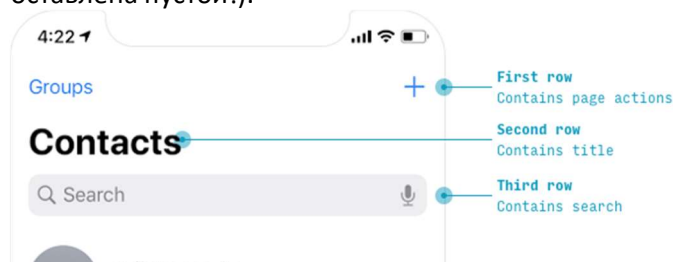
Первая строка: 44pt в высоту

Вторая строка: 54pt в высоту

Третья строка: 48pt в высоту

Таким образом, приложение для iPhone будет показывать одну, две или три строки, в зависимости от (а) потребностей страницы и (б) состояния скrolла.

Но, если вам нужно показать **поиск**, то понадобится **третья строка** (даже, если первая строка оставлена пустой!).



- 7) [Tab bar](#). Tab bar появляется в нижней части экрана приложения и позволяет пользователям быстро переключаться между различными разделами приложения. Панель вкладок

предоставляет легкий доступ к различным видовым представлениям вашего приложения. Используйте Tab Bar, чтобы организовать информацию в виде подзадач.



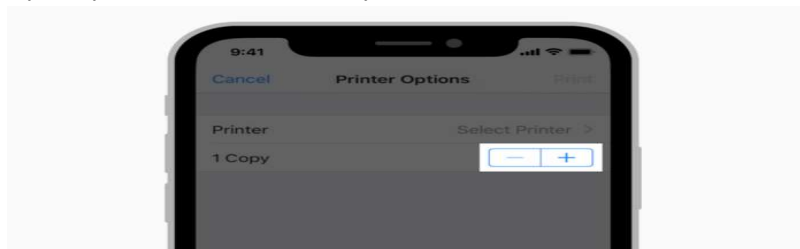
- 8) [Page Control](#) показывает, на какой из страниц находится пользователь.



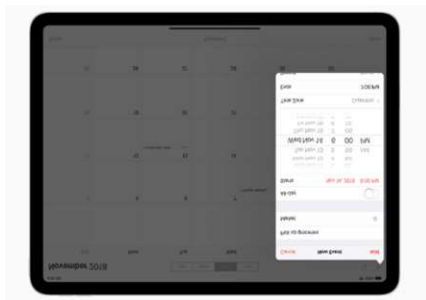
- 9) [Toolbar](#) привычен только для iOS.



- 10) [Steppers](#) — стандартный control iOS. Используем его для ввода небольших значений. Пример, количества копий при печати.



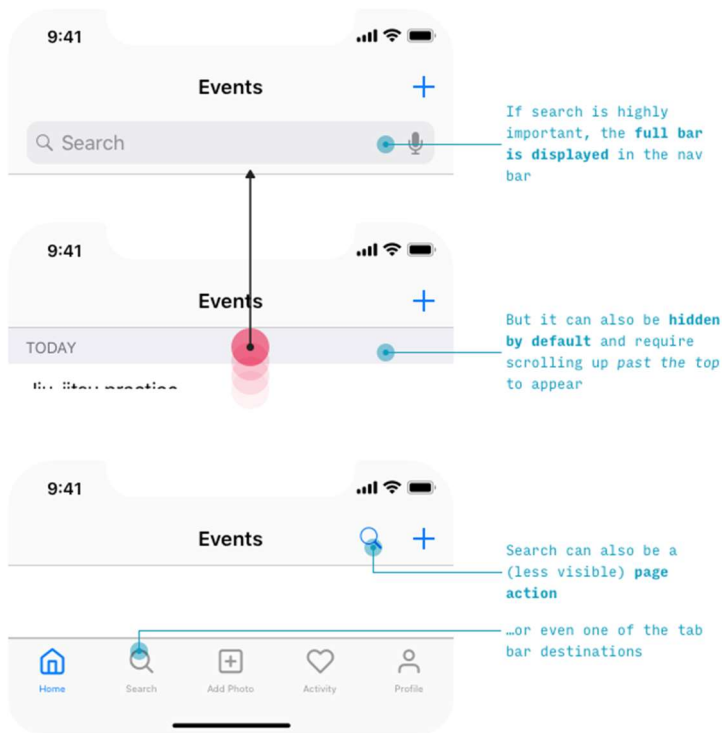
- 11) [Popover](#) — это всплывающая панель, которая в основном используется на iPad. В iOS есть одно стандартное применение Popover — настройка текста в ридерах или браузерах.



