

Список особенностей iOS гайдлайн

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

| id | title | comment |
|----|--|---|
| 1 | Human Interface Guidelines | <u>HIG — это про плоский, легкий, дружелюбный дизайн, и пришел он из постепенного отказа от скевоморфизма.</u> |
| 2 | Дизайн iOS приложения создается в pt | Зеплин отображает для iOS дизайн в pt и генерирует иконки и иллюстрации в 2x и 3x. |
| 3 | Размер экрана: 320pt x 568pt | Предпочитаю проектировать iOS приложение под наименьший размер — iPhone 5 SE с размером экрана 320pt x 568pt. Делаю это, чтобы избежать некорректного отображения контента на маленьких экранах. Некоторые предпочитают проектировать под iPhone 8. |
| 4 | Системный шрифт: San Francisco | <u>Если не знаете, какой шрифт использовать в приложении, берите системный. В случае iOS — это San Francisco.</u> |
| 5 | В iOS нет подобной Android Navigation Bar | Кнопка назад осуществляет действие back в iOS |
| 6 | Tab Bar | Это bar для верхнеуровневой навигации по приложению. Статично находится внизу экрана |
| 7 | Navigation Bar | Сообщает пользователю его текущее местоположение в приложении, дает возможность вернуться на предыдущий экран и предлагает одно или несколько контекстных действий. |
| 8 | Alerts | <u>Интересно, что в iOS описан только один инструмент предупреждения пользователя — Alerts.</u> |
| 9 | Touch ID | |
| 10 | Верхнеуровневая навигация UX iOS рекомендует только один способ верхнеуровневой навигации — через Tab bar. | Если вы в iOS перейдете от материнской страницы к дочерней, потом через Tab Bar переключитесь на другую материнскую страницу, то по возвращении на первую материнскую страницу вы все также будете находиться на дочерней. |
| 11 | Segmented control | Это control, который управляет контентом страницы. |
| 12 | Появлении дочернего экрана | В iOS появление дочернего экрана (не считая модалок) происходит только одним образом: дочерняя страница появляется справа поверх материнской с эффектом slide in. Возвращение на материнский экран происходит с эффектом slide out. |
| 13 | Navigation Drawer | В iOS у этого жеста есть устоявшийся паттерн перехода с дочерней на материнскую страницу. |
| 14 | Поведение контента при скролле | <u>По HIG контент в iOS при скролле ведет себя так: Navigation Bar уменьшается в ширине, исчезает Tool Bar. Но в целом iOS разработчики могут настроить любое поведение контента и bar-ов при скроле.</u> |
| 15 | Toolbar | Это bar для контекстных действий. |
| 16 | Page Controls | Показывает, на какой из страниц находится пользователь. |
| 17 | Steppers | Используем его для ввода небольших значений. Пример, количества копий при печати. |
| 18 | Popover | Это всплывающая панель, которая в основном используется на iPad. В iOS есть одно стандартное применение Popover — настройка текста в ридерах или браузерах. |
| 19 | Status Bar | Сообщает о времени, уровне заряда, качестве мобильной связи и Wi-Fi. |
| 20 | Refresh Content Controls | Рефреш iOS при скроле контента исчезает, «толкает» остальной контент вниз |

| | | |
|----|---------------------------|--|
| 21 | Control | В iOS стрелка не имеет линии посередине потому, что в iOS стрелка назад подписывается предыдущим экраном. Если на предыдущем экране заголовок был стандартным, то заголовок переходит из заголовка влево к стрелке. Если заголовок был широким, то заголовок поднимается вверх. Если название предыдущей страницы слишком длинное, оно заменяется на слово back. |
| 22 | Control | В iOS точки лежат горизонтально |
| 23 | Picker | В iOS выбор даты происходит с помощью барабана. Барабан iOS можно использовать для ввода любых других данных |
| 24 | Text Fields | HIG куда менее требователен к Text Fields. В iOS Label находится внутри поля ввода и исчезает во время ввода текста. |
| 25 | Context Menus | Появился в iOS 13. Этот контрол предлагает пользователю нескольких контекстных действий, связанных с выбранным элементом. |
| 26 | Action View/Activity View | Задача компонентов — предложить выбор или контекстные действия. |
| 27 | Edit Menus | В iOS после долго нажатия возникает лупа для точного выбора места в слове. |
| 28 | Divider | В iOS это 0,5pt |
| 29 | Зоны нажатия | По гайдлайнам минимальная зона нажатия в iOS — 44x44pt |
| 30 | App Store | Ваше приложение для iOS будут скачивать из App Store. |
| 31 | Undo and Redo | <u>Это особый паттерн iOS: если потрясти смартфон, приложение предложит пользователю отменить или повторить последнее совершенное действие. Как правило, этот жест используется для удаления введенного текста.</u> |