# Design interfaces

Af: Anders

## Jennifer Tidwell

I vores valg af design har vi taget faktorer, som Jennifer Tidwell beskriver i sin bog ”Designinig interfaces”, i brug til at skabe interfacet for vores ”Budgetmanager”.   
Hun fortæller at folk har tildens til at være hurtige og gerne vil frem i en fart, så folk laver en hurtig ”scan” af siden de er på og tager derefter beslutningen om hvilken handling de vil foretage, selvom det måske er den forkerte handling.

### Knapper

Derfor har vi valgt at lave få men simple knapper deriblandt har vi ved hver afslutning en ”prominent done button” som er en knap der uden beskrivelse forklare brugeren at det er her du færdiggøre dit arbejde. Det vises tit med at den er større end andre knapper og nær højre hjørne bund.  
Inde på vores side hvor man skal inddatere data har vi valgt at placere 1 knap ”Prominent done button” til at gemme, den er placeret i bunden. Dette vil sørge for man husker at trykke på gem når alle ens ønskede data er inddateret og derved undgå fejl i opretning af sit budget. Vi har valgt som en ekstra feature at når du klikker væk fra tekstboksen, så er der et ”onclick event” der gør at når man trykker ud af boksen gemmes de data man lige har indtastet, og for at ramme alle brugernes behov beholdte vi gem knappen, for at sikre trygheden om handlingen for brugeren Det er muligt at skifte mellem de forskellige måneder ved hjælp af en dropdown boks i toppen af siden. Ved at den er placeret der vil det være første handling der bliver foretaget, og ved klik på en specifik måned vil måneden skifte i toppen af inddateringsformularen.

### Escape hatch

I menu baren er der placeret en såkaldt ”Escape hatch” knap. En sådan knap bruger vi for at hjælpe brugeren med let at navigere tilbage til start. Ved at vi bruger denne knap gør at brugeren kan føle en vis tryghed i at hoppe rundt og tjekke forskellige features, samt have muligheden for at kunne starte forfra med et klik. Knappen hjælper samtidigt med at promovere navnet på vores applikation ved at det er en statisk knap som forbliver i menu baren, lige meget hvilken side man er på. Menu baren er statisk og vil derfor forblive det samme, lige meget hvilken siden du befinder dig på. Det hjælper på at brugeren ikke bliver forvirret og altid have muligheden for let at gå tilbage og starte forfra. Derudover vil menu baren været markeret med en anden baggrund end resten af siden, på den måde undgår vi at den ikke går i et med hele siden, det hjælper med at gøre det simpelt og brugervenligt.

### Tekst

Alle finansgrupper er markeret med **fed** skrift for at indikere at en ny gruppe starter, samt baggrunden skifter for hver anden konto for at hjælpe med at skille dem fra hinanden i forhold til hvis hele siden bare var hvid.

### Loading indicator

Vi har valgt på vores sammenlignings side at implementere en ’loading indicator’. Da det tager mere end 5 sekunder at loade siden, mener vi det er oplagt med en indikator til brugeren. Ved at vi giver brugeren en indikator at se på, vil det føles som om tiden går hurtigere, og på den måde med til at gøre oplevelsen bedre for vores bruger.

## Gestalt og principper

Gestalt er en design metode der har 6 principper. Disse principper beskriver hvordan man vil se det fulde billede frem for de individuelle dele når man kigger på en gruppe af objekter.  
Ved at vælge et princip hjælper det dit design til at blive mere sammenhængende og komplet.

### Similarity

Her holdes designet simpelt. F.eks. hvis dit logo for virksomheden er lavet ud af trekanter, så vil du sørge for hele logoet er lavet af identiske trekanter, dog må de godt være forskellige størrelser så længe de ellers er ens.

### Continuation

Dette illustreres oftest ved at der er en streg/linje eller lign der krydser et objekt, kan f.eks. være en virksomheds navn hvor der går en curve fra første bogstav ned gennem navnet og slutte i toppen af sidste bogstav. Så det hjælper med at fange øjets opmærksomhed så man som bruger ikke vil kunne undgå at se navnet.

### Closure

Dette princip går ud på at man snyder øjet til at se et bestemt objekt, som er lavet ud fra figurerne der danner et logo evt. WWF. Her ses en panda ud fra en masse forskellige sammensatte figurere.

### Proximity/Grouping

Der dannes et element ud fra en masse ens figurere som kan have forskellige farver, størrelser eller lign.

### Figure/ground

Ud fra dette princip kan man ofte se 2 billeder i et billede. Disse laves oftest i sort/hvid for at skabe en kontrast der gør øjet opfanger en figur der er hvid og en der er sort. På billedet ses både en lysestage (hvid) og 2 ansigter (sort).

### Symmetry & order

Her gælder det om at få designet noget systematisk og simpelt som gør at brugeren ikke ender med at bruge tid på at prøve at finde en sammenhæng.

## Gestalt i budgetmanager

I budgetmanager har vi taget nogle af Gestalts principper i brug bl.a. har vi taget ”Proximity/Grouping” i brug på vores oversigt side. I budgettet er der lavet bokse til at vise dit reelle budget op mod dit eget budget samt differencen. Disse bokse er lavet som 1 stor boks hvor der er 3 firkanter indeni, de 2 øverste viser posteringer og den nederste viser differencen i procent.   
På siderne oversigt, inddatere og redigere har vi taget princippet ”Symmetry & order” i brug, da vi har sørget for at alle vores tabeller er sorteret i rigtig rækkefølge i vores sql script. Så man som bruger ikke vil komme til at skulle bruge tid på at hoppe frem og tilbage når tal indtastes, da budgetter starter med at vise omsætningen hvor man derefter postere sine udgifter i rigtig rækkefølge.