

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...



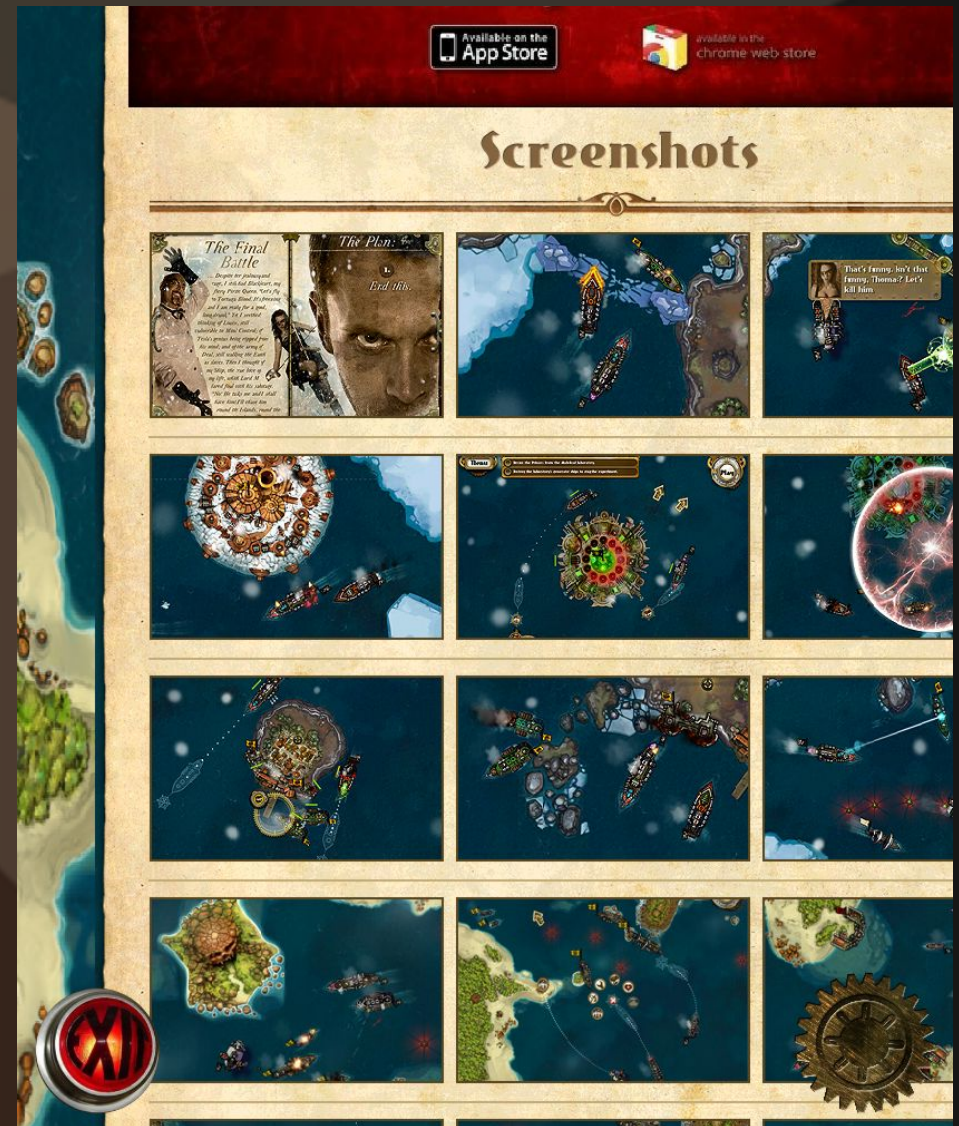
Nic nevidím, čím to?