- 12) В iOS [выбор даты](#) происходит с помощью барабана. Барабан iOS можно использовать для ввода любых других данных.

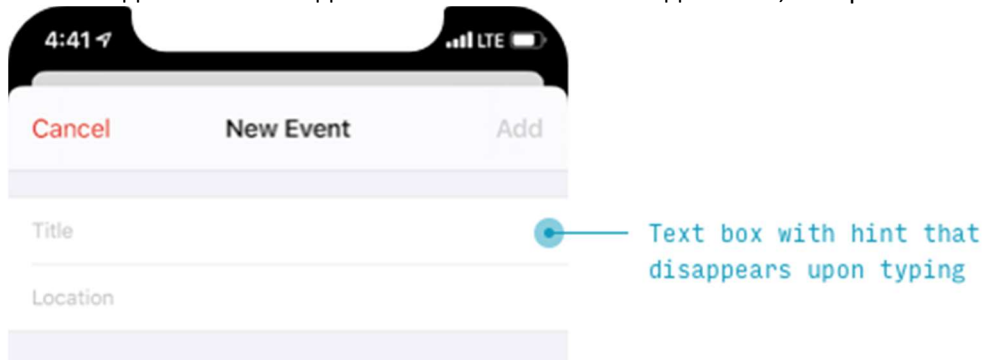
- 13) В iOS-приложениях есть 3 основных точки входа:

- a) Панель поиска в навигационной панели
- b) Иконка поиска на навигационной панели
- c) Иконка поиска на панели вкладок



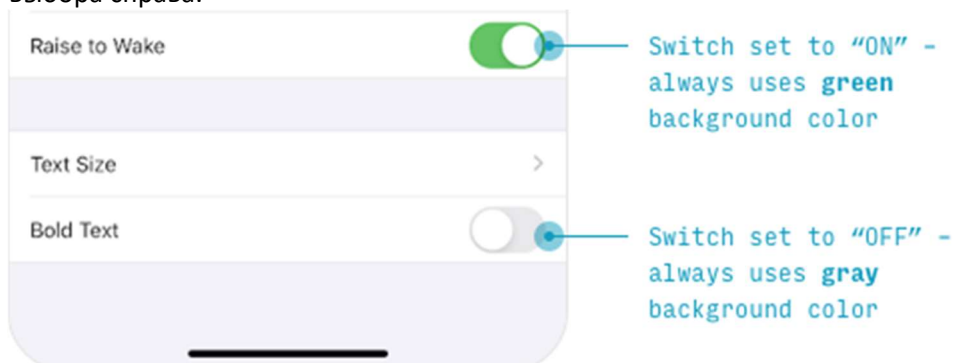
14) Текстовые поля

Поле ввода текста выглядит как элемент списка с подсказкой, которая исчезает при наборе текста.



15) Переключатели (Switches)

Переключатели появляются внутри элемента списка с меткой слева и переключателем двоичного выбора справа.



