

توسعه برنامه های

موبایل

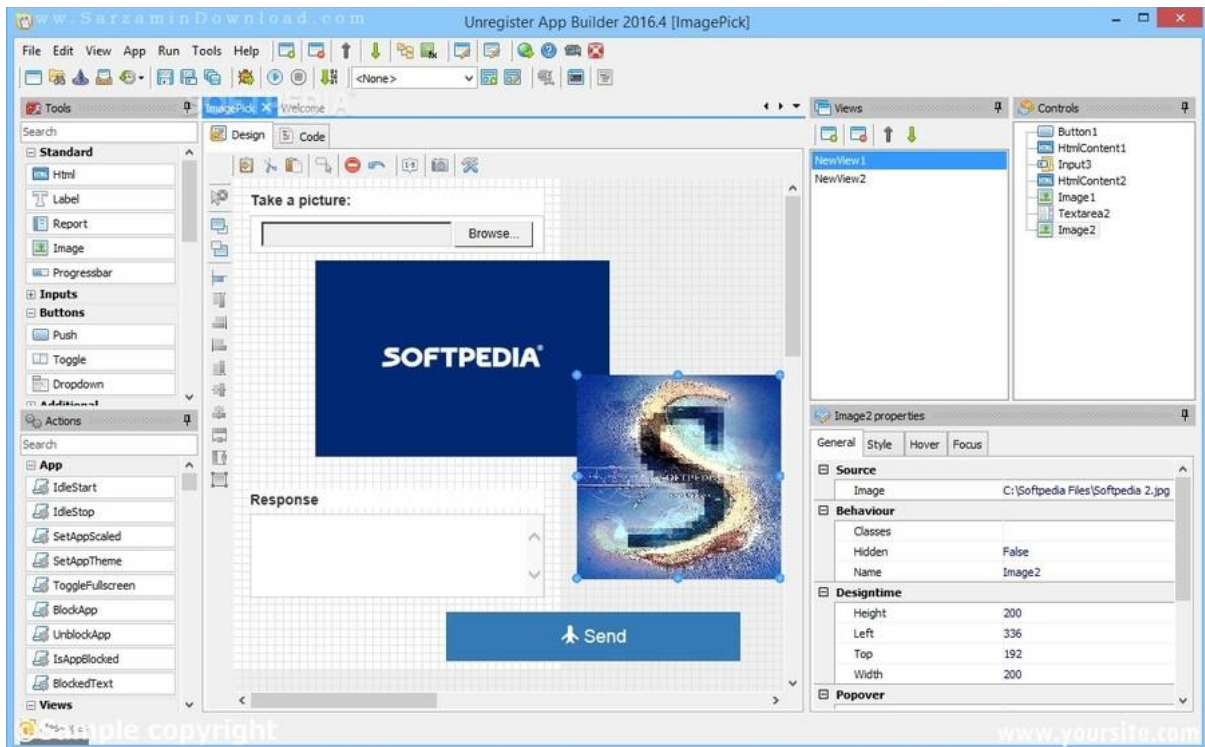
جلسه سوم مجازی

بخش اول

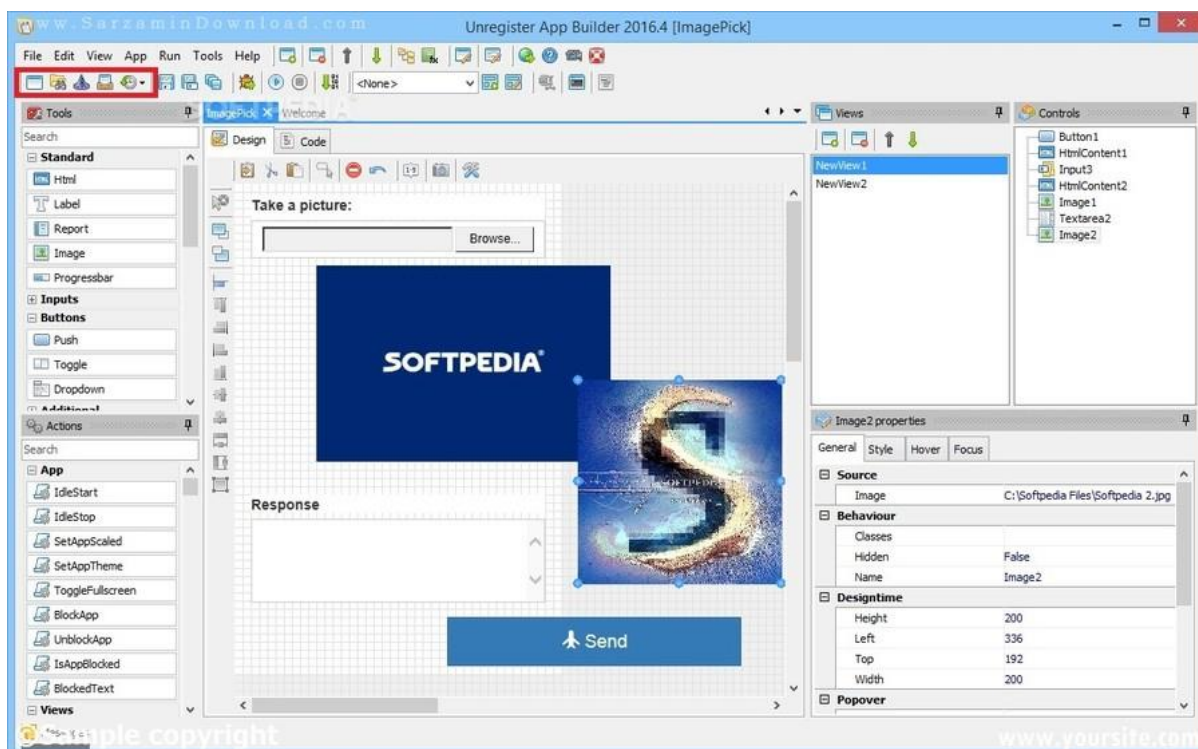
سحر صادقی

## آموزش استفاده از نرم افزار: App Builder

پس از نصب وارد نرم افزار