

CD2.9 Компоненты для Android и IOS

Репозиторий с проектом:

https://github.com/bitcoineazy/Android_Apps/tree/main/CD29_AndroidIOS

Цель работы

В этой работе мы познакомимся со специфичными компонентами для каждой из платформ.

Контрольные вопросы

1. Какие основные принципы UI есть одновременно и в Human Interface Design и в Material Design?

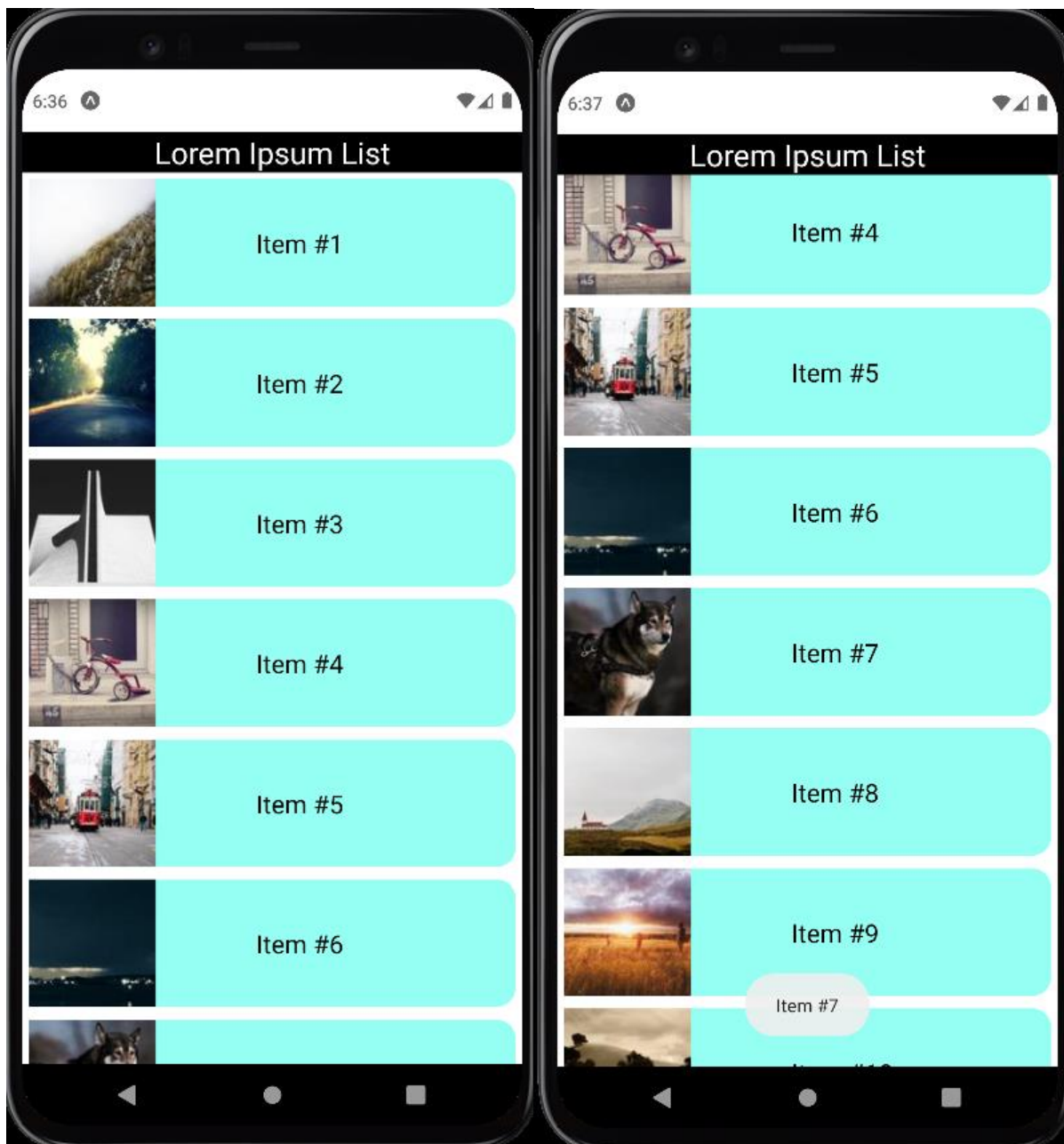
Ответ: Material Design и Human Interface Design соблюдают принцип KISS, интерфейс должен быть простой, понятный и очевидный, задачи должны решаться минимальным числом действий, также они интуитивно понятны для пользователя. Соблюдается принцип адаптивности (кроссплатформенность). Дизайн-элементы, от линейных иконок до переключателей начинают выглядеть одинаково. Тренды, соблюдаемые компаниями, всё больше сходятся, например, персонализация на основе обоев и системной темы пользователя, техника LCH (яркость, цвет, оттенок), которая позволяет без особых усилий генерировать доступные цветовые сочетания, гармоничные и скруглённые углы, техника оптических размеров в UI-типографике, контент в центре внимания, вложенные UI-элементы, стандартный дизайн переключателей, сокращение визуального шума и вывод контента на первый план.