16) Типографика:

Элемент

Заголовок страниц (unscrolled)

Заголовок страницы (scrolled)

Простой текст,

Заголовки элементов списка,

Ссылки

Вторичный текст

Стиль

34pt полужирный #000

17pt средний #030303

17pt нормальный #000

15pt нормальный #8A8A8E

Элемент

Третичный текст,
Подписи

Кнопки,

Элементы ввода текста

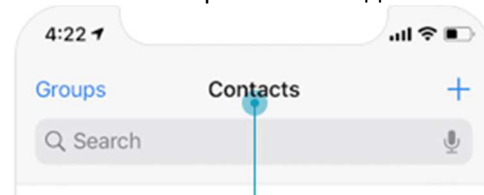
Метки панели действий

17) Текст заголовка

Заголовки страниц пишутся двумя разными способами в приложениях для iPhone.



Pre-scrolling
34pt bold #000



After scrolling
17pt medium #030303

Когда пользователь **еще не прокрутил** (или прокрутил, но затем прокрутил обратно вверх):

- Размер: 34pt
- Вес шрифта: полужирный
- Цвет: #000
- Цвет темной темы: #FFF
- Выравнивание: по левому краю

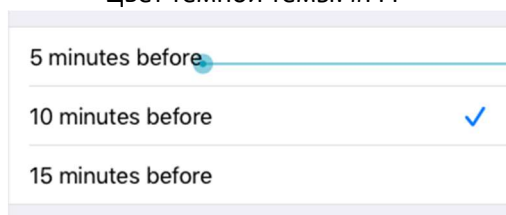
Когда пользователь **прокрутил вниз**:

- Размер: 17pt
- Вес шрифта: средний
- Цвет: #030303
- Цвет темной темы: #FFF
- Выравнивание: по центру

18) Текст по умолчанию

«Стиль по умолчанию» для текста в приложениях на iPhone – это:

- Размер: 17pt
- Вес шрифта: нормальный
- Цвет: #000
- Цвет темной темы: #FFF



Primary text
17pt regular #000

Guidelines Android

1) Системный шрифт: **Roboto**

2) Под Android отображает дизайн в dp и генерирует графику в hdpi, xhdpi, xxhdpi и xxxhdpi.



3) Нижнее меню Android Navigation Bar

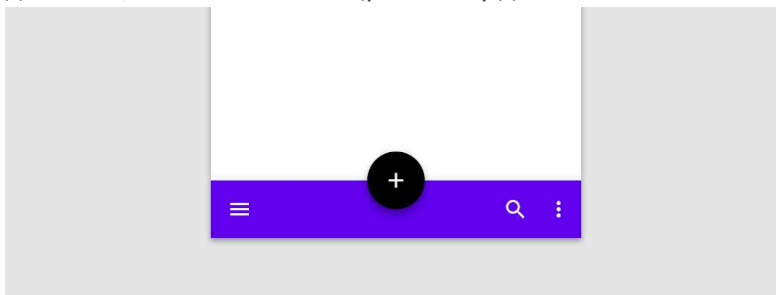


4) В Material [тени играют](#) большую роль. Они добавляют интерфейсу третье пространство (ось z), за счет чего у каждого компонента появляется свое строгое место на этой оси (от 0dp до 24dp). Причем эта ось z существует не просто на идейном уровне: у разработчиков есть параметр elevation, в котором они задают положение компонента по этой оси.

В iOS принципиально нет теней. Как исключение, тени можно обнаружить на главном экране App Store и в Health. Но в целом, HIG никак не прописывает использование теней.

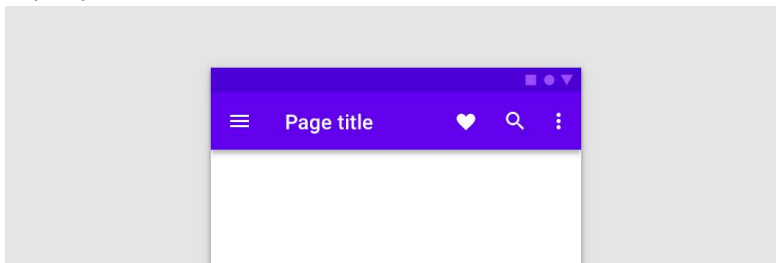
5) App bars: bottom(Панели приложений: внизу)