شوید. وقتی وارد نرم افزار می شوید صفحه زیر برای شما نمایان می شود.



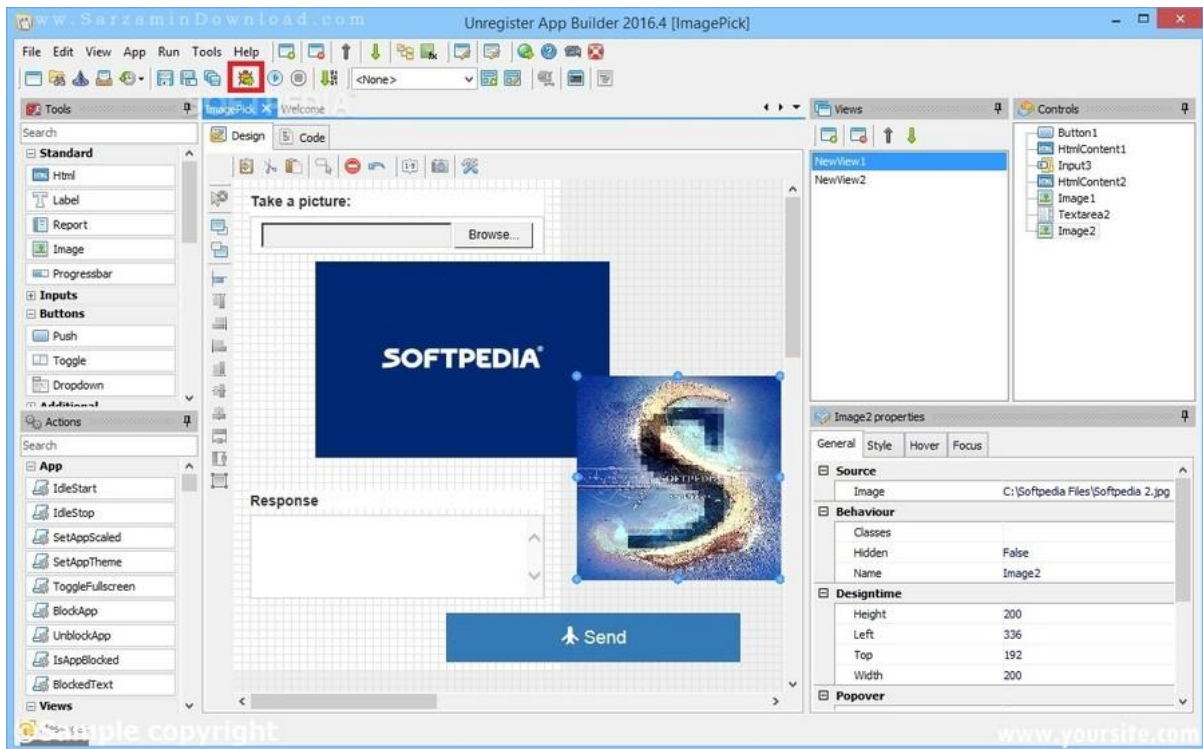
در قسمت مشخص شده می توانید عملیات هایی مثل باز کردن یک فایل، ساخت یک فایل جدید و ... را انجام دهید.



