
IDATT2506 Applikasjonsutvikling for mobile enheter

Arbeidskrav 08 - Kryssplattformprosjekt

Vedlegg 1: A08-01 Interaksjonsdesign

John-Ivar Eriksen

Norwegian University of Science and Technology,
Department of Computer Science,
NO-7491 Trondheim, Norway

jierikse@stud.ntnu.no

1 Introduksjon

Dette vedlegget tar for seg appens interaksjonsdesign. Den forklarer i korte trekk hvordan grensesnittet fungerer, hvilke designvalg som ble tatt og hvorfor.

1.1 Oppgave og problemstilling

Oppgave: Utvikle en app for handle- og gjøremålslistene.

Opgaven går ut på å lage en enkel app for handle/todoliste. "Enkel" i det henseendet at det skal være raskt å føre opp nye innslag, slik at appen gjør jobben sin fortest mulig og lar deg fortsette hva enn du holdt på med.

2 Interaksjonsdesign

Appen har blitt designet ut fra oppgavens spesifikasjoner, og i stor grad som en klassisk To Do-app ("gjøremål"). Designet er basert på et velprøvd designmønster, eller *design pattern*¹, og vil være enkel og intuitiv i bruk. Kravene til oppgaven er tvetydig formulert, spesielt i utformingen av grensesnittet. Siden det heller ikke medfølger mock-ups med eksempler på hva som menes, har disse kravene blitt tolket med hensyn på gode og kjente designkonvensjoner for apper av denne typen.

Det første kravet i beskrivelsen av grensesnittet sier at "øverst skal man ha en oversikt over listene, f.eks. ved bruk av tabs eller annen måte du finner hensiktsmessig." Øverst tolkes her som "øverst i UI-hierarkiet", slik som er vanlig for slike apper. Å bruke faner ("tabs"), nedtrekksmeny eller lignende er lite hensiktsmessig på en mobilskjerm, siden dette blir veldig smått og uoversiktlig. Det rett og slett feil pattern for en liste med lister, og bryter med konvensjonene for et liste- og notatgrensesnitt.

Appen har en "hovedskjerm", hvor alle listene man har opprettet vises i en enkel oversikt, som en liste. Dette er både hensiktsmessig og i tråd med hvordan de fleste forventer at en notat- eller annen type liste-app skal se ut, og er et velprøvd design som kan ses hos blant annet Apple sin Notat- og Påminnelser-app (Figur 1), UpNote, Microsoft To-Do, ToDoist, og andre. På denne hovedskjermen er det et "input field" (*input-felt*, *tekstfelt*, *inntastingsfelt*), plassert under oversikten over listene, nederst på skjermen, merket med "Add New List". Ved siden av dette feltet er det en utgrået "+"-knapp, som indikerer at her må det skrives noe for å aktivere. Når brukeren skriver inn tekst i feltet, blir knappen aktiv (blå), hvilket indikerer at man har tilfredsstilt kravene for å kunne opprette en liste. Man trykker så Enter eller på GUI-knappen for å legge til listen. Den (listen) dukker så opp i listen over lister. Hver liste har et søppelkasseikon ved siden av seg, som indikerer at den slettes ved å trykke her.

¹Interaction design patterns are design patterns applied in the context human-computer interaction, describing common designs for graphical user interfaces. A design pattern is a formal way of documenting a solution to a common design problem." https://en.wikipedia.org/wiki/Interaction_design_pattern

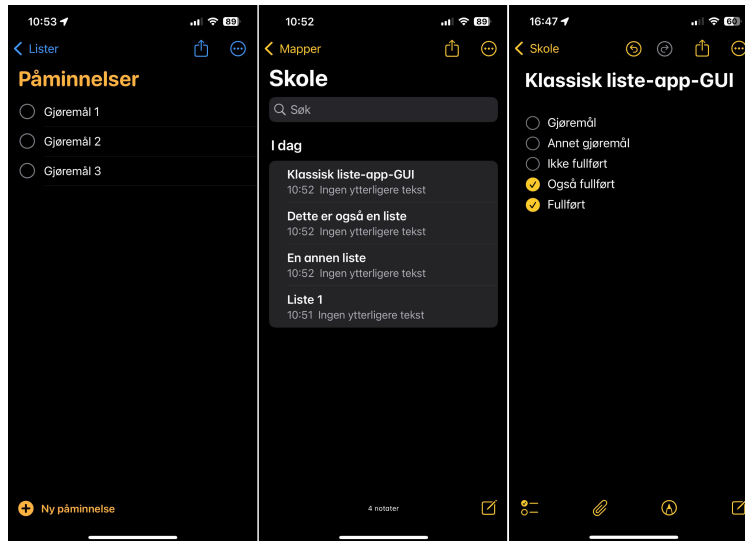


Figure 1: T.v.: Apple Reminders (Påminnelser) vise gjøremål inni en liste. Midt: Apple Notes (Notater), viser en oversikt over lister. T.h.: Notes, med en "To Do"-liste. Begge iOS-appene viser klassiske og velprøvde UI-utforminger for liste- og gjøremålsapper.