Нижние панели приложений обеспечивают доступ к нижней панели навигации и до четырех действий, включая плавающую кнопку действия



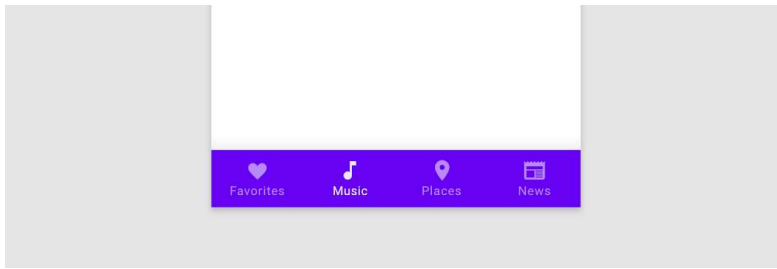
6) App bars: top(Панели приложений:верху)

На верхней панели приложения отображается информация и действия, относящиеся к текущему экрану.



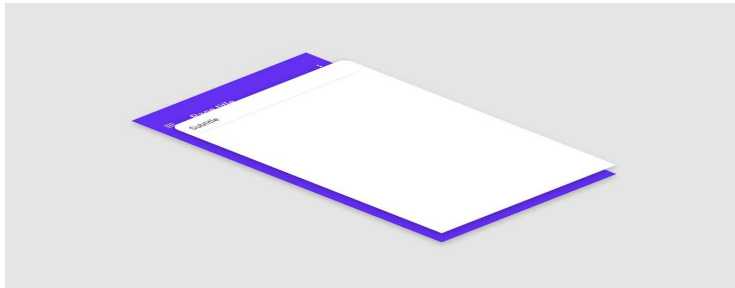
7) Bottom navigation (Нижняя навигация)

Нижние панели навигации отображают от трех до пяти пунктов назначения внизу экрана. Каждый пункт назначения представлен значком и дополнительной текстовой меткой. При касании нижнего значка навигации пользователь попадает в пункт назначения навигации верхнего уровня, связанный с этим значком.



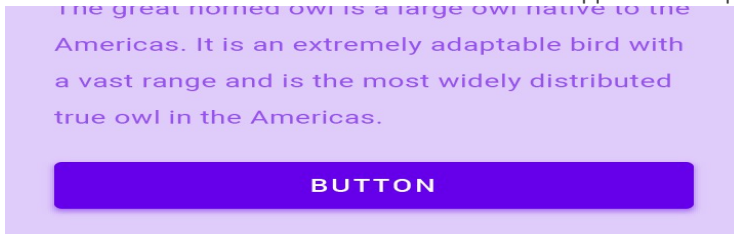
8) Backdrop (Фон)

За всеми другими поверхностями в приложении появляется фон, отображающий контекстный и полезный контент.



9) (Button) Кнопки

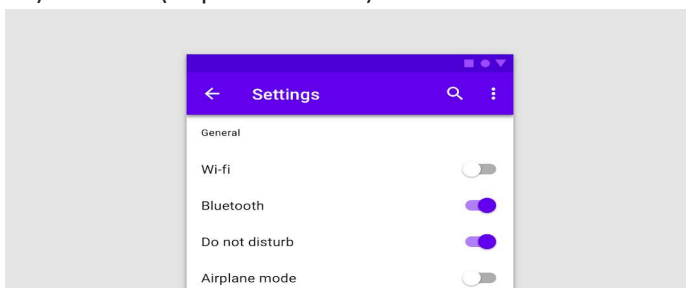
Кнопки позволяют пользователям выполнять действия и делать выбор одним нажатием.



