



Timur Nurutdinov

[Follow](#)

Saving the world. Shaping the world. Creating the world.

Jun 12, 2014 · 3 min read

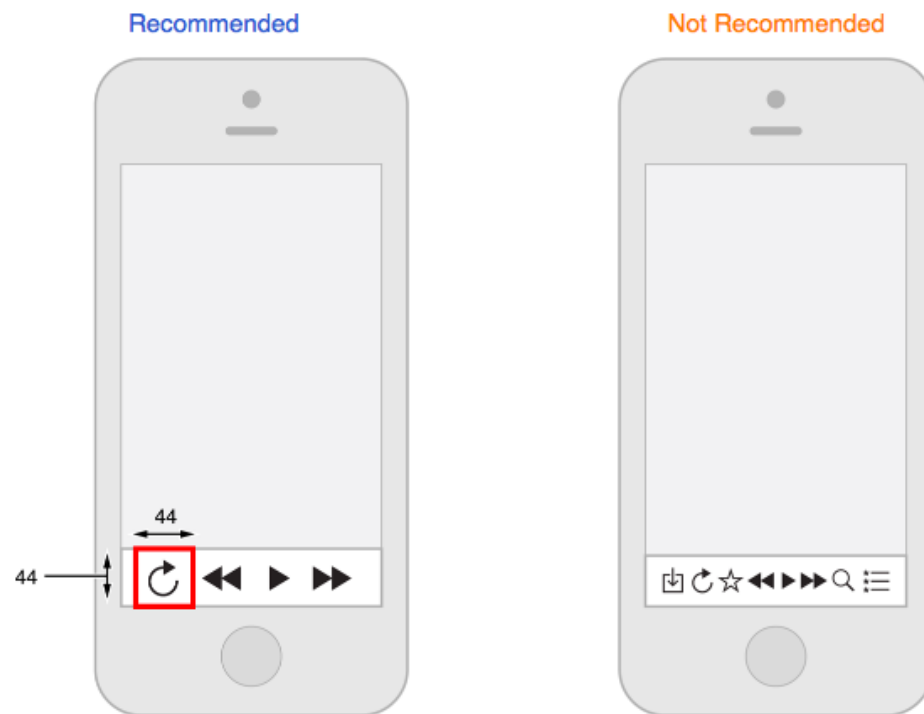
iOS Guidelines in Russian. Part N°4.

Гайдлайны Apple. Перевод.

Компоновка

Нужно отметить, что компоновка отвечает не только за то, как элементы выглядят на экране. Правильнее даже сказать, что это вообще не является основной функцией компоновки! С помощью правильного размещения элементов интерфейса, вы показываете пользователю, какие части приложения являются наиболее важными, на что будет влиять его выбор. Также вы выстраиваете отношения и связи между элементами интерфейса.

Сделайте так, чтобы пользователю было удобно взаимодействовать с вашим приложением. Начните с добавления свободного пространства между элементами!



Помогите пользователю сфокусироваться на основной задаче, выделите основной контент и функциональность. Хорошим приемом будет являться размещение элементов по “координатным осям рассеивания внимания”. Самый важный элемент находится в левом верхнем углу.

Не забывайте использовать вес элементов и баланс между ними, чтобы отобразить иерархию важности на экране. Большие элементы привлекают внимание и выглядят более важными, чем меньшие по размеру. Не стоит забывать, что на крупные эле-

менты легче нажимать, что делает их очень полезными в таких базовых приложениях iOS как **Набор номера** и **Будильник**.

Стоит заметить, что тут следует соблюдать баланс и не вдаваться в крайности. Если элемент будет излишне большим (например, кнопка, которая занимает половину экрана), то он может перестать восприниматься пользователем как функциональный элемент, на который вообще можно нажать. Это происходит из-за

того, что пользователь привык к определенному размеру активных элементов (высота кнопок в 44 пиксела, например).

Выравнивание. Используйте выравнивание, чтобы упростить быстрый просмотр экрана и показать группировку тех или иных объектов. Выравнивание дает вашему приложению упорядоченный и организованный вид, предоставляет пользователю возможность сфокусироваться на необходимой информации во время быстрого просмотра экрана. Выравнивание и использование отступов всегда идут рука об руку, ведь именно они являются главными инструментами для отображения **плановости** в приложении.

Восприятие основного контента. Удостоверьтесь, что пользователи понимают основной контент в выставленном по умолчанию размере. Например, не должно быть такого, чтобы для чтения важной информации, пользователю приходилось бы листать, а для просмотра основных изображений — делать приближение.

Будьте готовы к изменению параметров текста. Пользователи ожидают от приложения, что оно изменит отображение основных элементов при изменении глобальных параметров iOS (в первую очередь подразумевается включение режима отображения для людей со слабым зрением). Надо так продумывать архитектуру приложения, чтобы иметь это в виду. Тут приобретают значение отзывчивые интерфейсы (по аналогии с методологией разработки отзывчивых веб-сайтов).

Заметим, что это достаточно спорная тема. Стоит ли приложению подстраиваться под узкую категорию пользователей и приносит ли это им пользу вообще — интересный вопрос для дискуссий (прим. перевода).

Стилистические противоречия. Если элементы имеют схожую функциональность, то они и должны выглядеть похоже (передавать общую стилистическую направленность приложения). Если пользователь замечает элемент, который выбивается из общей картины, то он начинает задумываться о причинах особого выделения этого элемента. Заставлять пользователя думать об интерфейсе нельзя ни в коем случае, тогда нарушается основной принцип интерфейса — быть максимально незаметным для пользователя.

