


תכנון ממשק משתמש

הקדמה

עליכם לייצר ממשק משתמש לפרויקט שלכם. מה זה אומר?
מה יהיה על המסך? איזה כפתורים יש לי? אם אני לוחץ על כפתור X מה קורה?
עליכם לתכנן את כל המסכים שיהיו באפליקציה, כולל כפתורים, תמונות וטקסט, קבלת קלט מהמשתמש.
שימו  – עליכם לתכנן משחק **בסיסי** (עם הפונקציונליות הכי בסיסית). רק לאחר שתסיימו לממש את הממשק הבסיסי ביותר – תוסיפו פיצ'רים ודברים מגניבים באפליקציה.
גם ממשק המשתמש שתכנו בשלב זה - מתייחס לממשק הבסיסי ביותר!
כשתוסיפו פיצ'רים חדשים - תצטרכו לתכנן ממשק משתמש עבור כל פיצ'ר שנוסף לאפליקציה שלכם.

תכנון ממשק משתמש

מה עושים?

- בתוך מסמך השליטה **בלשונית מסכים מרכזיים**, מציירים/משרטטים את המסכים שאתם רוצים.
- על כל פריט במסך – כתבו האם הוא כפתור/תמונה/טקסט/קבלת קלט ומה הוא מסמל.
- הכינו תרשים המתאר לאן כל כפתור מפנה / מה עושה.
- וודאו שבתכנון ניתן לעבור בין המסכים כמו שאתם רוצים.

ערכת ממשק משתמש

- מה יכול להיות על המסך - שעליכם לכתוב בממשק משתמש?
- טקסט שמופיע על המסך. כתבו מהו הטקסט ומה הוא מסמל.
 - תמונות – תמונות שמופיעות על המסך (תמונת רקע, תמונת שחקן) ומה הן מסמלות.
 - כפתורים – אזורים שאנחנו לוחצים עליהם וגורמים לפעולה במסך. על כל כפתור כתבו את שם הכפתור, מה הוא עושה ולאיזה מסך הוא מעביר.
 - קלט מהמשתמש – קבלת קלט מהמשתמש (לחיצה כללית על מקש).

דוגמה – מסך ב-Nitzagram

פתחו את **אקסל השליטה** ואת **לשונית 'מסכים מרכזיים' – דוגמה – Nitzagram** המציגה ממשק משתמש של אפליקציית רשת חברתית בשם Nitzagram.

[illegible]

סיום ממשק משתמש

בהצלחה! :