交互设计

——把自己想象成一个迟钝、愚蠢、挑剔、易怒的傻瓜来使用产品。

­——重点关注最常使用的交互点。

——尽量照顾每一个用户的习惯。

——如何把新功能引入。

2018.06.04

一．注册的作用：

1. 唯一性：用户注册后，每个用户拥有特属的个人中心，使自己的使用特性和其他用户有所区别。
2. 方便管理性：用户注册后，我们可以根据注册信息方便信息推送，必要的时候可以达到挽留用户的作用。
3. 同步性：当用户使用其他pc端登陆时，可得到所有的同步数据。

二．注册设计的元素：账号输入框、昵称输入框、密码输入框、确认密码输入框以及get按钮。

三．注册界面输入状态的交互过程：

点击账户输入框——>弹出键盘，输入帐户名；

点击昵称输入框——>弹出键盘，输入昵称；

点击密码输入框——>弹出键盘，输入密码；

点击确认密码输入框——>弹出键盘，再次输入密码。

信息经过验证后反馈回来的交互情形为以下几种情况：

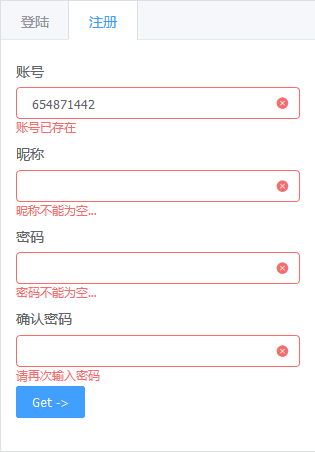
账号已存在——>输入框为红色，下方有红色文字提示；

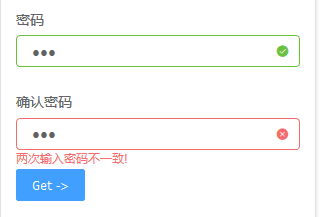
昵称、密码为空——>输入框为红色，下方有红色文字提示；

确认密码和输入密码不一致——>输入框为红色，下方有红色文字提示。

账号、昵称、密码以及确认密码均输入正确——>输入框为绿色高亮。

此时点击get—>按钮，完成整个注册界面的交互。





2018.06.05

登陆界面的交互过程：

