

תכנון ממשק משתמש



עליכם לייצר ממשק משתמש לפרויקט שלכם. מה זה אומר?

מה קורה? 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 שתתכנו 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 ב**לשונית מסכים מרכזיים**, מציירים/משרטטים את המסכים שאתם רוצים.
 - על כל פריט במסך כתבו האם הוא 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.

<u>ערכת ממשק משתמש</u>

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).

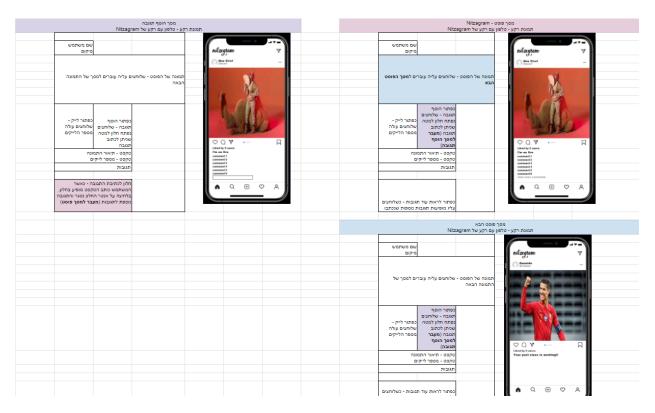
דוגמה – מסך ב-Nitzagram

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

כל הזכויות שמורות



בדוגמה כתוב עבור כל טקסט/תמונה/כפתור/קלט מה הוא מתאר, והאם הוא מעביר למסך אחר ואיזה. זוהי רק דוגמה לממשק משתמש לפרויקט שאתם כבר מכירים, הדוגמה מקיפה את כל מה שהיה מצופה מכם אילו הייתם מתכננים ממשק משתמש ל-Nitzagram. לכן שימו לב שממשק המשתמש שלכם מפורט ברמה כזו לפחות ⓒ



עכשיו צאו לדרך לתכנן את ממשק המשתמש שלכם!

סיום ממשק משתמש

לאחר שסיימתם את תכנון ממשק המשתמש, עברו על לשונית 'שאלות לפני הגשת ממשק משתמש'.

רק לאחר שווידאתם שהממשק משתמש תקין, **קראו למדריך** שיאשר לכם את ממשק המשתמש, ועברו למשימה הבאה.

בהצלחה!:)

כל הזכויות שמורות