

# *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?*

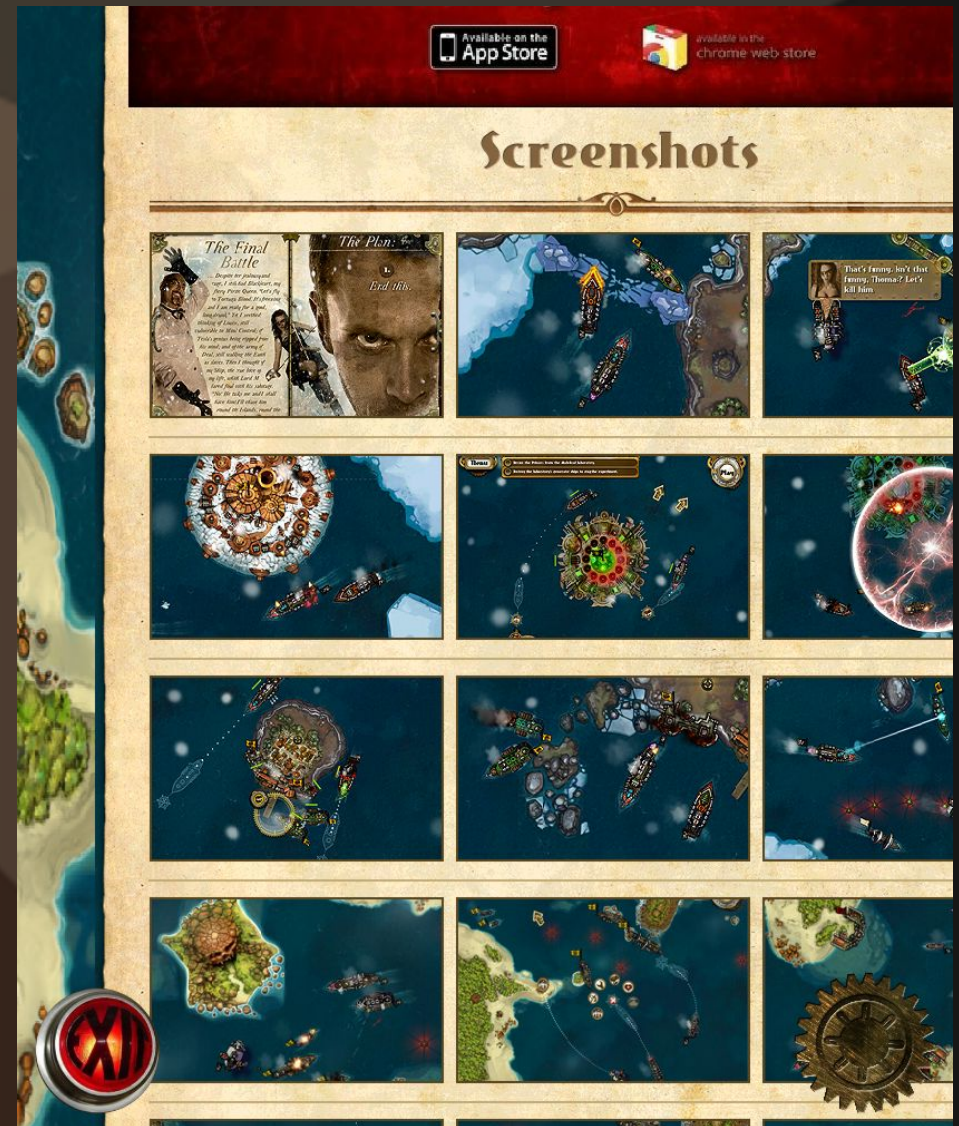
- Animace jsou klíčové
- Feedback všude
- Simulace hry - fotky
- Škálování dynamické
  - Tablet
  - Smartphone
  - PC
- Přímý vstup, nezatěžovat nastavením apod.
- Mnohem větší úsilí (zejména kvůli animacím) než se očekávalo