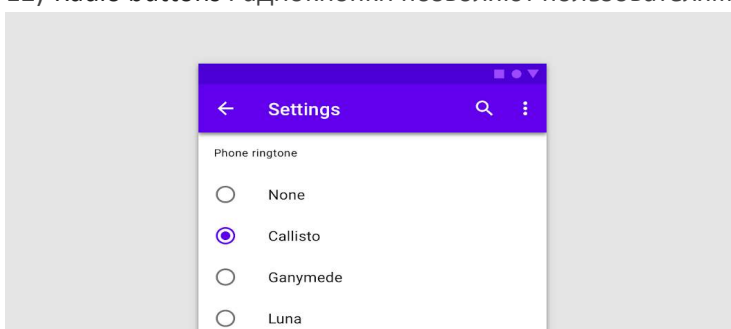
10) Buttons: floating action button (Кнопки: плавающая кнопка действия) Кнопка с плавающим действием (FAB) представляет собой основное действие на экране.



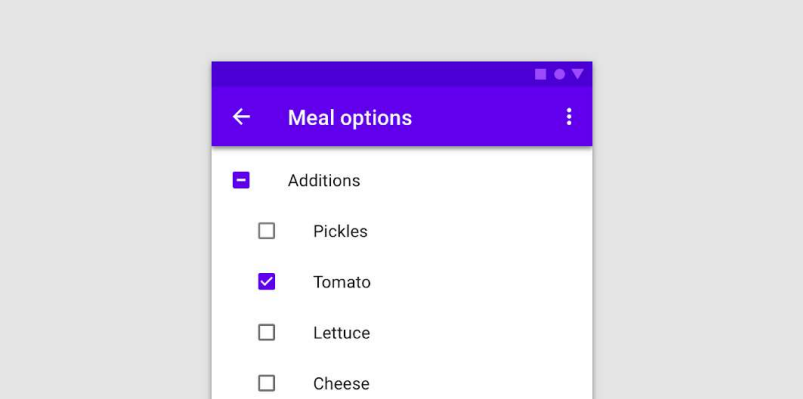
11) Switches(Переключатели) Включает или выключает состояние отдельного элемента.



12) Radio buttons Радиокнопки позволяют пользователям выбрать один вариант из набора.



13) Checkboxes (Флажки) Флажки позволяют пользователям выбирать один или несколько элементов из набора. Флажки могут включать или отключать параметр.



14) Date pickers(Выбор даты) Средства выбора даты позволяют пользователям выбирать дату или диапазон дат.



15) Типографика:

ЭЛЕМЕНТ	РАЗМЕР ШРИФТА	ПРИМЕЧАНИЕ
Заголовок страницы	20 sp	
Текст абзаца	14 sp	
Заголовок списка	14 sp	Выделяйте важные фрагменты при помощи начертания medium
Название пунктов списка, Важные фрагменты текста	16 sp	
Второстепенный текст, Подписи к картинкам	14 sp	Для менее важных фрагментов используйте шрифт более светлого цвета
Кнопки, текст на вкладках	14 sp	Начертание medium
Ввод текста	16 sp	

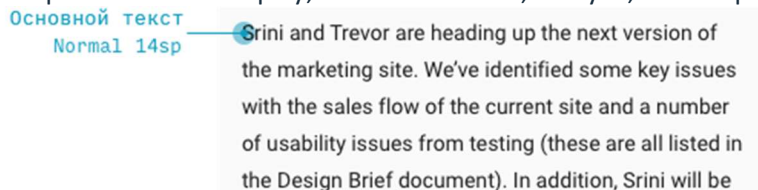
16) ЗАГОЛОВОК

Размер заголовков в мобильных приложениях в материальном дизайне — 20sp.