点击登录后，登陆二字变为蓝色，页面跳转至登陆界面；

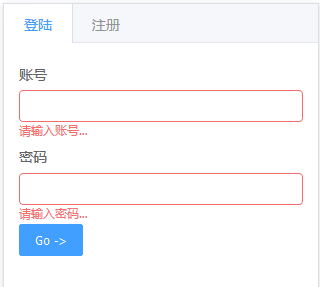
点击账号、密码文本输入框，获取焦点，输入字符；

Case1.文本框未输入时，输入框为红色，下方有红色文字提示且get->按钮不可点击；

Case2.文本框已输入，账号不存在，输入框为红色，下方有红色文字提示且get->按钮不可点击；

Case3.文本框已输入，密码错误，输入框为红色，下方有红色文字提示且get->按钮不可点击；

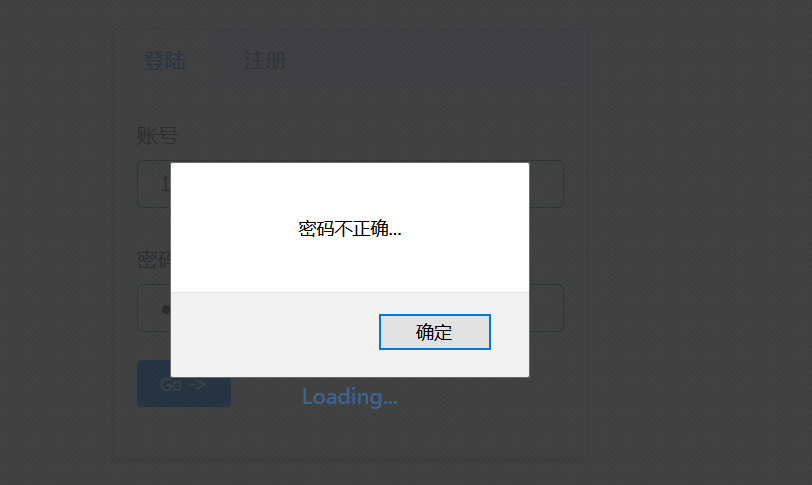
Case4.文本框已输入，账号密码正确，进入跳转界面。

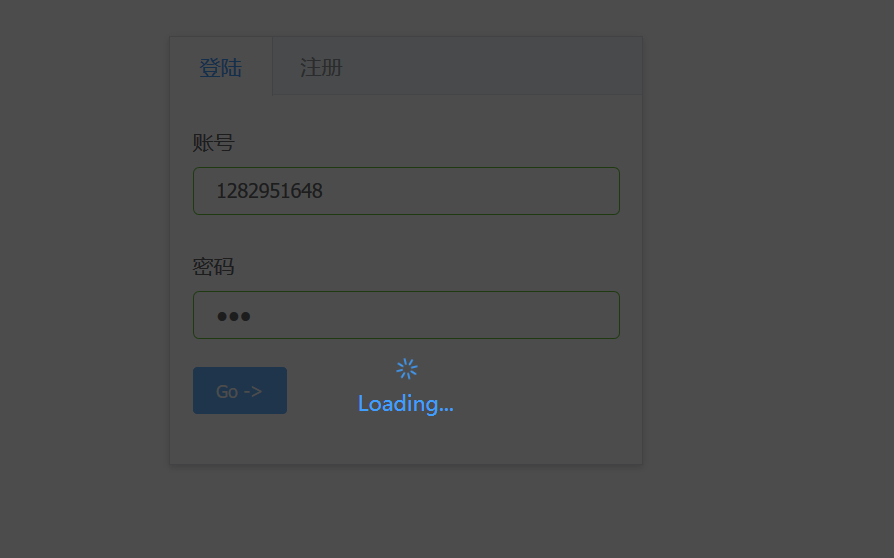


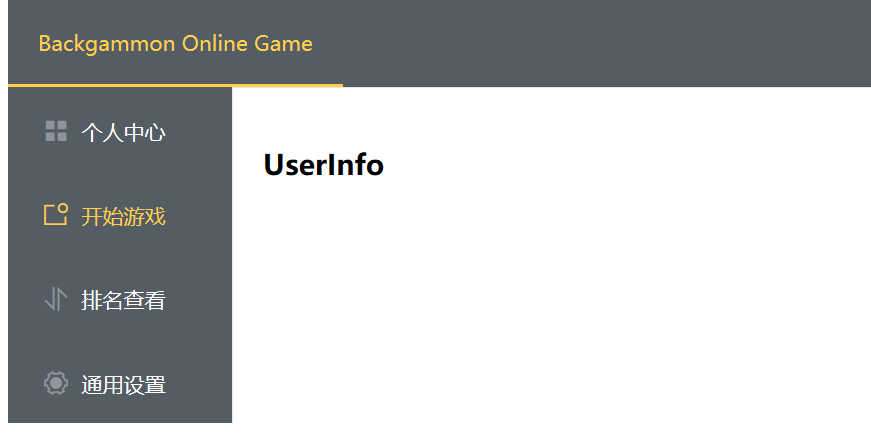
2018.06.06

今天新增了注册以及登陆界面的loading框。

1. 注册界面跳转：当用户点完成了注册界面的输入框的所有内容后，点击get—>按钮，如果输入均正确，则会出现短暂的蓝色loading框和蓝色的旋转图标（中途经过了一次跳转）。
2. 登陆界面跳转：和注册界面一样，当用户点完成了登陆界面的输入框的所有内容后，点击get—>按钮，如果输入均正确，则会出现短暂的蓝色loading框和蓝色的旋转图标（中途经过了一次跳转）进入到用户界面；如果输入不正确，例如密码错误，则会弹出密码不正确的提示框，点击确定按钮，将重新回到登陆界面（中途经过了两次跳转）。