# Výsledek



- První spuštění



- Testování nápovědy

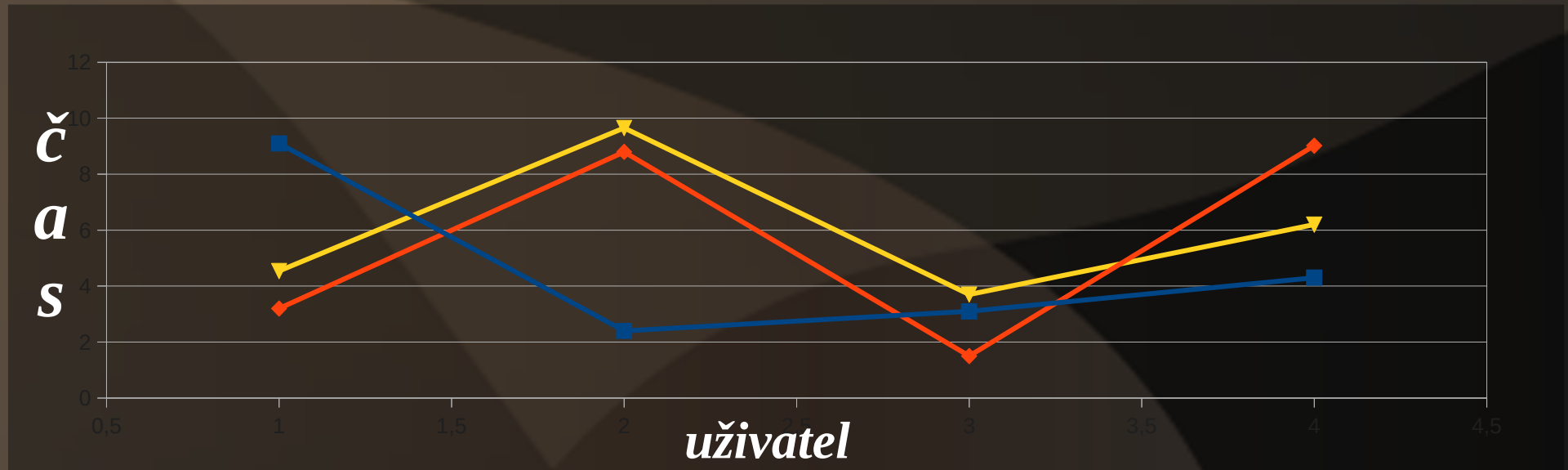
***WTF? (další fotky)***



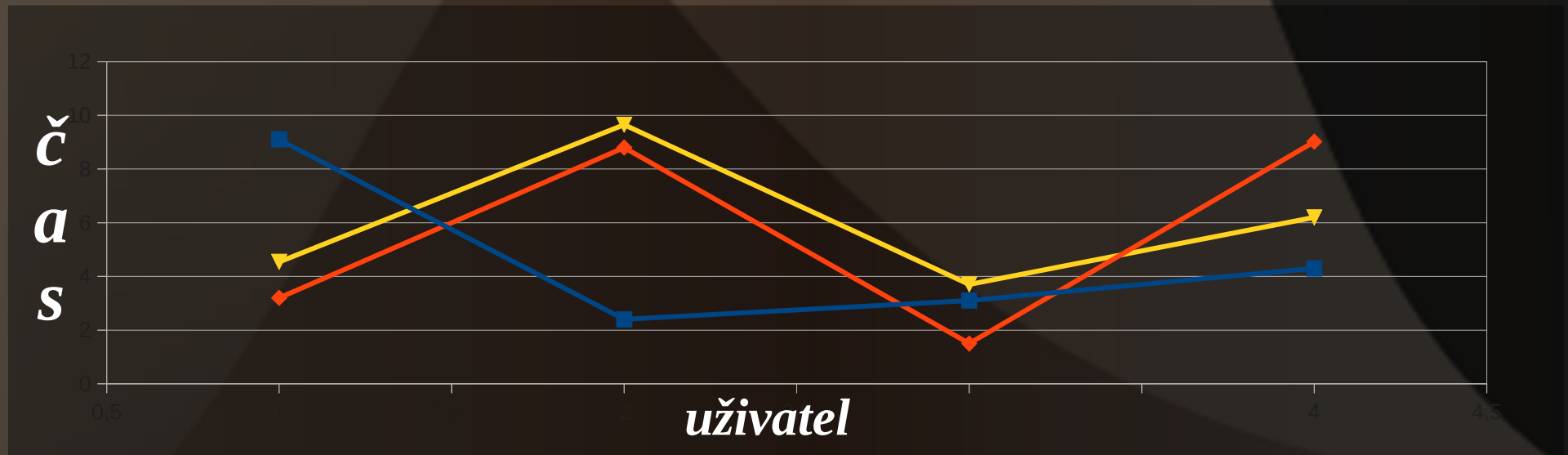
# *Testování*

- 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



## Čas do stisku tlačítka vpravo – bez animací



# *Závěr*

QML je skvělá technologie

Animace jsou pro uživatele velice důležitou  
součástí a aplikaci prodávají!

