# HIG (GNOME 3)

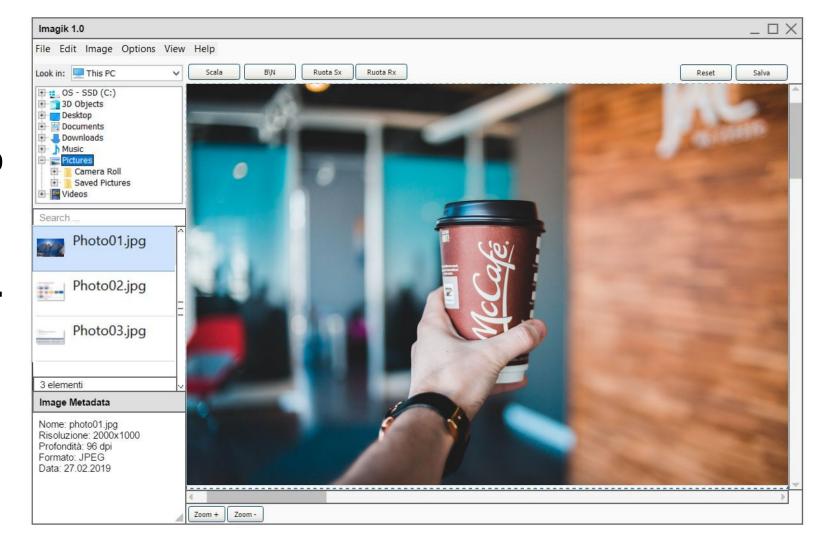
https://developer.gnome.org/hig/stable

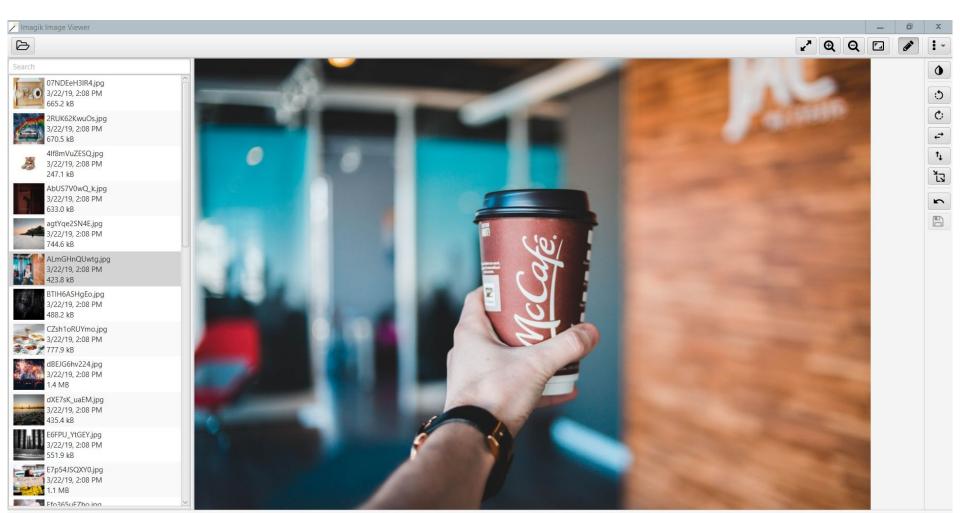
Presentazione a gruppi sul tema Human Interface Guidelines

Massimo De Santi Attilio Baldini

#### Principi di design da noi selezionati

| UI semplice    | Includere solo informazioni e controlli necessari per rendere l'esperienza più' gradevole e meno stancante.                     |
|----------------|---|
| UI progressiva | Nascondere i controlli non necessari e mostrarli solo quando ce n'e' bisogno. Es. usare viste multiple                          |
| Automatizzare  | Evitare di far lavorare l'utente quando il programma può' farlo autonomamente.  |
| Gerarchia UI   | Priorita': Sinistra → Destra e Alto → Basso. I controlli in alto a sx sono considerati più' importanti di quelli in basso a dx. |
| Contenuto      | Dare più' spazio al contenuto principale e meno ai controlli / informazioni secondarie.   |
| Nome e icona   | Il nome deve comunicare lo scopo dell'applicazione. L'icona deve rendere l'app facilmente riconoscibile, darne un'identità'.    |