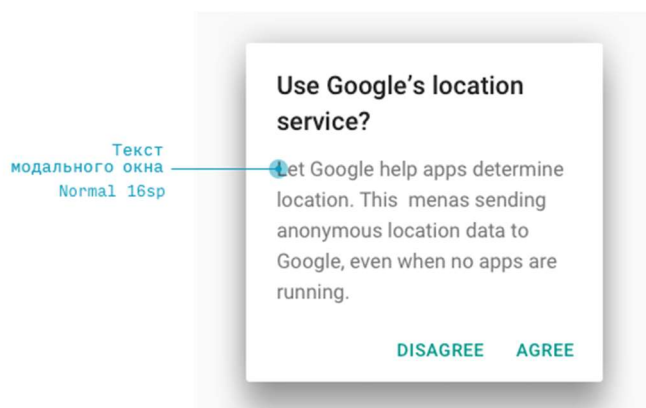


17) ОСНОВНОЙ ТЕКСТ

Размер основного текста в материальном дизайне — 14sp. Этот показатель следует воспринимать как норму, а всё остальное, по сути, — её вариация.



Например, в то время как 14sp это размер шрифта по умолчанию для достаточно длинного текста, то, если перед нами небольшой макет с кусочком текста, этот размер увеличивается до 16sp!

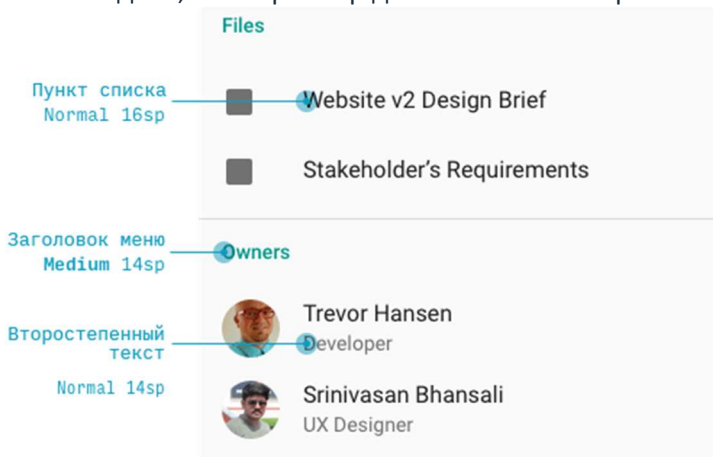


18) ПУНКТЫ СПИСКА

Во многих простых списках размер каждого из пунктов будет 16sp

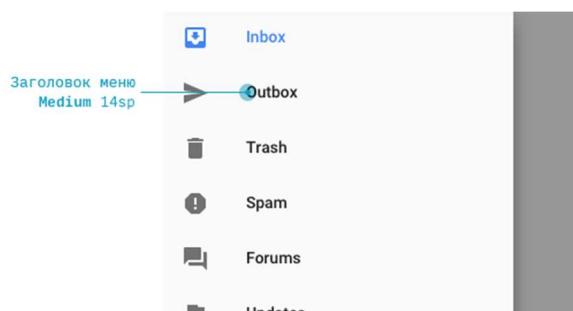


На самом деле, такой размер для списков в материальном дизайне стоит по умолчанию



Для меня это стало неожиданностью — ведь создаётся ощущение, будто перед нами не список простых пунктов, а основной текст. Зачем же делать его больше? Вот что я думаю: значимость слова здесь гораздо выше, чем в основном тексте. По этой причине, список должен быть крупнее.

Обратите также внимание, что более крупные названия пунктов списка позволяют создать чёткий контраст между ним и второстепенным описанием, меньшим по размеру и более тонким по начертанию.



Однако более плотные списки, подобно тем, что находятся на сайд-барах, имеют размер 14sp и — для компенсации — на одно значение жирнее по начертанию (это слегка напоминает пример с более крупным размером шрифта макета, который компенсируется более тонким начертанием).

19) ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ

Теперь давайте взглянем на кнопки и поля для ввода текста.



Вот единственное, что может здесь удивить, на мой взгляд: кегль вводимого текста равен 16sp. Почему он не совпадает с тем, что стоит по умолчанию для основного текста? Потому что значимость каждого слова здесь выше, чем у основного текста по умолчанию, и, если не брать в счёт кнопку (размер текста в которой все же 14sp), то видеть в поле текст средней или большой жирности весьма странно.