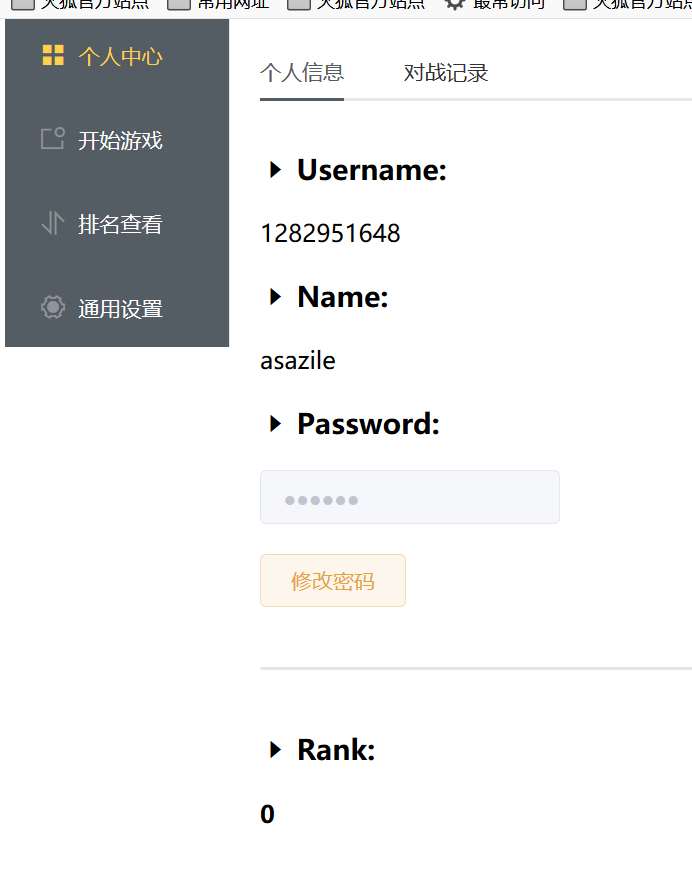


2018.06.07

主界面：

如上图所示，登陆界面跳转到用户界面后，左侧有用户导航栏，分别为个人中心、开始游戏、排名查看以及通用设置。右侧有用户名一栏以及下拉按钮；点击下拉按钮，会弹出“退出”按钮；点击退出按钮，将重新跳转到登陆注册界面。

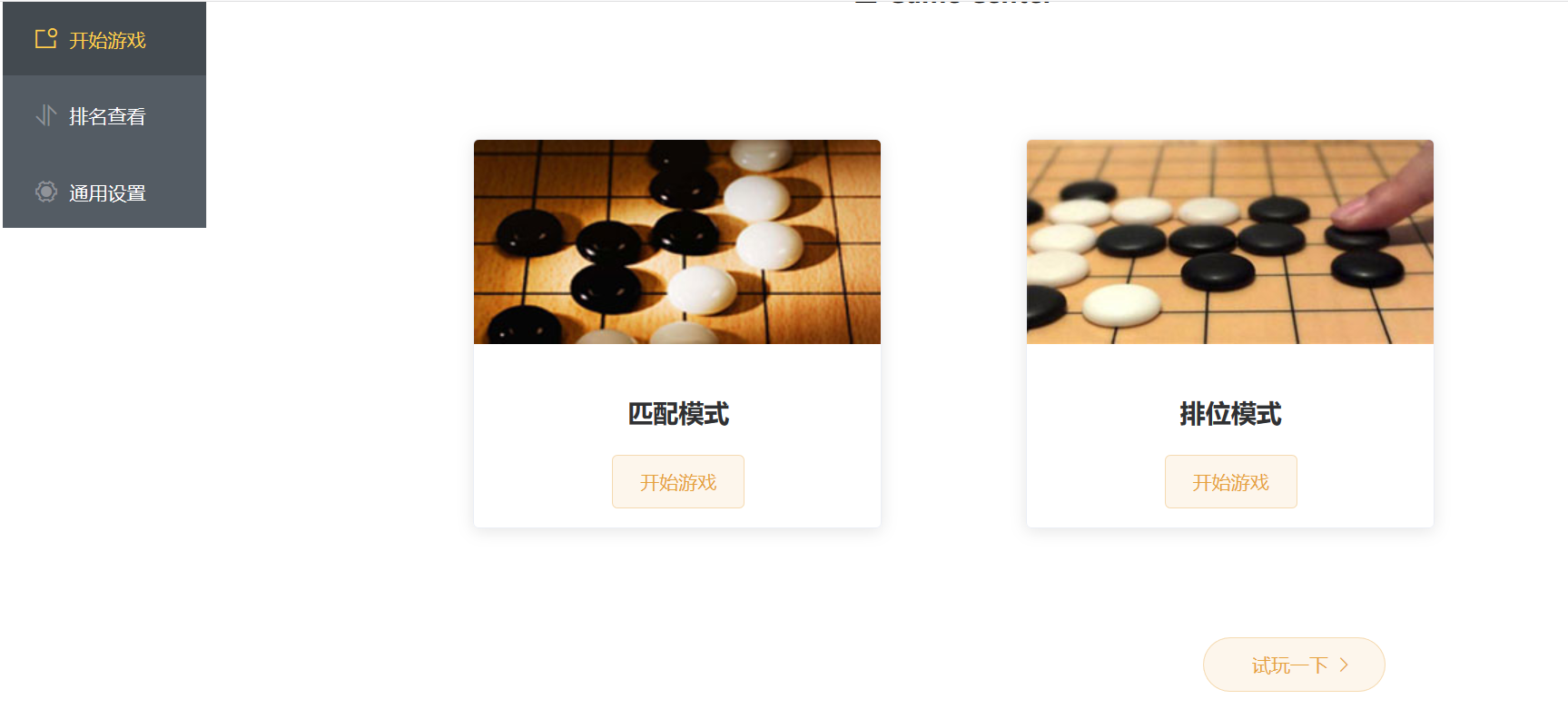
1. 个人中心：个人中心界面左上方应设有个人信息、对战记录两个导航栏。
2. 个人信息：可以简单明了的看到用户的账户（Username）、昵称（Name）、密码输入框（Password）以及Rank排名，密码为了安全起见，应为隐藏密码；密码输入框下方有修改密码按钮（黄色高亮）。个人信息的交互过程：用户点击修改密码——>弹出密码输入框、确认密码输入框以及取消、提交（黄色高亮）按钮——>输入新密码以及确认密码——>点击确定按钮。信息经过验证后反馈回来的交互情形为：弹出修改成功提示框（绿色对号）以及取消、确定按钮——>点击按钮将再次跳转到个人信息界面。
3. 对战记录：



