

УДК 004.42

РАЗРАБОТКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА
ДЛЯ ANDROID-ПРИЛОЖЕНИЯ В СООТВЕТСТВИИ
С ДИЗАЙН-СИСТЕМОЙ MATERIAL DESIGN КОРПОРАЦИИ GOOGLE

Р. И. КОЗЫРЕВ, К. С. ЛАЛОВ

Научный руководитель И. А. БЕККЕР

Белорусско-Российский университет

Могилев, Беларусь

Студентами Белорусско-Российского университета выполняется учебный научно-исследовательский проект Food for pleasure для поддержания ЗОЖ, цель которого – создание и хостинг мобильного Android-приложения для ежедневного подсчета двигательной активности, калорий, воды, потребляемых человеком, и их сравнения с рекомендуемым количеством.

При проектировании графического интерфейса разработчики Food for pleasure применили базовые принципы Material Design для Android по принятию дизайн-решений от Google: рабочие поверхности программного продукта были спроектированы визуально и логически на разном z-уровне с учетом объемности отображения. Процесс формирования слоев определялся уровнем доступности того или иного элемента активности и возможностью взаимодействия с ним. Использовалась специальная библиотека Палитра, которая выбирает в изображении основной цвет и акцентирующий его цвет для выделения важных подробностей. У окон нет острых углов, панели и меню прозрачны, выполнены эффекты глубины, изображения не имеют рамок, занимают максимально возможное место с учетом их текущей значимости.

При анимации интерфейса приложения Food For Pleasure соблюдались требования осмысленной анимации: практически каждое действие пользователя сопровождается звуковым и визуальным эффектом. Звуковой эффект по желанию пользователя можно отключить, однако визуальный – нет. Он реализован так, что при переходе из одной активности на другую существует еле заметная анимация, однако её уже достаточно, чтобы пользователь видел не просто меняющийся текст на статическом фоне, а создавалась иллюзия перевернутой страницы в книге. Также при нажатии на любую кнопку, поле ввода определенные части выбранного «кликом» объекта могут менять оттенок (для кнопки) или появится некий декоративный графический элемент (для поля ввода). Таким образом, достигается необходимый уровень ощущения и понимания пользователем интерактивного взаимодействия с приложением.