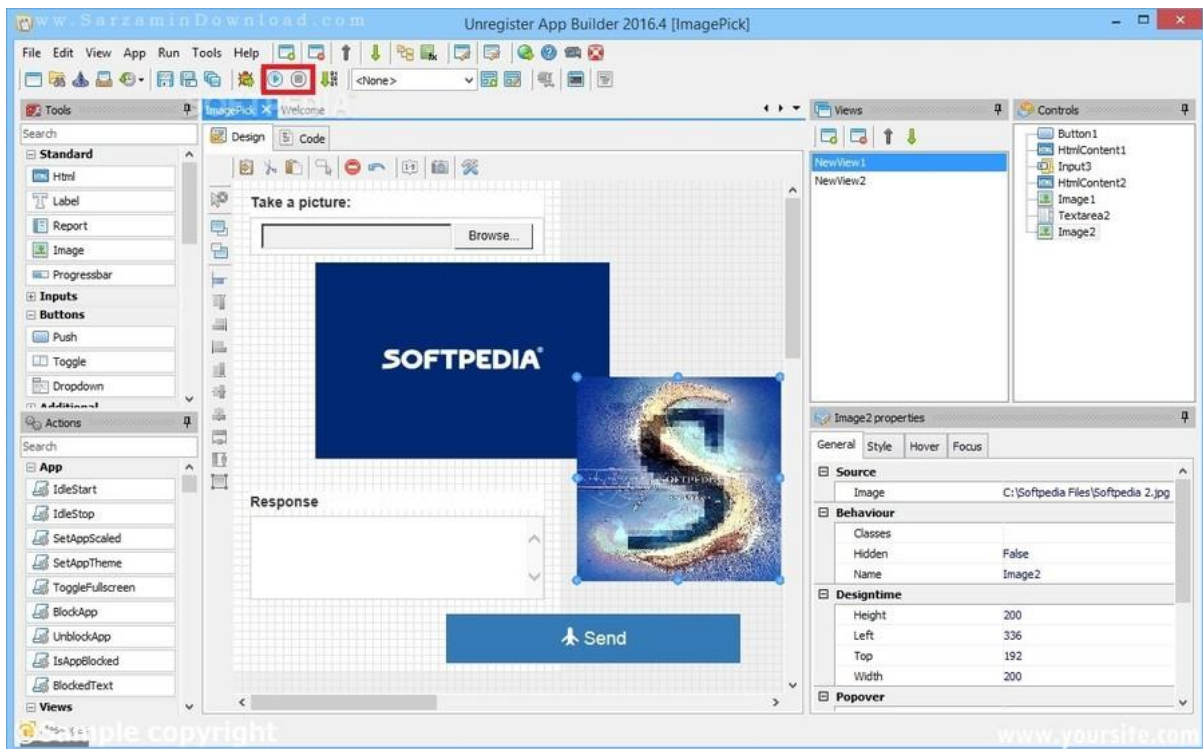
برای ذخیره ی تغییرات خود می توانید از گزینه های مشخص شده استفاده کنید.



برای جای گذاری یک فایل کپی شده در کلیپ بورد بر روی گزینه ی مشخص شده کلیک کنید.

