

# *GUI strategické hry*

Vliv animací na „user experience“ a  
„user friendliness“

# *Přehled*

- Moderní technologie (QML, html, CSS)
- Málo řádků kódu, ale hodně studia
- Mnoho animací různého druhu
- Zprvu tak, potom jinak...
- Zaměřeno i na mobilní zařízení
- Uživatelé animace rádi :)



# *STEAM PUNK!*

- Nápad zaměřit se na umělecký styl
- Nevšednost
- Ale...





# *Piráti*

- Kombinace
- Přijatelnější pro koncové uživatele
- Živější a záživnější (barevnost, bitvy apod.)
- Využití znalostí uživatelů (Piráti z Karibiku atd.)



*Po více než 20 hodinách práce...*

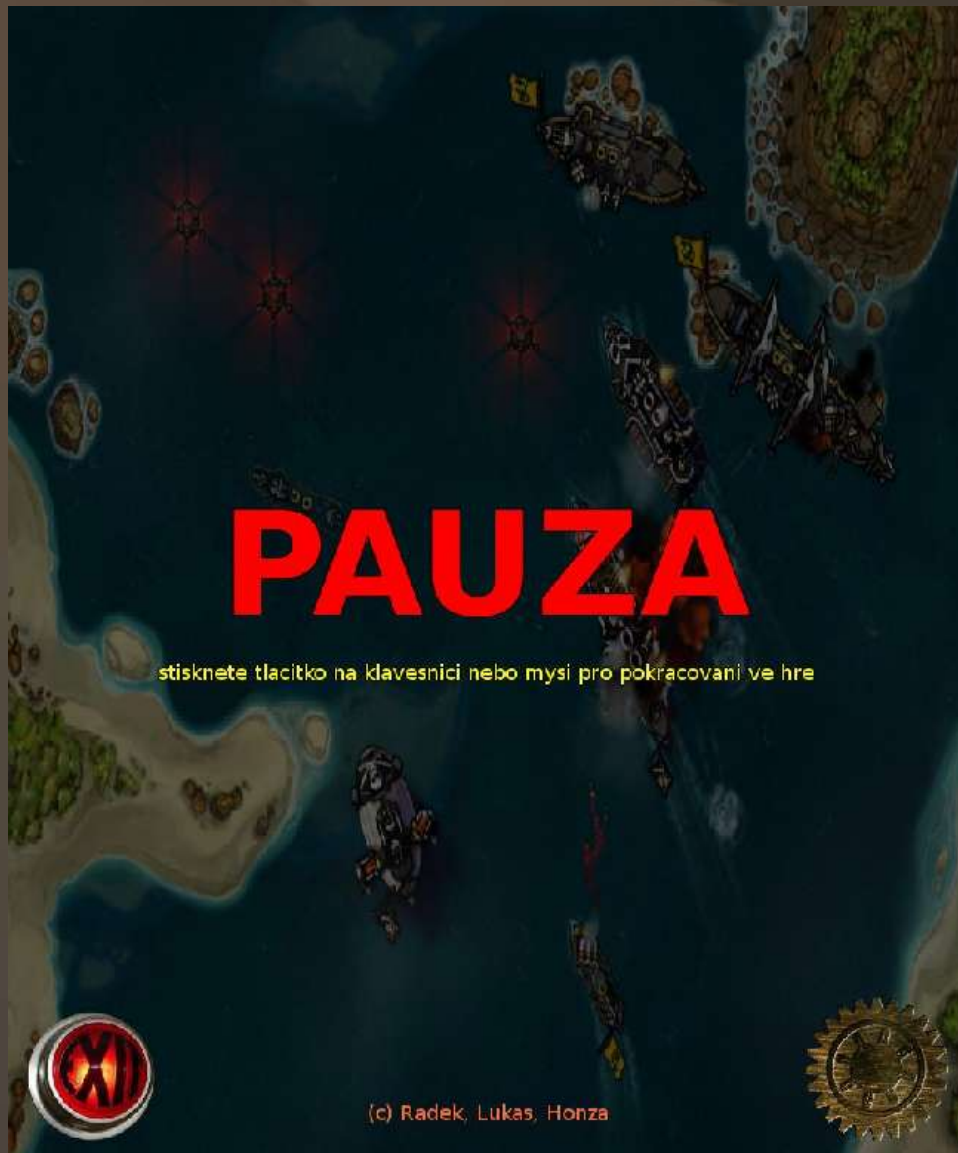




# *Nic nevidím, čím to?*

- Animace jsou klíčové
- Feedback všude
- Simulace hry - fotky
- Škálování dynamické
  - Tablet
  - Smartphone
  - PC
- Přímý vstup, nezatěžovat nastavením apod.
- Mnohem větší úsilí (zejména kvůli animacím) než se očekávalo

# Výsledek



- První spuštění



- Testování nápovědy



A screenshot from a game showing a coastal town with a sandy beach, green trees, and a large stone building. Several ships are in the water. A dark, semi-transparent rectangular box is overlaid on the center of the image.