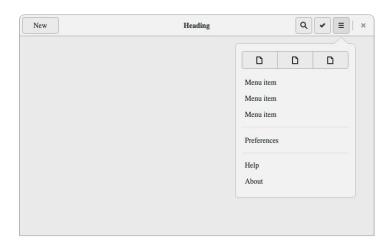
C:\Users\atti\\Pictures\Camera Roll 30 files

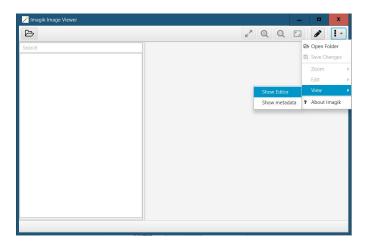
### **UI** Semplice

Abbiamo optato per un design minimalista.

Il menu testuale è nascosto e richiamabile con una sistema a tendina.

Il menu presenta tutte le funzionalità dei bottoni, più la parte di About.

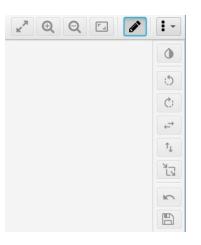


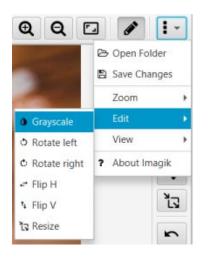


### **UI Progressiva**

Le funzionalità appaiono solo quando necessarie.

Quando non ci sono immagini selezionate i bottoni sono stile "grey out" \ "ghost" con lo scopo di comunicare la necessità da parte dell'utente di fare qualcosa prima di poter usare certe funzioni





#### Gerarchia UI

In <u>alto a sinistra</u> solo la funzione base di partenza, **obbligatoria** per aprire il resto delle funzionalità.

- Pulsante selezione cartella

In **alto a destra** le funzionalità importanti, dipendenti dalla prima scelta, organizzate come segue:

- Pulsanti di tipo View 🛂 🗨 🖸
- Pulsante per funzionalità di Edit
- Pulsante per Menu testuale a tendina []

In **basso** solo dati informativi.

- Percorso cartella selezionata
- Numero file trovati nella cartella





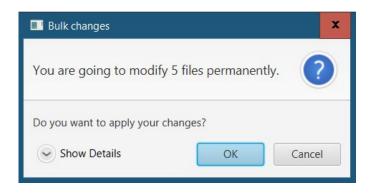
#### Contenuto

Il nostro applicativo lascia il grosso dello spazio alla sua funzionalità principale di image viewer.



#### **Automatizzare**

La funzionalità di **bulk processing** permetta l'utente di modificare un gran numero di immagini per volta.



#### Nome ed icona

Il nome provvisorio della nostra applicazione è Imagik, andrebbe rivisto perché non si coglie la parte legata a immagine.

L'icona della bacchetta

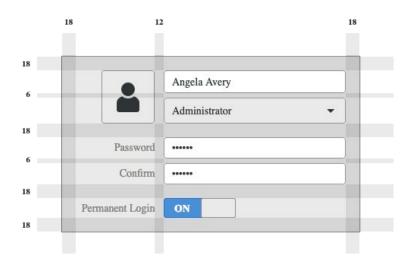


trova un suo riscontro nella parte magic del nome,

ma andrà cambiata appena verrà definito il nuovo nome.

## Cose da fare 1: Spacing

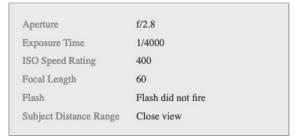
Raggruppare i controlli in gruppi e usare spaziature standard:



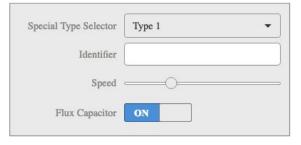
#### Cose da fare 2: Allineamento Label

Se possibile preferire un allineamento a destra rispetto che a sinistra.









| Aperture               | f/2.8              |
|------------------------|--------------------|
| Exposure Time          | 1/4000             |
| ISO Speed Rating       | 400                |
| Focal Length           | 60                 |
| Flash                  | Flash did not fire |
| Subject Distance Range | Close view         |
|                        |                    |

### Cosa da fare 3: Search field

Sulla sinistra del campo dovrebbe esserci un'icona di ricerca. Sulla destra del campo dovrebbe esservi un bottone di clear.