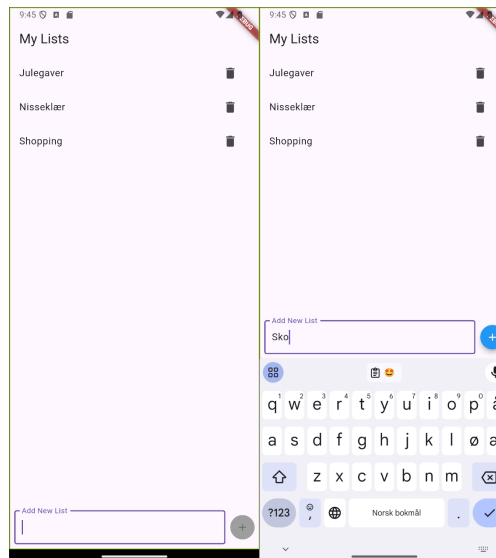


Figure 2: Hovedskjerm. For at tastaturet skal dukke opp og bli stående, må stylus-input deaktiveres i input-innstillingene i Android. Dette ser ut til å være en begrensning/funksjon fra Android.

Videre sier oppgaven at "under input-feltet skal man ha listeinnslagene". Det er noe uklart hva som menes her. Hvis kravene tolkes ordrett, i rekkefølge, vil det si at det på samme skjerm skal være en oversikt over lister, så et input-felt og så elementene i lista. Dette fremstår svært lite hensiktsmessig, og høres ut som et veldig utyddig design. Derfor tolkes dette som at inne på en liste skal det være et input-felt, og under dette skal listens elementer settes inn.

Når brukeren trykker på en av oppføringene, eksempelvis "Julegaver", navigerer appen inn i selve Julegave-listen. Her vises en input-felt på toppen av UI-et, med påskriften "New Item" og en "+"-knapp. Hvis det er elementer i listen, vises de under inntastingsfeltet. Uferdige oppgaver har et sirkelikon på venstre side, mens ferdige oppgaver har et grønt sirkelikon med en hake, som for de aller fleste betyr "ferdig", eller "check" på engelsk. I tillegg strekes de ut, slik at de er ekstra tydelig at den er ferdig. Ferdige og uferdige oppgaver

sorteres, ved at ferdige oppgaver flyttes til bunnen av lista. Hvis den blir markert "uferdig" igjen, vil den flyttes til toppen av ev. andre ferdige oppgaver, slik at alle uferdige oppgaver alltid ligger over uferdige. Oppgavene kan også slettes, ved å trykke på søppelbøtteikonet.

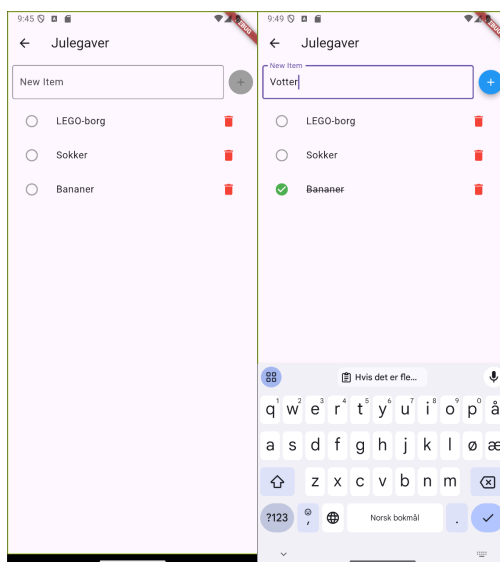


Figure 3: Inne på en liste. En utført oppgave, aktivt tastatur og aktivt "Legg til"-knapp når det er tekst i feltet.

Inne i en liste, holder tastaturet fokus på input-feltet, slik at brukeren kan legge til mange elementer kjapt. De kan legges til enten ved å trykke Enter ("Return") eller på GUI-knappen.

Brukeren kan navigere tilbake til hovedskjermen via tilbake-pilen oppe til venstre, hvilket er konvensjon for både mobil-, web- og desktop-grensesnitt.

Totalt sett har appen et klassisk design, hva liste- og gjøremålsapper angår. Den er, som oppgaven etterspør, enkel på den måte at den gjør det raskt å legge til både nye lister og elementer i listene. Den gir en enkel oversikt over de listene man har og holder seg til kjente designkonvensjoner. Hjulet ble ikke revolusjonert i denne omgang, men ei heller ble det oppfunnet triangulære hjul. Appen gjør akkurat det den skal, på en pålitelig og velprøvd måte.