

**UNIWERSYTET GDAŃSKI**  
**Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki**

**Oskar Plichta**

nr albumu: 195009

# **Jak stworzyć przyjazny interfejs użytkownika do udostępniania fotografii w AngularJS?**

Praca magisterska na kierunku:

**INFORMATYKA**

Promotor:

**dr W.Bzyl**

Gdańsk 2014

## **Streszczenie**

Obecne na rynku serwisy do wyszukiwania takie jak Google Grafika, Flickr, Tumblr oraz Pinterest nie pozwalają na łatwe wyszukiwanie i udostępnianie zdjęć wybranych przez użytkownika a ich interfejsy użytkownika nie są mu przyjazne. Spośród bogatej oferty tworzenia UI zostaną wybrane i porównane interfejsy najbardziej intuicyjne i ułatwiające pracę użytkownikowi. Następnie zostanie stworzony nowy program - PicDrop , który będzie spełniał założenia przyjaznego dla użytkownika interfejsu w aplikacji internetowej.

## **Słowa kluczowe**

User Interface, Ruby on Rails, Bootstrap, AngularJS, MongoDB, WebSockets, RSpec

# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	5
<b>1. Wprowadzenie do Interfejsów Użytkownika</b>	6
1.1. Rozwój interfejsów użytkownika w ostatnich latach – tendencje, kierunki rozwoju	6
1.2. Sposoby udostępniania treści	6
1.3. Zdefiniowanie przyjaznego i intuicyjnego interfejsu użytkownika	6
<b>2. Budowa aplikacji do wyszukiwania i udostępniania zdjęć -PicDrop</b>	7
2.1. Cele aplikacji	7
2.2. Funkcjonowanie aplikacji	7
2.3. Opis tworzenia aplikacji PicDrop	7
2.4. Opis własnych rozwiązań	7
<b>3. Przegląd dostępnych narzędzi do tworzenia UI</b>	8
3.1. Porównanie tworzenia aplikacji za pomocą dostępnych narzędzi	8
<b>4. Opis wybranych narzędzi</b>	9
4.1. Ruby on Rails	9
4.2. AngularJS	9
4.3. Bootstrap	9
<b>5. Wnioski</b>	10
<b>Zakończenie</b>	11
<b>A. Tytuł załącznika jeden</b>	12
<b>B. Tytuł załącznika dwa</b>	13
<b>Bibliografia</b>	14

<b>Spis tablic</b> . . . . .	15
<b>Spis rysunków</b> . . . . .	16
<b>Oświadczenie</b> . . . . .	17

# Wprowadzenie

Interfejs użytkownika <sup>1</sup> jest podstawowym sposobem komunikacji pomiędzy człowiekiem a maszyną dlatego tak ważne jest, aby był on intuicyjny i przyjazny dla użytkownika. Praca w takim UI jest przyjemniejsza, szybsza i bardziej wydajna, ponieważ nie musimy się zastanawiać gdzie jest dana opcja programu czy strony lub jak uzyskać dany efekt.

W aplikacjach internetowych interfejs użytkownika jest bardzo ważny, gdyż dzięki niemu użytkownik może w krótkim czasie ocenić czy dana strona internetowa mu odpowiada i ewentualnie poszukać innej z lepszym UI. W tej pracy postaram się pokazać na czym polega tworzenie przyjaznego UI i na czym ta przyjazność ma polegać. Wskażę również z jakimi problemami musi się uporać developer aplikacji webowych, aby jego aplikacja była intuicyjna i funkcjonalna. Opierając się na książkach między innymi Roberta Hoekmana [1] oraz Jenifer Tidwell [2] opiszę również jakie narzędzia wybrałem i dlaczego te a nie inne uważam za najlepszy wybór.

---

<sup>1</sup>ang. User Interface - UI

## **ROZDZIAŁ 1**

# **Wprowadzenie do Interfejsów Użytkownika**

- 1.1. Rozwój interfejsów użytkownika w ostatnich latach – tendencje, kierunki rozwoju**
- 1.2. Sposoby udostępniania treści**
- 1.3. Zdefiniowanie przyjaznego i intuicyjnego interfejsu użytkownika**

## **ROZDZIAŁ 2**

# **Budowa aplikacji do wyszukiwania i udostępniania zdjęć -PicDrop**

### **2.1. Cele aplikacji**

### **2.2. Funkcjonowanie aplikacji**

### **2.3. Opis tworzenia aplikacji PicDrop**

### **2.4. Opis własnych rozwiązań**

## **ROZDZIAŁ 3**

# **Przegląd dostępnych narzędzi do tworzenia UI**

### **3.1. Porównanie tworzenia aplikacji za pomocą dostępnych narzędzi**



## **ROZDZIAŁ 4**

# **Opis wybranych narzędzi**

### **4.1. Ruby on Rails**

### **4.2. AngularJS**

### **4.3. Bootstrap**

## **ROZDZIAŁ 5**

# **Wnioski**

## **Zakończenie**

## **DODATEK A**

### **Tytuł załącznika jeden**

Treść załącznika jeden.

## **DODATEK B**

# **Tytuł załącznika dwa**

Treść załącznika dwa.

## Bibliografia

- [1] Robert Hoekman jr. *Magia interfejsu. Praktyczne metody projektowania aplikacji internetowych*. Helion, 2010.
- [2] Jenifer Tidwell. *Projektowanie interfejsów. Sprawdzone wzorce projektowe*. Helion, 2012.
- [3] Don Norman. *The Design of Everyday Things*. Basic Books, 2002.
- [4] Steve Krug. *Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych*. Helion, 2012.
- [5] Joe Fiorini. *User Interface Thinking in Rails: An Example*. 2012.
- [6] Michał Kwiatkowski. *How to integrate angularjs with rails*. 2013.
- [7] Rolf Hennicker Nora Koch. *Modeling the User Interface of Web Applications*. 2001.
- [8] *AngularJS documentation*. 2014.
- [9] *MongoDB documentation*. 2014.
- [10] *Rspec documentation*. 2014.
- [11] *Ruby on Rails documentation*. 2014.

## **Spis tablic**

## **Spis rysunków**



# Oświadczenie

Ja, niżej podpisany(a) oświadczam, iż przedłożona praca dyplomowa została wykonana przeze mnie samodzielnie, nie narusza praw autorskich, interesów prawnych i materialnych innych osób.

.....

data

.....

podpis