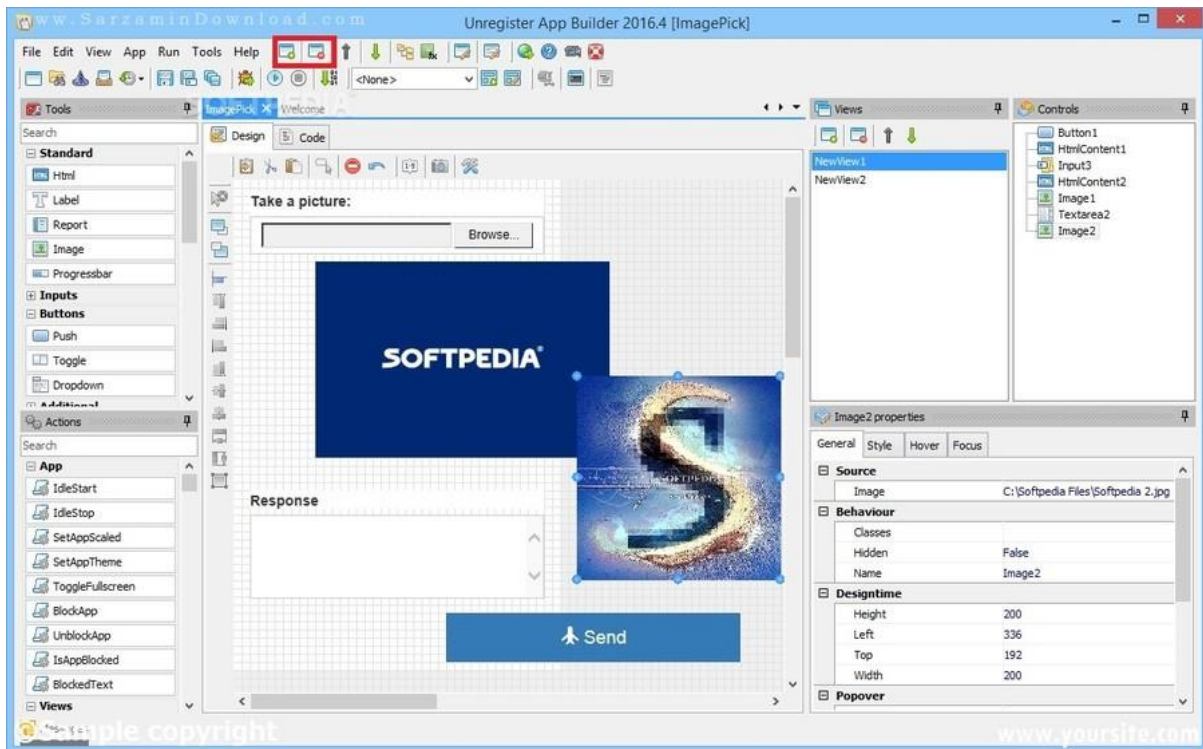


برای اجرای نرم افزار به صورت پیش فرض بر روی گزینه ی مشخص شده کلیک کنید.

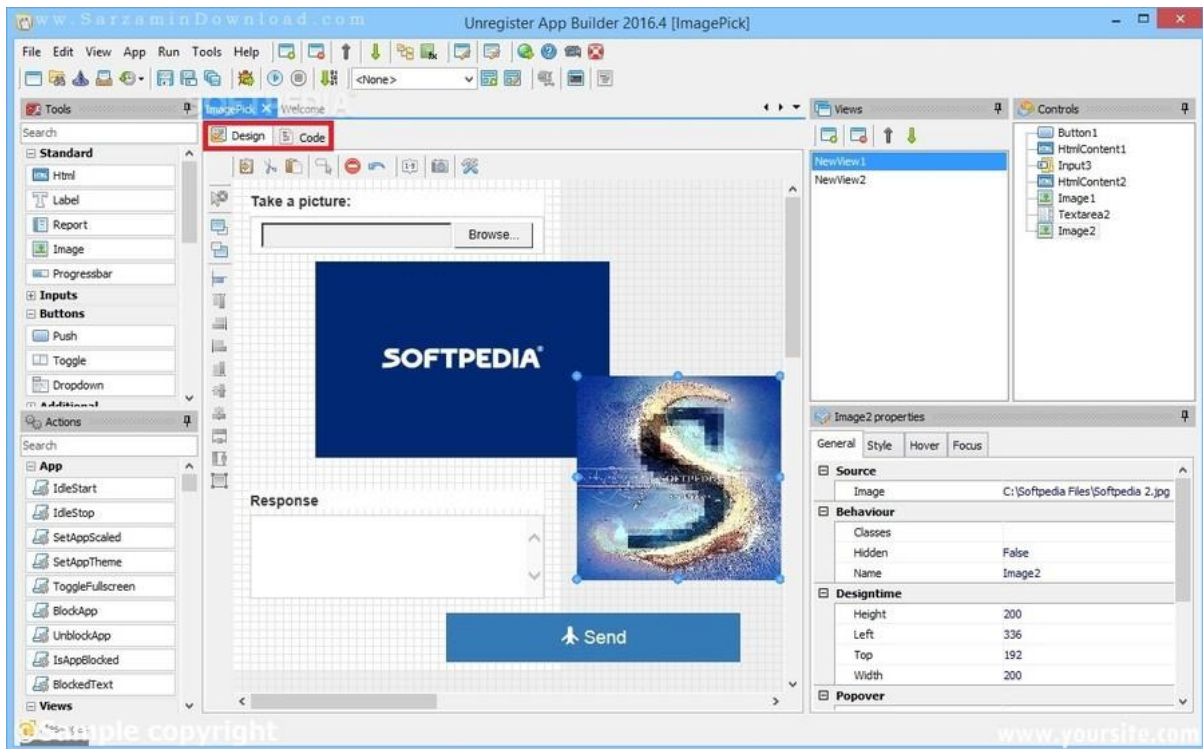


با کلیک بر روی گزینه های مشخص شده می توانید یک پنجره جدید بسازید و حذف کنید.

