

**AKADEMIA HANDLOWA
NAUK STOSOWANYCH W RADOMIU**



**RADOM
ACADEMY OF ECONOMICS**

Akademia Handlowa Nauk Stosowanych w Radomiu

Współczesne techniki informatyczne i multimedialne Laboratorium 3

Radom 2021/2022

1. Cel zadania

Uwzględniając coraz popularniejsze metody tworzenia ujednoliconego interfejsu aplikacji międzyplatformowych celem niniejszego laboratorium będzie kompleksowe przygotowanie interfejsu pod wskazaną aplikację.

2. Potrzebne narzędzia.

- kompletny zestaw komputerowy z dowolnym systemem operacyjnym
- dowolny program graficzny wektorowy i rastrowy (zalecany program Krita)
- OPCJONANIE dowolne środowisko projektowania aplikacji dla systemów Android i/lub iOS

3. Informacje wstępne

Aplikacje mobilne to jeden z najprężniej rozwijających się rynków aplikacji. Co roku wartość kapitałowa sięga kilkuset miliardów dolarów i stale rośnie. Coraz popularniejsze jest przenoszenie aplikacji znanych z PC na telefony i tablety.

Sytuacja wymusza na projektantach zupełnie nowe podejście do projektowania interfejsu użytkownika. Najważniejszym wyzwaniem jest skalowalność, gdyż urządzenia przenośne mogą mieć różne wielkości ekranu (przykładowo telefon i tablet). Dodatkowo urządzenia mogą mieć różne metody komunikacji na linii użytkownik-urządzenie (dotyk, klawiatura/mysz, komendy głosowe). Oznacza to, że sterowanie znane z PC może być niewystarczające.

Inną ważną zmianą to sama logika interfejsu, w którym wszystko opiera się na stanach okna, nie zaś na przełączaniu widoku do nowych okien. Wszystkie ewentualne okienka, komunikaty czy informacje użytkownik musi otrzymać na jednym ekranie.

4. Przebieg.

Projekt ma przedstawiać dowolnie wybraną aplikację (np. bankowa, notatnik, gra). Nie jest wymagane projektowanie pełnej zawartości, a jedynie rozmieszczenie elementów w oknie głównym, w opcjach programu oraz ewentualnych informacji/pomocy użytkownika aplikacji (w postaci powiadomień). Istotne by zaprojektowane zostały minimum trzy stany interfejsu oraz minimum dwa typy informacji dla użytkownika (np. tak zwany toast message bądź informację ekranową).

Projekt można wykonać zarówno w programie graficznym jak i w środowisku programistycznym.

5. Zakończenie

Rozwiązanie należy przesłać w postaci gotowego projektu na adres piotr_dobosz@int.pl, w temacie wiadomości zawierając [WSH_WTIM].