

《iOS应用软件设计之道》

图书基本信息

书名：《iOS应用软件设计之道》

13位ISBN编号：9787111478339

出版时间：2014-10-1

作者：[美] William Van Hecke

页数：317

译者：张菲

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《iOS应用软件设计之道》

内容概要

本书是一部介绍iOS平台上应用软件设计的指南。本书旨在向软件开发人员和设计人员灌输正确的软件设计理念和流程，以一个示例贯穿列提纲、画草图、画线框图、创作实体模型、创作原型软件，最后到应用软件完工的整个过程。叙述了构造优雅、得体软件界面的方式方法，如何引导用户在使用应用软件时做出各项决定，如何营造友好的交互过程乃至用户体验。并且介绍了如何依据项目需求有所取舍，取得折衷，最终得到恰当表现和行为的应用软件。本书涵盖了常见的软件设计思路，表达通畅，不仅适用于iOS平台，对于其他操作系统上的软件开发同样具有借鉴意义。

《iOS应用软件开发之道》

作者简介

作者简介

William Van Hecke 资深软件用户体验设计专家，Omni Group用户体验领军人物，在软件开发、用户体验方面有数十年工作经验。精通C/C++、Objective-C、Java等编程语言。他领导开发的OmniFocus获得了苹果公司设计大奖。

译者简介

张菲 资深软件开发工程师和网络工程师，有超过15年的从业经验，经验十分丰富。业界知名的科技图书译者，曾经翻译了《代码大全（第2版）》（合译）、《iPad应用开发实践指南》和《编程卓越之道：第二卷》等经典著作，深受读者好评。此外，他还在《计算机世界报》等IT媒体上发表了多篇技术文章。

书籍目录

目录

译者序

序

前言

第一部分 将灵感转换成软件

第1章 列出提纲 2

1.1 过程：非线性但有序 2

1.2 编写软件说明 3

1.3 厘清头绪 4

1.4 列出提纲时的更多输入 5

1.5 列出需求提纲 6

1.6 需求禁忌 7

1.7 定义纲领 8

1.8 列出分歧 8

1.9 iOS与特色 9

1.10 减少问题 9

1.11 列出架构提纲 10

1.12 提纲即待办事项清单 11

1.13 小结 11

1.14 练习 11

第2章 画草图 12

2.1 边画边思考 12

2.2 谈话中论设计 13

2.3 绘制草图的工具 14

2.4 草图毕竟是草图 15

2.5 何时画草图 16

2.6 利用先例 17

2.7 应对唱反调 17

2.8 绘制界面草图 18

2.9 画交互过程草图 19

2.10 画工作流程草图 20

2.11 小结 22

2.12 练习 23

第3章 熟悉iOS 24

3.1 流向：从一个画面到另一个画面 24

3.2 对标准组件的建议 32

3.3 定制控件 41

3.4 小结 42

3.5 练习 42

第4章 线框图 43

4.1 以画面考虑 44

4.2 以点考虑 45

4.3 视觉度量 46

4.4 画线框图的工具 48

4.5 布局原则 49

4.6 排版 56

4.7 布局图：放置所有东西的地方 57

- 4.8 小结 62
- 4.9 练习 62
- 第5章 实体模型 63
 - 5.1 何时进行实体模型设计 63
 - 5.2 式样：显见的设计规矩 64
 - 5.3 实体模型工具 66
 - 5.4 色彩：用“色调－饱和度－亮度”思考 67
 - 5.5 严格数值 69
 - 5.6 对比度：考虑图片与背景的关系 69
 - 5.7 好的对比度与视觉分量 70
 - 5.8 恰当的背景 71
 - 5.9 透明度 73
 - 5.10 $1+1=3$ 73
 - 5.11 呈现图片内容 74
 - 5.12 评估对比度：色调分离 74
 - 5.13 对比度示例 76
 - 5.14 按钮的生成 78
 - 5.15 组装实体模型 83
 - 5.16 尺寸可调的图片 84
 - 5.17 视网膜资源 84
 - 5.18 图层设计 85
 - 5.19 小结 85
 - 5.20 练习 86
- 第6章 原型软件 87
 - 6.1 在设备上测试 87
 - 6.2 原型的种类 88
 - 6.3 纸质原型 88
 - 6.4 纸上原型指导 90
 - 6.5 动作草图 90
 - 6.6 预制的演示视频 92
 - 6.7 交互式原型 93
 - 6.8 概念证明性软件 95
 - 6.9 为何要做可用性测试 97
 - 6.10 如何进行可用性测试 98
 - 6.11 小结 99
 - 6.12 练习 99
- 第7章 跨平台行动 100
 - 7.1 平台分类 100
 - 7.2 独立、迷你和伴随性的应用软件 102
 - 7.3 从头开始 102
 - 7.4 回到提纲 103
 - 7.5 案例研究：苹果公司的Mail 103
 - 7.6 小结 112
 - 7.7 练习 112
- 第二部分 原则
- 第8章 优雅的界面 114
 - 8.1 暂停怀疑 114
 - 8.2 疑惑时刻 115
 - 8.3 即时反馈 116