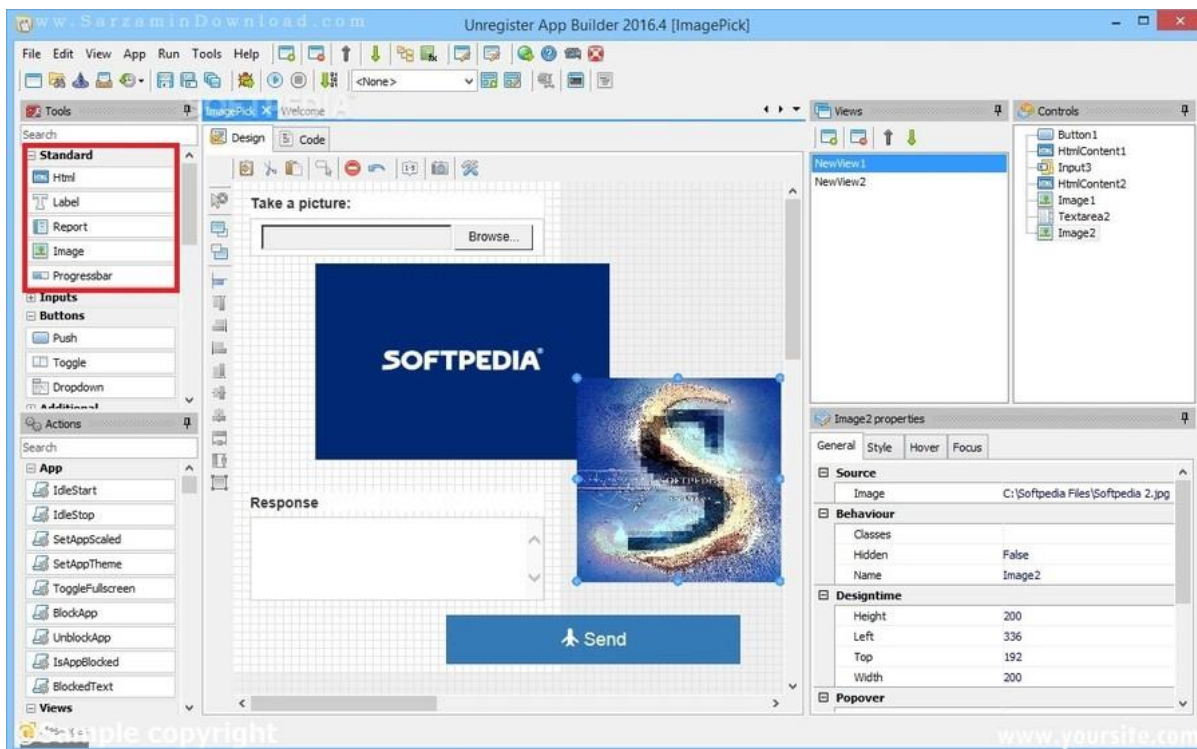




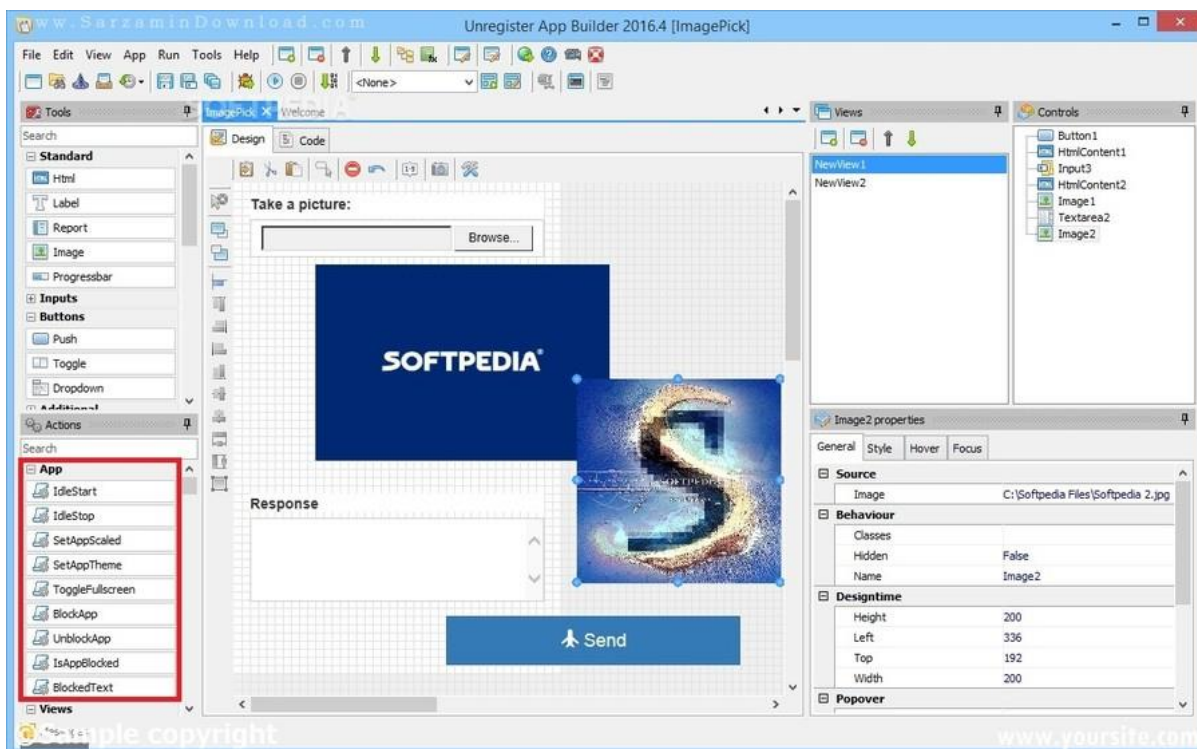
در قسمت مشخص شده دارای دو گزینه است که در قسمت سمت چپ می توانید تنظیمات گرافیکی نرم افزار را