2.开始游戏：用户点击开始游戏之后，进入到游戏中心（**Game Center**

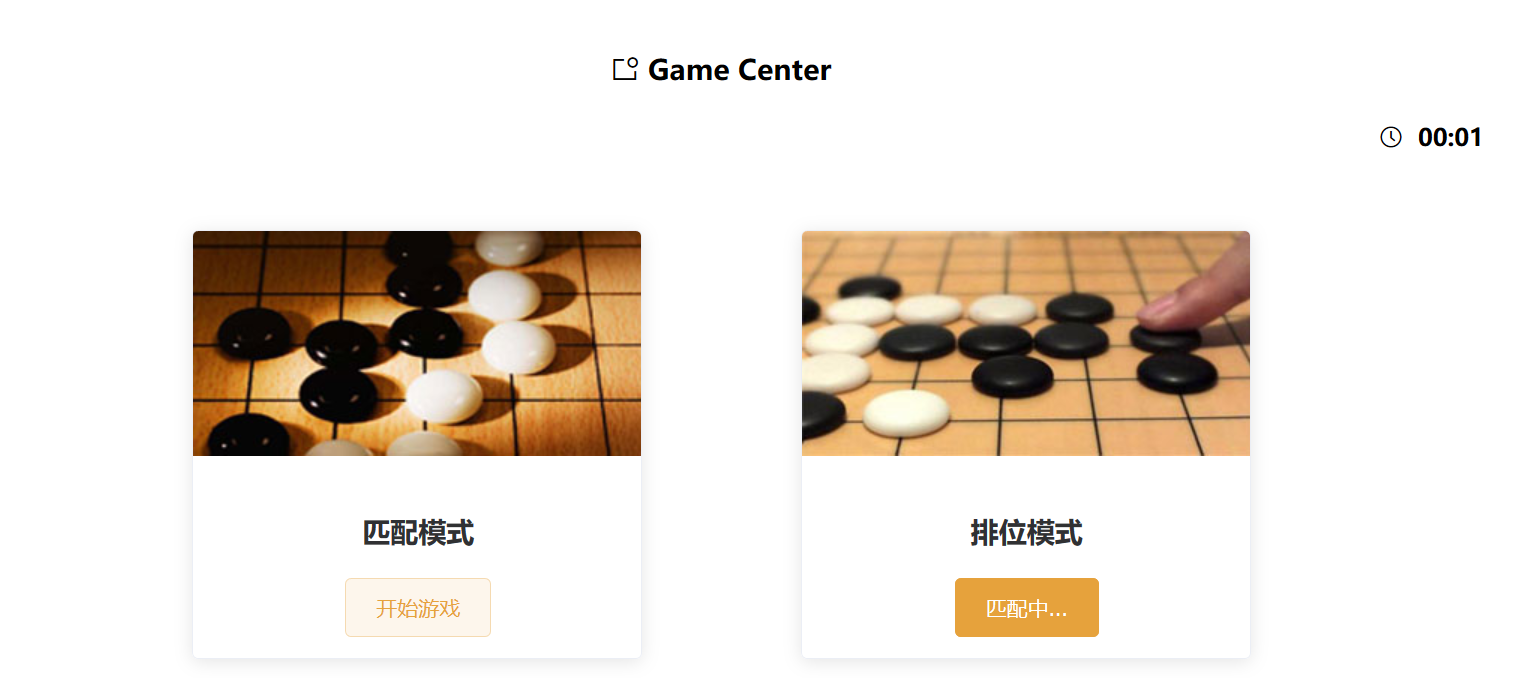
）界面。

界面简约，中心位置有两个图片框，分别为匹配模式以及排位模式，下方还分别设置了开始游戏按钮（黄色高亮）；右下方则是“试玩一下”按钮（黄色高亮，方便用户了解此游戏）。



此界面的交互过程：

1. 用户点击试玩一下按钮，将跳转到人机对战界面。
2. 用户点击匹配模式或排位模式的开始游戏按钮，界面将会在右上角弹出匹配时间数，同时开始按钮将变成“匹配中…”（黄色高亮）。



1. 接下来跳转到人机对战界面，将进入到游戏的开始。整个界面是正方形黑白网格的棋盘（16\*16），棋盘左上方应有一个重新开局（reset）按钮（黄色高亮），右上方则有一个落子提示图标。