- 8.4 通过布局实现优雅 117
- 8.5 六种可靠的手势 118
- 8.6 三明治问题 120
- 8.7 用奇异的手势作为快捷方式 120
- 8.8 手势的逼真度 121
- 8.9 黏滞效应 121
- 8.10 阈值 123
- 8.11 宽大的触击 124
- 8.12 有意味的动画 126
- 8.13 让SnackBar得体 127
- 8.14 小结 128
- 8.15 练习 128
- 第9章 得体的界面 129
 - 9.1 指示与内涵 129
 - 9.2 暗示 130
 - 9.3 比喻 132
 - 9.4 文字 133
 - 9.5 写作：秘而不宣的设计约束 134
 - 9.6 冗余消息 136
 - 9.7 对码混乱 137
 - 9.8 用户需要的时候给予指导 137
 - 9.9 状态可视 138
 - 9.10 情景状态 139
 - 9.11 看不见的状态 140
 - 9.12 探险的感觉 143
 - 9.13 才能 144
 - 9.14 预防性设计 144
 - 9.15 体谅 145
 - 9.16 让SnackBar彬彬有礼 149
 - 9.17 小结 150
 - 9.18 练习 151
- 第10章 整体体验 152
 - 10.1 服务于精神 153
 - 10.2 传达才能 154
 - 10.3 文档说明 160
 - 10.4 支持 164
 - 10.5 本地化 165
 - 10.6 可访问性 167
 - 10.7 气质 168
 - 10.8 尊敬 168
 - 10.9 小结 171
 - 10.10 练习 172
- 第三部分 寻求平衡
- 第11章 专注与多能 174
 - 11.1 揭示“简单”与“复杂” 174
 - 11.2 专注型设计 175
 - 11.3 专注SnackBar：标记 179
 - 11.4 多能型设计 180
 - 11.5 小结 184

- 11.6 练习 185
- 第12章 宁静与张扬 186
 - 12.1 空间上邻近 187
 - 12.2 时间上叠加 188
 - 12.3 渐进式的显露 189
 - 12.4 按含义分类，按重要性排列 190
 - 12.5 升级与降级 191
 - 12.6 划分差异 193
 - 12.7 iOS喜欢情景 193
 - 12.8 隐藏而非禁用 194
 - 12.9 消失 195
 - 12.10 触击不费事 196
 - 12.11 响亮而清晰地说出 197
 - 12.12 让SnackBar宁静 197
 - 12.13 让SnackBar张扬 198
 - 12.14 小结 199
 - 12.15 练习 199
- 第13章 阻挠与引导 200
 - 13.1 难度曲线 200
 - 13.2 体验分量 201
 - 13.3 为什么要添加阻挠度 202
 - 13.4 怎样增加阻挠度 203
 - 13.5 非本意的阻挠 204
 - 13.6 引导 206
 - 13.7 合理的默认设置 209
 - 13.8 小结 212
 - 13.9 练习 212
- 第14章 常规与出格 213
 - 14.1 这是如何做到的 213
 - 14.2 掌握《iOS人机界面指导原则》 214
 - 14.3 常规性设计 215
 - 14.4 专注化的设计 219
 - 14.5 小结 223
 - 14.6 练习 224
- 第15章 奢华与简约 225
 - 15.1 彩色与单色 226
 - 15.2 深度与平整 229
 - 15.3 现实主义与数码形式 233
 - 15.4 小结 238
 - 15.5 练习 238

《iOS应用软件开发之道》

精彩短评

- 1、比较过时了，翻译一般。
- 2、ios的UI现行技术阐述，感觉像推销软件、书啥的
- 3、设计之道
- 4、内容过时就算了，鄙人作为一只设计师，该书的翻译竟能让我连一段话都看不懂...
- 5、例子有一些过时了，整体设计过程讲得很详细
- 6、有深度

《iOS应用软件开发之道》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com