Hra uložena

A screenshot of a pause screen. The background is dark and shows a map with a river and some structures. A large, red, semi-transparent rectangular box is overlaid on the center of the image.

PAUZA

stisknete tlačítko na klávesnici nebo myši pro pokračování ve hře

ahoj

(c) Radek, Lukas, Honza

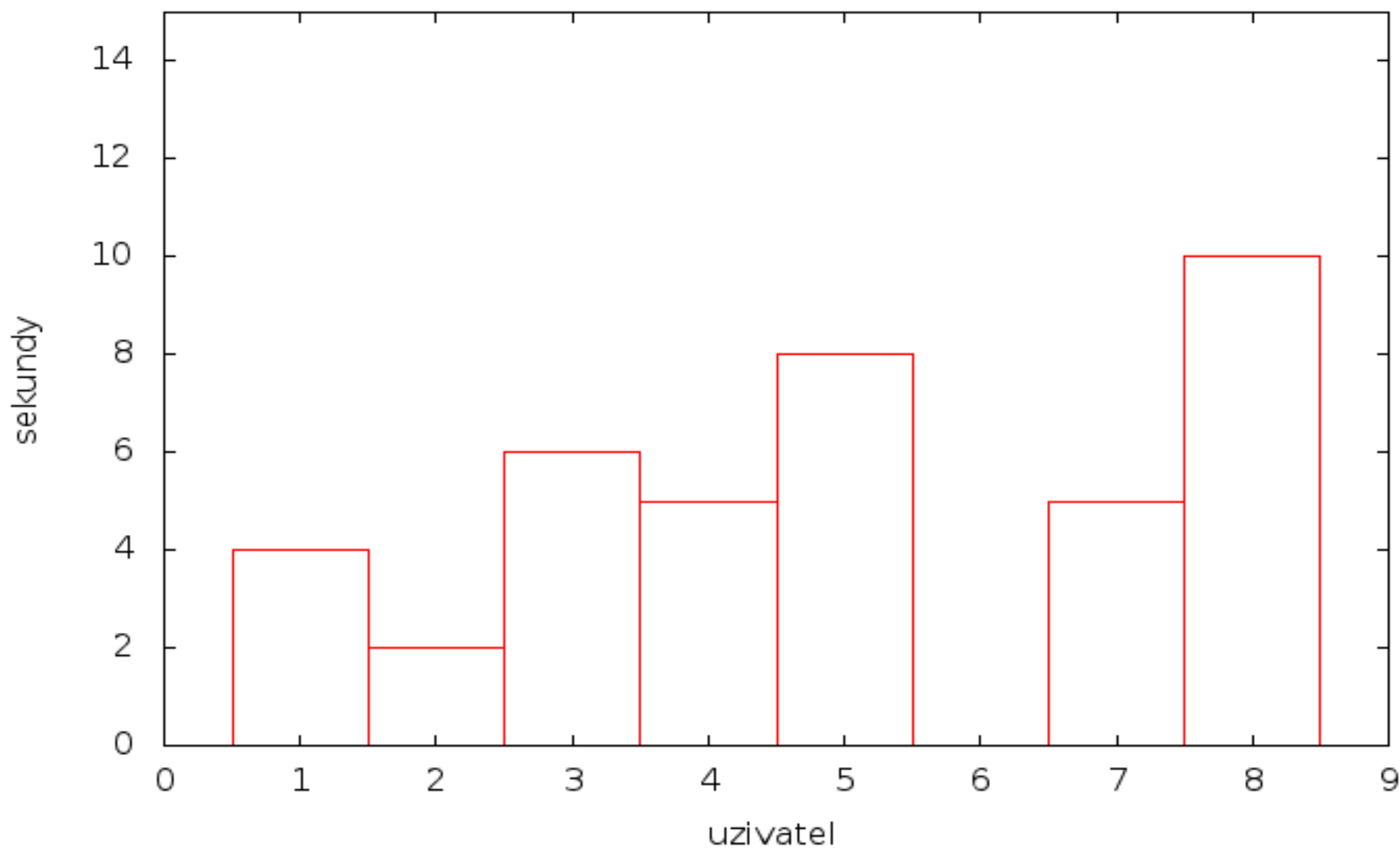


# *Testování*

- 2 varianty aplikace
- Převážně mladší generace
- Náhodný výběr (50/50) která varianta dříve
- Sděleno pouze, že je simulováno fotkami
- Měření času od spuštění po první stisk tlačítka vpravo dole
- 3 otázky po 4 minutách používání
- Proč jsi kliknul na tlačítko vpravo dole?
- Měl bys o takovouto aplikaci zájem např. v App Store, Google Play apod.
- Kdyby byla funkční, kolik bys za ní zaplatil?