انجام دهید و در قسمت سمت راست می توانید کدهایی را بنویسید.



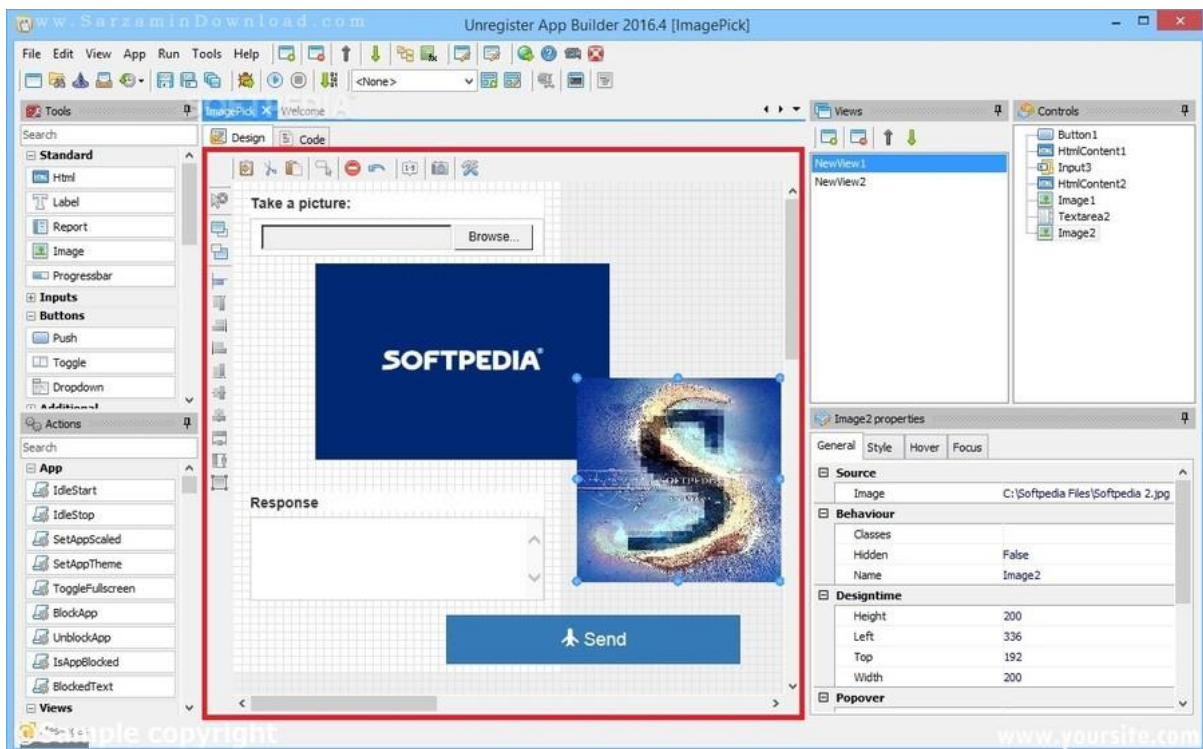
در قسمت مشخص شده می توانید یک دکمه، متن و ... را به نرم افزار خود اضافه کنید.



