

УДК 004.582

**РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ОРГАНИЗАТОРА,  
ПО УХОДУ ЗА КОМНАТНЫМИ РАСТЕНИЯМИ****К.П. ДИВИН***(Представлено: Д.В. ПЯТКИН)*

*Рассматривается практический способ создания интерфейса для мобильного приложения по уходу за комнатными растениями. В качестве цели выступает написание мобильного приложения для пользователей, которые забывают о своевременном уходе за своими растениями, а также создание интуитивно понятного интерфейса.*

Цель разработки интерфейса мобильного приложения по уходу за комнатными растениями – создание удобного для пользователя в обращении с приложением, а также комфортное его использования, с помощью которого будет легко ухаживать за растениями.

**Принцип разработки интерфейса мобильного приложения**

Опишем несколько приемов работы с приложениями, которые можно назвать эффективными и проверенными. В идеале приложение для мобильного устройства должно работать со скоростью мысли. Более того, интерфейс приложения должен быть понятен даже новичку.

Стоит выделить пять основных факторов, имеющих важное значение при разработке взаимодействия с приложением.

*Целеориентированность.* Создание интерфейса для конкретного пользователя. Сегодня в сети большое количество данных о различных категориях пользователей, причем многие материалы – исследования, обзоры – доступны бесплатно. Изучение этой информации поможет создать приложение, которое полностью соответствует потребностям целевой аудитории.

*Юзабилити.* Приложение должно быть удобным и интуитивно понятным. К примеру, если вы хотите указать ссылку для перехода на сторонний ресурс, то оформляйте ее привычным образом – с помощью подчеркнутого голубого текста. Удобство и практичность – это первый шаг на пути к тому, чтобы ваша программа стала желанной для пользователя.

*Возможность (аффёрданс) и символичность.* Аффёрданс – это функция. Для простоты снова воспользуемся приемом со ссылкой. Так, голубой подчеркнутый текст указывает на то, что клик по нему переведет пользователя по какому-то адресу. Подобные символы нужно использовать таким образом, чтобы пользователь не размышлял о том, что может означать тот или иной элемент интерфейса. Практичность и рациональность – наше все.

*Обучаемость.* В идеале пользователь должен без труда догадываться, как работать с программой. Здесь приходят на помощь знакомые и привычные схемы оформления приложения. Они должны помочь человеку без проблем привыкнуть к программе.

*Фидбек и время ответа.* Отклик приложения должен давать пользователю представление о том, выполнена задача или нет. Это может быть обычный звуковой сигнал или нечто более сложное – например, модальное окно. Убедитесь в том, что фидбек приложения соответствует положениям, установленным NielsenNormanGroup.

Первым шагом при создании целеориентированного интерфейса является изучение своей аудитории. Размер дисплея – это не единственное ограничение при разработке мобильного приложения. Пользователи также формируют требования к интерфейсу и необходимо их учитывать.

В этом вопросе есть четкая тактика, состоящая из трех положений:

*Personas:* помогает понять, что будет побуждать пользователя выполнить то или иное действие внутри приложения. Это формальные, теоретические модели реальных пользователей.

*UserScenarios:* обеспечивает моделирование различных ситуаций, помогает предсказать действия пользователя. Благодаря этому можно разработать интерфейс, который оптимально подходит для смоделированных пользователей и задач, которые они хотят выполнить.

*Experiencemaps:* здесь изучаются все возможные условия отдельного взаимодействия. Схема может описать каждый шаг пользователя, который будет выполнен с высокой вероятностью на определенном этапе работы с приложением. Такая схема поможет понять эмоции и обстоятельства, которые приводят к выполнению каждого действия.

Этот пункт позволяет параллельно проводить разработку приложения и изучать возможное поведение пользователей. Идеальным вариантом является набросок, по которому изучается взаимодействие пользователей с контентом – работу человека с содержимым программы можно проиллюстрировать на бумаге. Это поможет понять, как примерно будут вести себя пользователи внутри приложения.

Прежде чем сделать прототип, рукописная схема поможет изучить наиболее важную часть приложения – контент. Понимание возможной схемы взаимодействия пользователя с контентом поможет дать более точную оценку числа страниц/экранов, необходимых в программе.

Интерфейс мобильного приложения будет разработан с помощью средства разработки Eclipse и установленным на него плагином ADT, также нужно установить JDK и JRE, для тестирования и проверки работоспособности приложения будет использоваться симулятор или же виртуальная машина.

Мобильное приложение будет состоять из главной страницы, на которой размещены пункты, выбираемые пользователем, такие как растения, задачи, календарь и настройки и т.д. В пункте растения можно создавать, редактировать или удалять растения. При добавлении растений, нужно будет из списка предложенных выбрать нужное. После того как пользователь выбрал растение, выполняется переход на страницу с данным растением на которой будет основная информация о растении. Также будет возможность добавить фотографию данные растения и добавления напоминаний о поливе и т.д. В пункте задачи будет предоставлена информация о каждом из растений пользователя с их напоминанием о поливе или каких-либо других действий. В пункте календарь, будет отображаться обычный календарь, но если на определенный день добавлена какая-либо задача, то день с задачей будет отображаться по-иному и с количеством задач на день. В пункте настроек будет отображаться информация о приложении, текущее время, включены или выключены напоминания и т.д.

#### **Заключение**

Мобильное приложения по уходу за комнатными растениями – будет разработан удобный и интуитивно понятный интерфейс, который не будет требовать дополнительного обучения или контента на то направленное. На данный момент ведутся работы по увеличению функциональности.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Дизайн мобильных приложений [Электронный ресурс] – Режим доступа <https://habrahabr.ru/company/appodeal/blog/260095/>. – Дата обращения 27.09.2017.
2. Eclipse(среда разработки). [Электронный ресурс] – Режим доступа <https://ru.wikipedia.org/wiki/Eclipse>. – Дата обращения 27.09.2017.
3. IntelliJ IDEA. [Электронный ресурс] – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/IntelliJ\\_IDEA](https://ru.wikipedia.org/wiki/IntelliJ_IDEA). – Дата обращения: 27.09.2017.
4. AndroidStudio [Электронный ресурс]. – Режим доступа [https://ru.wikipedia.org/wiki/Android\\_Studio](https://ru.wikipedia.org/wiki/Android_Studio). – Дата обращения: 27.09.2017.