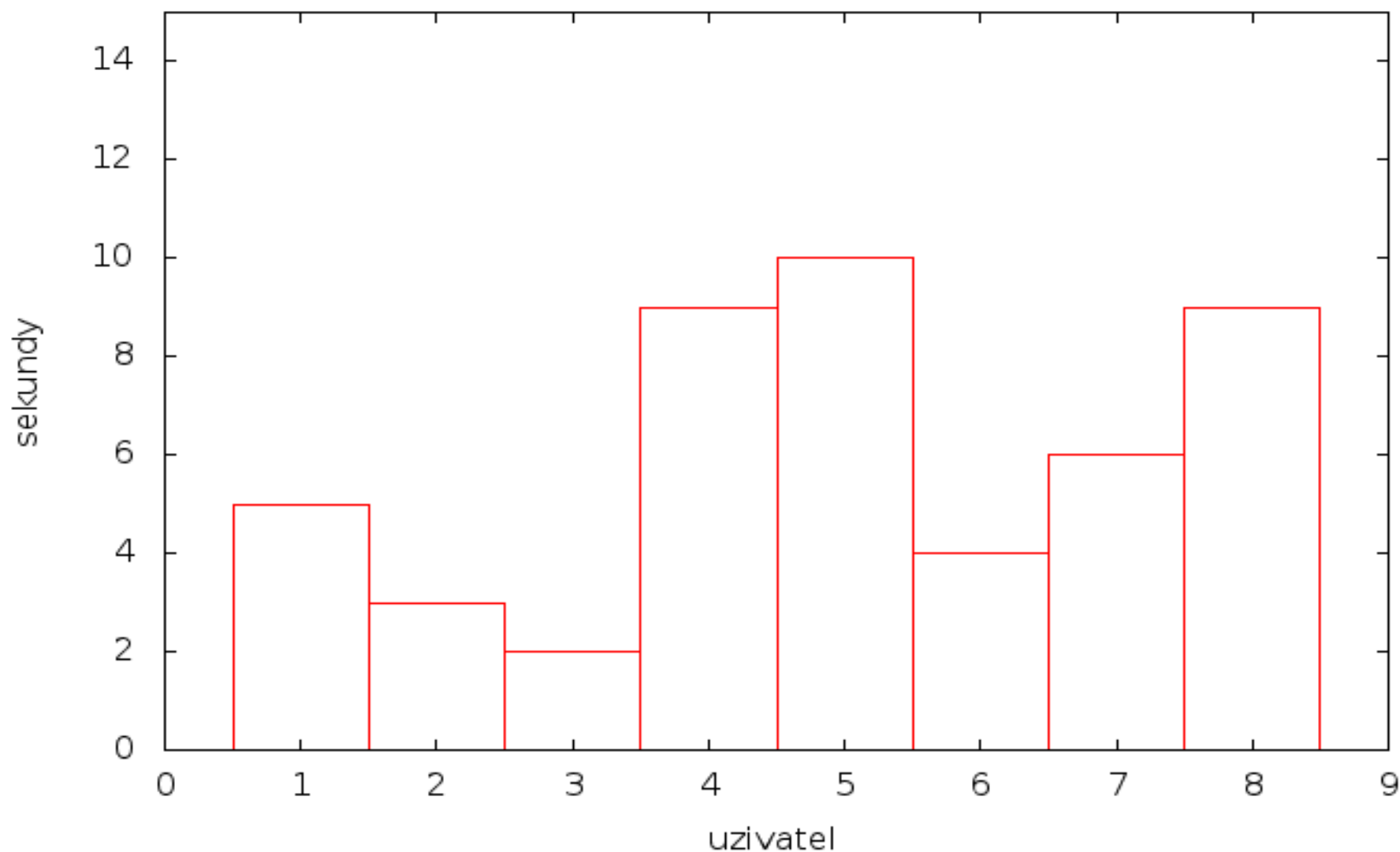
# Čas do stisku tlačítka vpravo – s animacemi

Doba nez uživatel po startu kliknul na prave dolni tlacitko [s animacemi]



# Čas do stisku tlačítka vpravo – bez animací

Doba než uživatel po startu kliknul na prave dolni tlacitko [bez animací]





# *Závěr*

QML je skvělá technologie

Animace jsou pro uživatele velice důležitou  
součástí a aplikaci prodávají!