- 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



Hra uložena



PAUZA

stisknete tlačitko na klávesnici nebo myši pro pokračování ve hře

ahoj

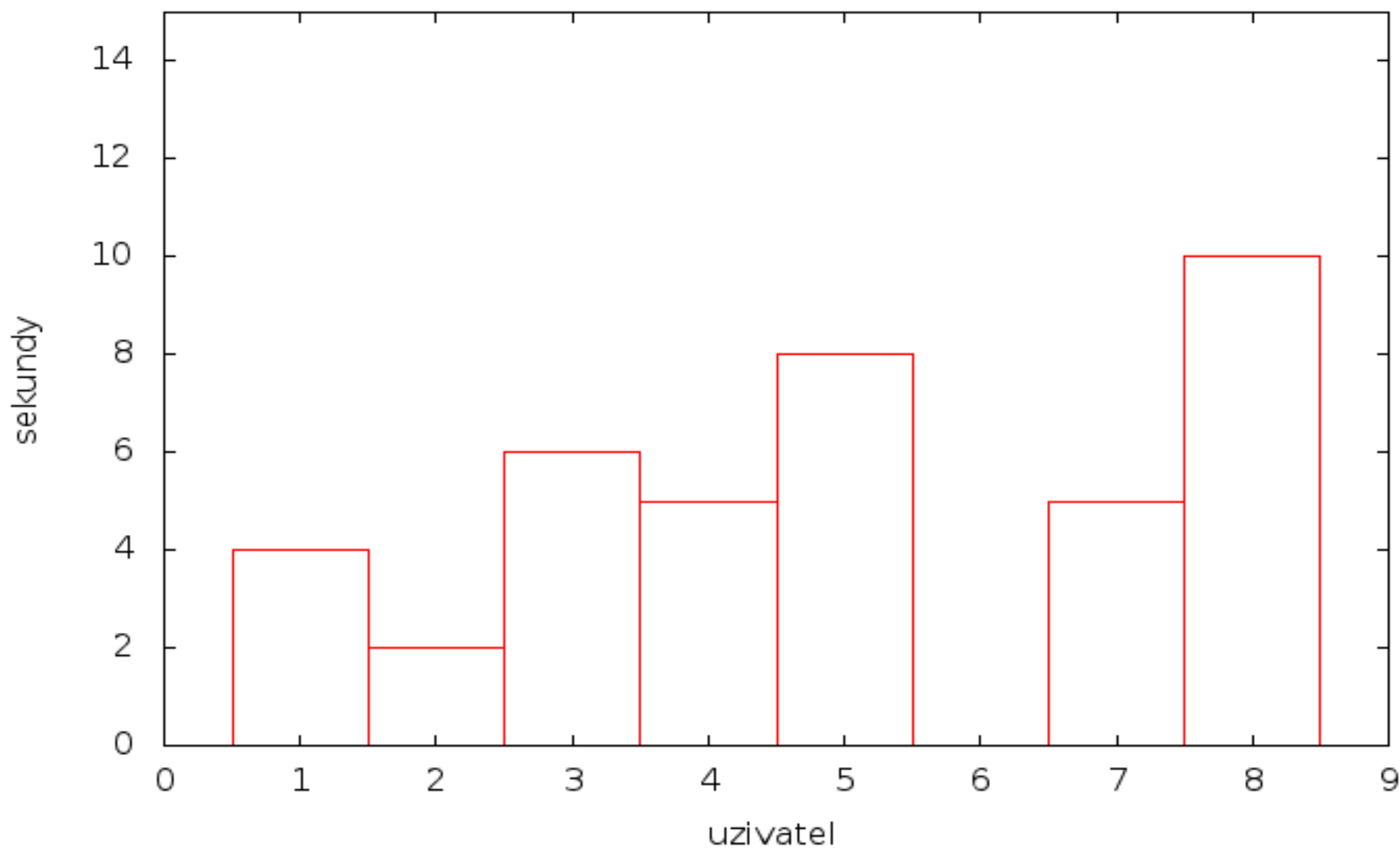
(c) Radek, Lukas, Honza

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?