در قسمت مشخص شده می توانید کد های آماده ای را مشاهده کنید.



در قسمت وسط صفحه هم می توانید نرم افزار خود را مشاهده کنید.



## نتیجه گیری:

اگر به یک نرم افزار عالی برای ساخت نرم افزار نیاز دارید و این کار را می خواهید به بهترین نحو و سریع انجام دهید، یکی از بهترین گزینه ها نرم افزار App Builder می باشد.

## بررسی رابط کاربری اپلیکیشن های موبایل – مقدمه

چند سال پیش که کمپانی اپل در شعار تبلیغاتی خود (There is an app for that) از وجود اپلیکیشنی برای هر نیاز سخن گفت؛ زمینه ساخته شدن meme ها و شوخی های بسیاری را فراهم ساخت، اما این موضوع امروزه تبدیل به واقعیتی ناگزیر شده است. ما برای انجام بسیاری از کارهای روزمره خود وابسته به اپلیکیشن های نصب شده روی تلفن های هوشمند خود هستیم. اما این اپلیکیشن ها چه هستند؟ برای طراحی آنها چه مواردی دارای اهمیت است؟ و عبارات رابط کاربری و تجربه کاربری که امروزه زیاد شنیده می شوند چه معنایی دارند؟ در دنیای دیجیتال واژه اپلیکیشن (application) و یا به صورت خلاصه شده اپ (app) برای برنامه های کاربردی تحت دستگاه هایی مانند تلفن های هوشمند، تبلت ها، کامپیوترها و حتی ساعت ها و عینک های هوشمند به کار می رود. شاید توانایی استفاده از این اپلیکیشن ها از مواردی باشد که باعث هوشمند خوانده شدن این دستگاه ها شده است.

اپلیکیشن ها کاربردهای مختلفی دارند. امروزه کمتر کسی برای تنظیم زنگ ساعت بیداری خود از ساعت های قدیمی شماطه دار استفاده می کند. دیگر لازم نیست برای کمترین کارهای بانکی خود تا بانک برویم یا حتی برای

مطالعه کتاب کاغذی بخیریم. اپلیکیشن‌ها در کیفیت زندگی ما تأثیر گذاشته‌اند. این تأثیرات ممکن است همیشه مثبت نباشند، اما در بسیاری از مواقع مانع هدر رفتن زمان ما می‌شوند. در طراحی اپلیکیشن‌ها، با مفاهیمی مانند رابط کاربری (User Interface یا UI) و تجربه کاربری (User Experience یا UX) مواجه هستیم. به طور خلاصه، UI بخش بصری و گرافیکی هر اپلیکیشن است که کاربر با آن مستقیم سر و کار دارد و UX شامل رفتارها، نگرش‌ها و احساسات یک کاربر درباره استفاده از آن است.

طراحی رابط کاربری نقش بسیار مهمی در موفقیت یا شکست یک اپلیکیشن ایفا می‌کند. توقع کاربران از توسعه‌دهندگان ساخت اپلیکیشن‌هایی است که در عین سادگی نیازهای آنها را برآورده کند. متأسفانه بسیاری از این توسعه‌دهندگان بیش از حد به سلیقه هنری و خلاقیت خود اطمینان دارند. آنها قوانین و استانداردهای طراحی رابط کاربری را رعایت نمی‌کنند و یا تمام تلاش خود را تنها در قابل استفاده ساختن اپلیکیشن خود به کار می‌برند. در مواقعی نیز معتقدند که هوشمندانه بودن کد و یا استفاده از مجموعه رنگ‌های جذاب برای جلب نظر کاربر کافی است، اما در حقیقت یک رابط کاربری استاندارد باید بدون نیاز به آموزش و یا راهنمایی خاص برای تمامی کاربران خود قابل استفاده باشد. در تصویر زیر مواردی که در طراحی یک رابط کاربری باید در نظر گرفته شود نشان داده شده است. در ادامه در مورد هر یک از این موارد به اختصار توضیح می‌دهیم.