Дополнительные задания

1. Создайте экран для альтернативной платформы.

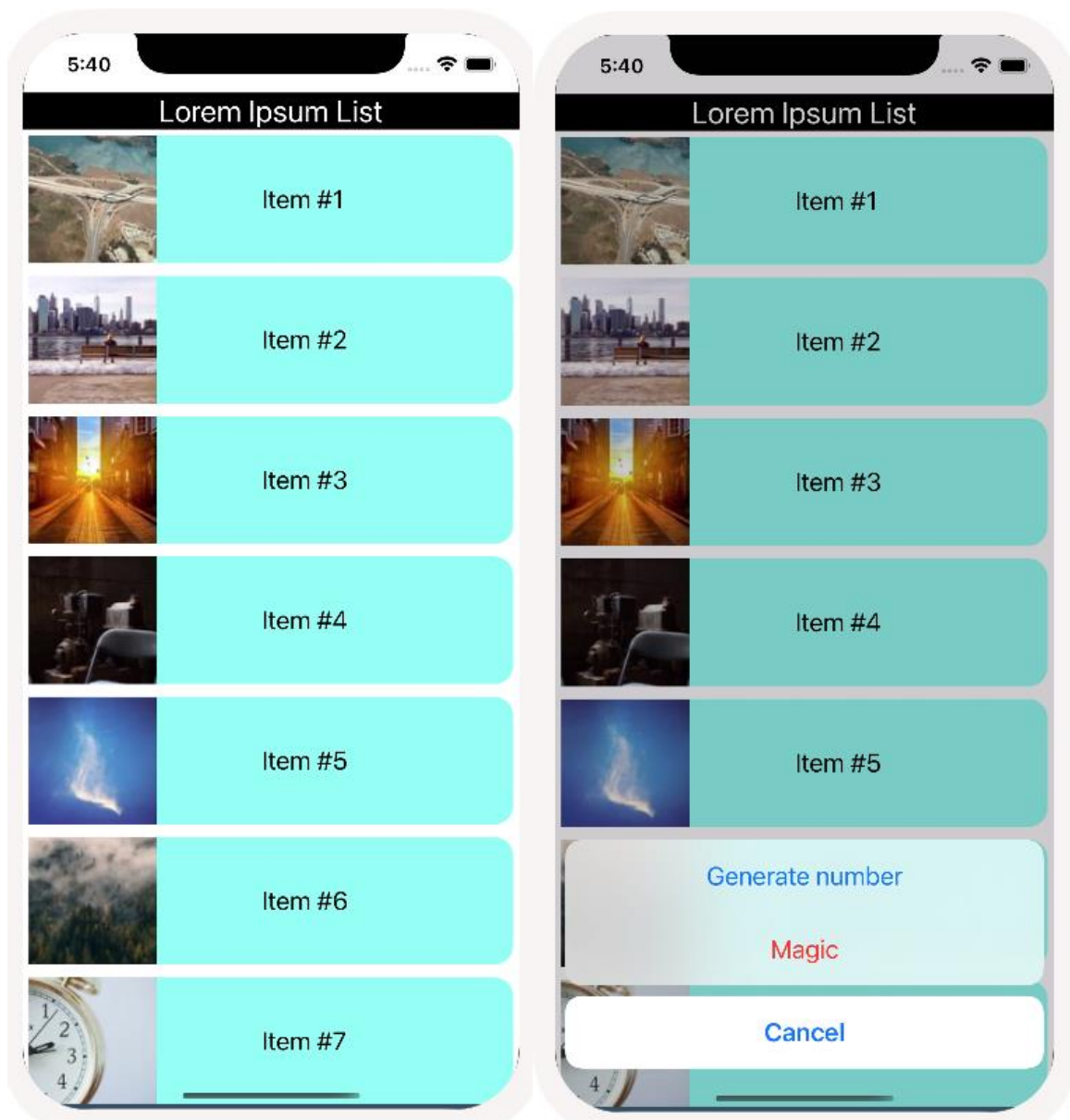
В качестве специфичного компонента под Android был выбран ToastAndroid. Для IOS выбран ActionSheetIOS.