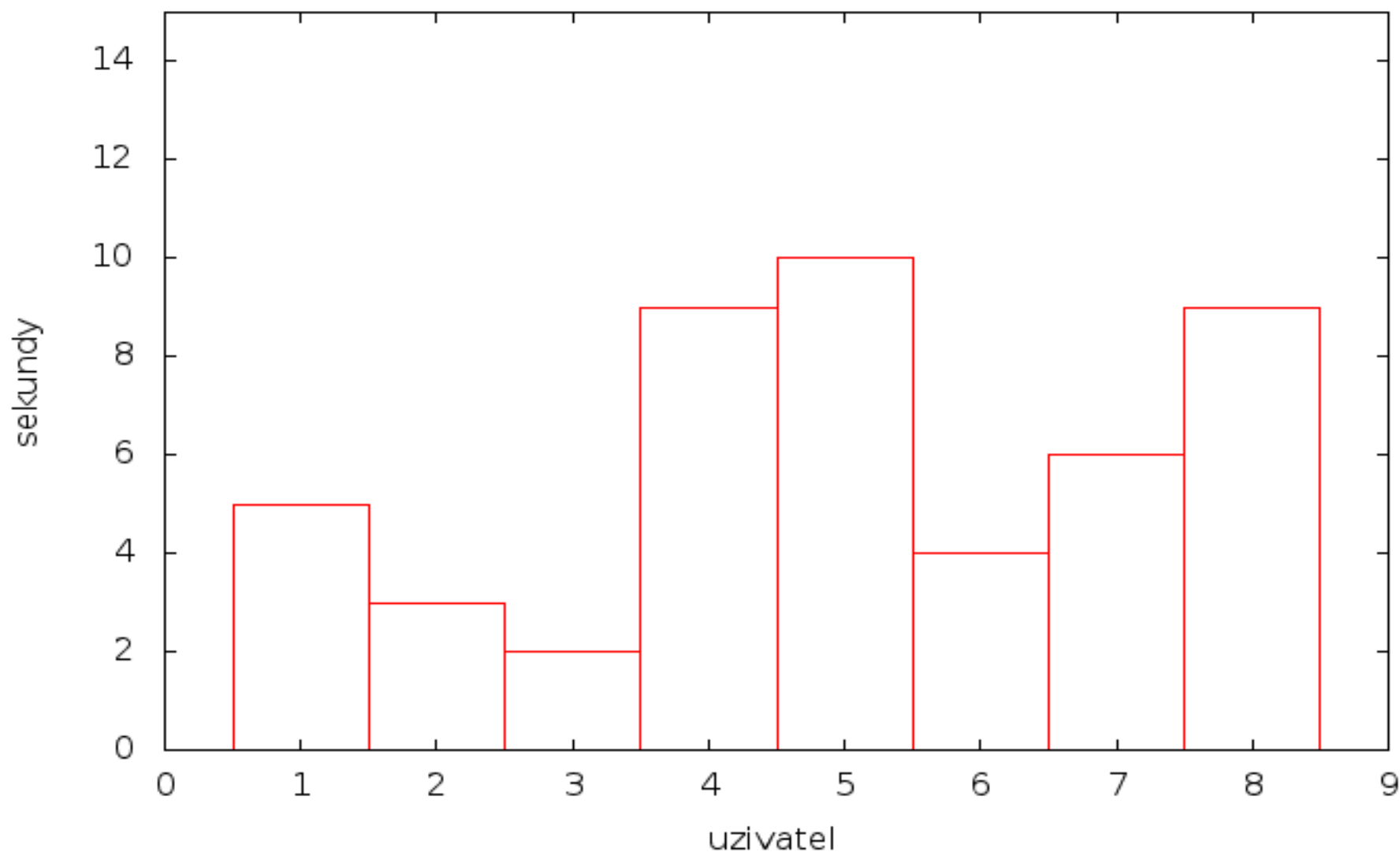
Čas do stisku tlačítka vpravo – s animacemi

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 tlačitko [bez animací]



Závěr

QML je skvělá technologie

Animace jsou pro uživatele velice důležitou
součástí a aplikaci prodávají!

