

Список особенностей Android гайдлайн

Сбор информации: <https://designpub.ru/https-medium-com-rmrdesignlab>

id	title	comment
1	Material Design	Material же имеет несколько основополагающих принципов: материал как метафора; смелый, графический, сознательный; осмысленная анимация; гибкая основа и кроссплатформенность.
2	Android приложения — в dp	Под Android отображает дизайн в dp и генерирует графику в hdpi, xhdpі, xxhdpi и xxxhdpi.
3	Размер экрана: 360dp x 640dp	Под Android есть общепринятый размер экрана — 360dp x 640dp.
4	Системный шрифт: Roboto	Android — Roboto .
5	Android Navigation Bar	Он либо физически встроен в смартфон, либо является частью интерфейса. С помощью стрелки пользователь перемещается на один шаг назад в хронологической последовательности (reverse chronological navigation). Навигация происходит как внутри приложения, так и между ними.
6	Важность Elevation в Material	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.
7	Bottom Navigation Bar	Это bar для верхнеуровневой навигации по приложению. Статично находится внизу экрана на обеих платформах.
8	Top App Bar	Сообщает пользователю его текущее местоположение в приложении, дает возможность вернуться на предыдущий экран и предлагает одно или несколько контекстных действий.
9	Tabs	Помимо нейминга у Tabs андроида есть несколько особенностей: между табами можно перемещаться по свайпу, и Material разрешает использовать их для верхнеуровневой навигации.
10	Dialogs	Инструмент предупреждения пользователя. В Android их три: Snackbars, Banners и Dialogs. Snackbar предназначен для сообщений низкой приоритетности и не требует действий. Dialogs блокирует взаимодействие с интерфейсом и требует совершить действие. Banners находятся между ними: не блокирует взаимодействие, но требует совершить действие.
11	Android Fingerprint	
12	Верхнеуровневой навигации UX	<u>У Android-a в ответ есть три способа: Navigation Drawer, Bottom Navigation Bar и Tabs. Если количество верхнеуровневых страниц больше 5, используем Navigation Drawer. Если меньше — Bottom Navigation Bar. Tabs нечасто применяют для данной навигации, но способ нам доступен. Однако Material рекомендует не совмещать Tabs и Bottom Navigation Bar, так как взаимодействие с данными компонентами влияет на контент страницы и пользователь может запутаться.</u>
13	Bottom Navigation Bar	В Android все строже — при переключении через Bottom Navigation Bar вы всегда переключаетесь между материнскими страницами. Если до этого вы были на дочерней, она сбросится.
14	Особое поведение Tabs у Android	Tabs у Android в отличие от Segmented Controls iOS имеют такое свойство: по табам можно перемещаться с помощью свайпа влево и вправо.
15	Отличия в появлении дочернего экрана	Material рекомендует показывать пользователю иерархическую взаимосвязь материнской и дочерней страницы с помощью осмысленной анимации.
16	Поведение контента при скролле	Material предлагает больше вариантов поведения при скролле. Например, Bottom Navigation Bar, Search и Bottom App Bar при скролле могут исчезать.
17	Разное поведение поиска	В Material мы находим поиск в разделе Navigation, не в Components. То есть для Material поиск — это еще один способ навигации.

18	Компоненты (UI)	
19	Navigation Drawer	
20	Backdrop	<u>Backdrop — самый удивительный для меня компонент в Material. На момент написания статьи андроид еще только планирует реализовать его как нативный. В целом, при изучении компонентов Material стоит проверять, доступны ли они уже для использования.</u>
21	Banner	С помощью Banner-а мы сообщаем пользователю важную информацию и предлагаем связанные с ней действия.
22	Snackbar	Snackbar применяют, чтобы донести до пользователя короткое сообщение о результате его действия
23	Chips	Они используются для ввода информации, описания и действия.
24	Bottom App Bar	Bottom App Bar в свою очередь — это, по сути, перемещение Top App Bar вниз с теми же действиями верхнего уровня: открытие Navigation Drawer, вызов поиска и так далее. Еще в Bottom App Bar мы размещаем FAB.
25	FAB	FAB — это кнопка для совершения основного действия на экране. Например, в почтовом приложении FAB будет создавать новое письмо.
26	Bottom Navigation Drawer	<u>Разновидность Navigation Drawer-а, типичная только для Android. Вызывается нажатием кнопки бургер-меню в Bottom App Bar.</u>
27	Side Sheet	
28	Status Bar	Сообщает о времени, уровне заряда, качестве мобильной связи и Wi-Fi. Еще у Status Bar-а Android есть такая особенность, когда приходит уведомление из приложения, в Status Bar-е появляется иконка этого приложения.
29	Swipe to refresh	<u>Swipe to refresh у Android появляется поверх контента.</u>
30	Control	Можно отметить, что в iOS контролы проще: галочки используются как для radiobutton-ов, так и для Checkbox-ов.
31	Picker	<u>В Android Picker даты имитирует вид физического календаря.</u>
32	Text Fields	<u>Material рекомендует поднимать Label при вводе текста.</u>
33	Menus	Menus андроида применяется в большем числе кейсов: он предлагает контекстные действия как для выбранного элемента, так и для всей страницы в целом; используется как инпут с несколькими вариантами на выбор (дропдаун меню); применяется для редактирования текста. Menus андроида можно использовать как в мобильном приложении, так и на десктопе.
34	Modal Bottom Sheet	
35	Text Selection Tool Bar	в Android пользователь может продолжить выделение текста.
36	Зоны нажатия	По гайдлайнам минимальная зона нажатия в Android — 48x48dp.
37	Google Play	Приложение для Android — из Google Play.
38	Branded Launch	<u>Material разрешает на Launch Screen размещать логотип приложения.</u>