Работа приложения на Android:

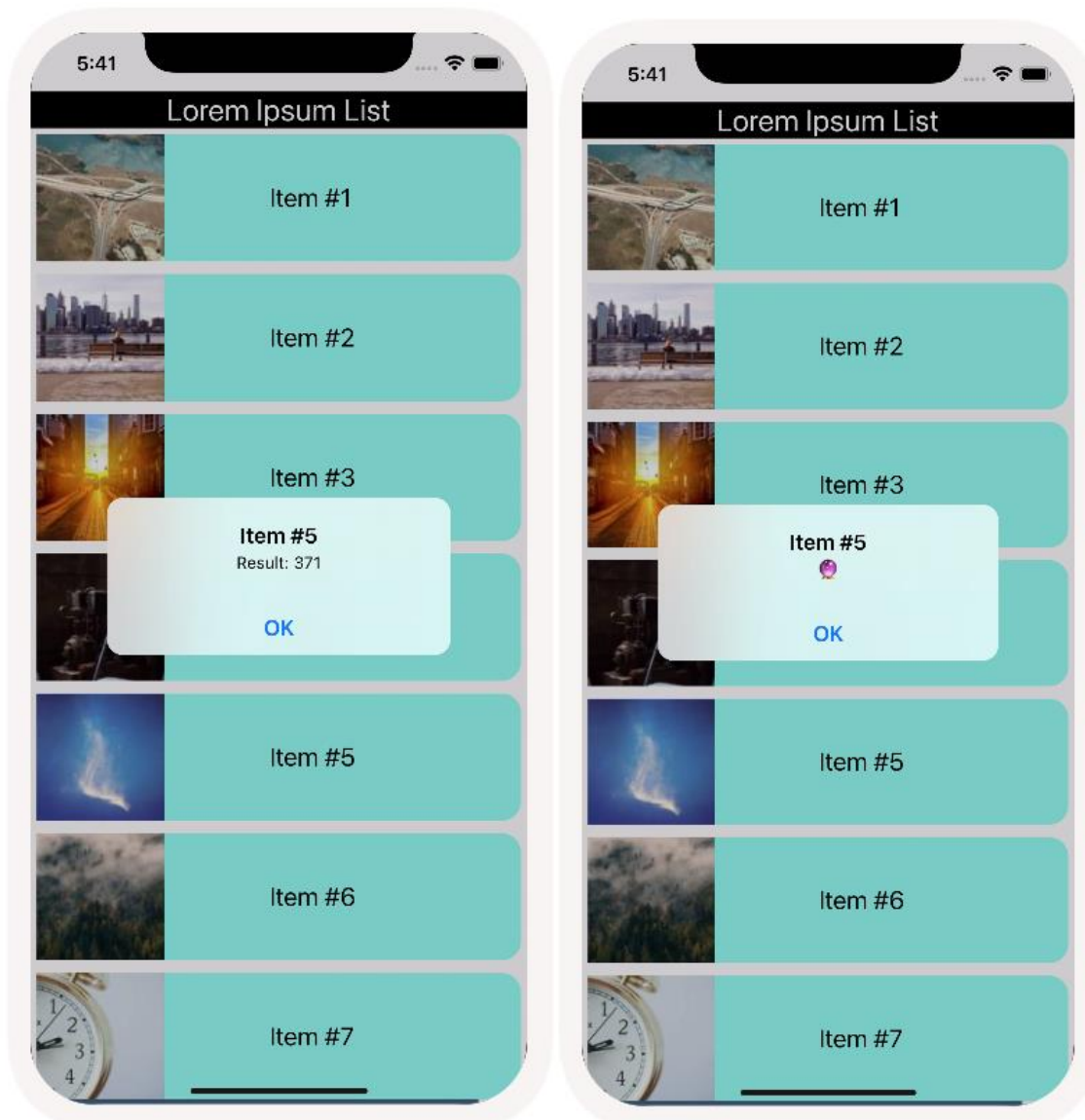


При нажатии на элемент в `ScrollView` выводится уведомление `Toast`, текстом является значение из `ScrollView`.

Работа приложения на IOS:



При нажатии на элемент в ScrollView открывается диалоговое окно выбора действий ActionSheetIOS.



При выборе опции Generate number генерируется случайное число, опция Magic выводит пиктограмму.