نیاز کاربر: روند هر طراحی با شناخت نیازمندی‌های کاربران شروع می‌شود. این نیازها همیشه در حال تغییرند و بیشتر اوقات خود کاربران نیز از این که چه وقت و چگونه از تکنولوژی‌های جدید استفاده خواهند کرد اطمینان



ندارند. اغلب آنها نیازهای خود را با تکنولوژی‌های قدیمی‌تر و در دسترس تخمین می‌زنند. به همین دلیل، در این مرحله طراحی نمونه‌های اولیه و ساخت پروتوتایپ‌ها برای درک درست از نیاز کاربران اهمیت دارند. کاربرپذیری (Usability): کاربرپذیری معیاری برای تعیین میزان سهولت استفاده از یک ابزار و یا اپلیکیشن برای کاربر است.

شناخت نیاز کاربر در کنار کاربرپذیری، کمک می‌کند تا بهترین راه‌کار برای حل مشکلات کاربران و رفع نیاز آن‌ها حاصل شود.

روش‌های چابک (Agile Methodology): روش‌های چابک، روش‌هایی تطبیق‌پذیر برای تولید محصول بر اساس بازخورد کاربران هستند. این روش‌ها شرایط ساخت نمونه اولیه یا پروتوتایپ را فراهم می‌کنند. استفاده از روش‌های چابک و MVP می‌تواند در اولویت‌بندی نیاز کاربران مفید باشد و در صرفه‌جویی زمان و هزینه کمک کند.

MVP (یا Minimum Viable Product) یا حداقل محصول قابل عرضه، به معنای محصولی با کمترین ویژگی‌هاست که می‌توان با کمک آن از مشتری بازخورد مناسب گرفت.

قابلیت استفاده برای عموم: هر اپلیکیشن باید برای تمامی افراد یک جامعه قابل استفاده باشد. برای مثال، اگر در کدنویسی آنها اصول مناسب رعایت شود، برنامه‌های مخصوصی که متون را می‌خوانند می‌توانند دکمه‌ها و متن‌های اپلیکیشن را نیز بخوانند تا برای نابینایان نیز قابل استفاده باشد.

محیط توسعه: شامل بخش کدنویسی اپلیکیشن و backend آن می‌شود. طراحان رابط کاربری باید در طراحی خود نظرات تیم توسعه را نیز مد نظر قرار دهند و از آنها مشورت بخواهند تا مطمئن شوند طرحشان به بهترین نحو و در زمان بندی معین قابل اجرا است.

امنیت: در ساخت هر اپلیکیشن ضمن رعایت نکات امنیتی برای حفاظت از اطلاعات کاربران، انتقال حس امنیت در طراحی رابط کاربری نیز مهم است. طراحی رابط کاربری باید به گونه‌ای باشد که بتواند اعتماد کاربر را به خود جلب کند.

در عرصه طراحی رابط کاربری در چه جایگاهی هستیم و چه باید کرد؟

در طی سال‌های اخیر، توسعه اپلیکیشن‌های ایرانی نیز سرعت زیادی یافته است. تقریباً هر روز چندین اپلیکیشن فارسی جدید به بازارهای دانلود اپلیکیشن (چه اندروید و چه iOS) اضافه می‌شود. اما رابط کاربری این اپلیکیشن‌ها تا چه حد منطبق با استانداردهای جهان طراحی شده‌اند؟ آیا توسعه‌دهندگان ایرانی برای طراحی اپلیکیشن‌های خود از سبک‌های شناخته شده طراحی و ترندهای جهان مانند متریال دیزاین گوگل (Google Material Design) با رعایت قوانین درست آنها پیروی می‌کنند و یا به سلیقه و ذوق هنری خود اعتقاد بالایی دارند؟

همان‌طور که گفتیم طراحی رابط کاربری اپلیکیشن‌ها در جذب و یا دفع مخاطبان اهمیت بالایی دارد. هرچقدر هم که کدهای یک اپلیکیشن عالی و اصولی نوشته شده باشد، گرافیک رابط کاربری چیزی است که به کاربر نشان داده می‌شود و روی قضاوت او تأثیر مستقیم می‌گذارد.