

	iOS	Android
	<i>Human Interface Guidelines (плоский, лёгкий, дружелюбный дизайн)</i>	<i>Material Design (смелый, графический, сознательный; осмысленная анимация; гибкая основа и кроссплатформенность)</i>
	Язык SWIFT	Язык Kotlin
1	Дизайн iOS-приложения создаётся в pt	Дизайн Android-приложения создаётся в dp (density-independent pixels)
2	Системный шрифт: San Francisco	Системный шрифт: Roboto
3	Нет теней	Тени играют большую роль
4	Отсутствие встроенного инструмента навигации назад	Встроенный инструмент навигации назад - Navigation Bar.
5	iOS рекомендует только один способ верхнеуровневой навигации — через Tab bar.	У Android есть три способа: Navigation Drawer, Bottom Navigation Bar и Tabs.
6	Рефрешеры вызываются одним и тем же жестом swipe down на обеих платформах. Но в iOS Refresh Content Control «толкает» остальной контент вниз.	Swipe to refresh у Android появляется поверх контента.
7	Контролы платформ отличаются только визуально. В iOS контролы проще: галочки используются как для radiobutton, так и для checkbox.	В Android они отличаются формой контрола.
8	В iOS стрелка "Назад" не имеет линии посередине потому, что подписывается предыдущим экраном. Если на предыдущем экране заголовок был стандартным, то заголовок переходит из заголовка влево к стрелке. Если заголовок был широким, то заголовок поднимается вверх. Если название предыдущей страницы слишком длинное, оно заменяется на слово back.	Стрелка "Назад" имеет линию посередине.
9	Иконка трёх точек: точки лежат горизонтально	Иконка трёх точек: точки лежат вертикально
10	Picker. Выбор даты происходит с помощью барабана.	Picker даты имитирует вид физического календаря. также рекомендует давать пользователям возможность вводить дату с помощью Input Field-a
11	Минимальная зона нажатия в iOS — 44 x 44 pt	Минимальная зона нажатия в iOS — 48 x 48 dp
12	HIG не рекомендует использовать Launch Screen для маркетинговых целей, и предлагает при запуске приложения выводить только Placeholder	Material разрешает на Launch Screen размещать логотип приложения
13	В iOS основная кнопка страницы обычно находится в правом верхнем углу.	В Android основная кнопка страницы часто отображается в правом нижнем углу, как кнопка floating action button или сокращенно FAB.
14	В iOS меню действий могут быть вызваны любой кнопкой или попыткой предпринять какое-либо действие. Они скользят снизу-вверх, в легко доступную область экрана.	В Android нижние листы появляются только при нажатии на иконку с тремя точками (это иконка Android для «дополнительных параметров»). И обычно появляются снизу только тогда, когда есть много вариантов возможных действий.
15	В iOS описан только один инструмент предупреждения пользователя — Alerts.	В Android три инструмента предупреждения пользователя: Snackbars, Banners и Dialogs.
16	Нейминг	
	Touch ID	Fingerprint
	Tab Bar	Bottom Navigation Bar
	Navigation Bar vs	Top App Bar
	Segmented Controls	Tabs
17	Отличия в компонентах (UI)	
	Page Control - показывает, на какой из страниц находится пользователь.	Не описан в Material.
	Steppers - стандартный control iOS. Используем его для ввода небольших значений. Пример: количество копий при печати.	Не описан в Material.
	Toolbar привычен только для iOS.	Не описан в Material.
	iOS в принципе не признаёт бургер-меню. Верхнеуровневая навигация только по Tab Bar.	Navigation Drawer
	Отсутствует среди нативных компонентов iOS.	Banner. С помощью Banner пользователю сообщается важная информация и предлагаются связанные с ней действия.
	Отсутствует среди нативных компонентов iOS.	Snackbar применяют, чтобы донести до пользователя короткое сообщение о результате его действия.
	Отсутствует среди нативных компонентов iOS.	Chips. Они используются для ввода информации, описания и действия.
	Отсутствует среди нативных компонентов iOS.	Expanding Bottom Sheet — это поверхность, которая прибита к низу страницы. При нажатии поверхность расширяется до полноценной страницы.