

УДК 681.1

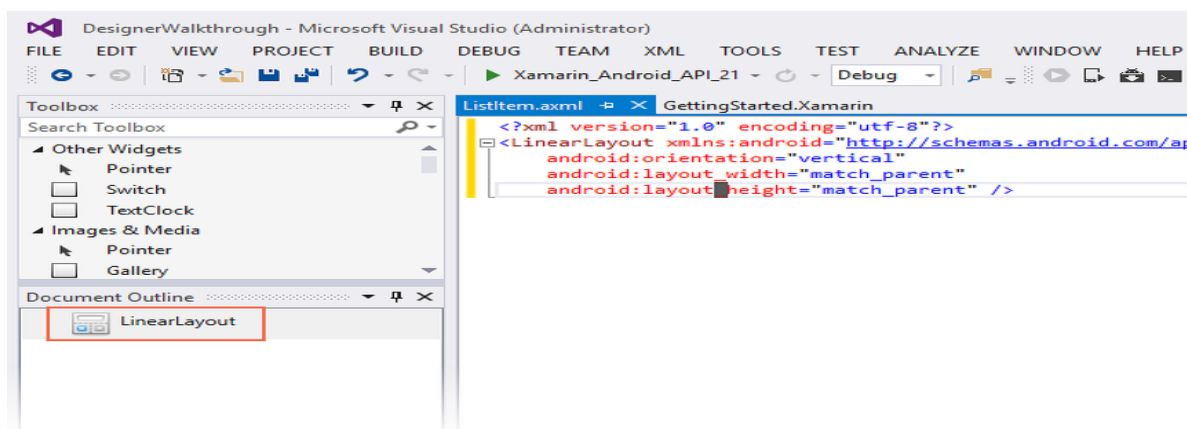
ДОСЛІДЖЕННЯ КРОСПЛАТФОРМЕННИХ МЕТОДІВ РОЗРОБКИ UX/UI ІНТЕРФЕЙСІВ МОБІЛЬНИХ ПРИСТРОЇВ З ВИКОРИСТАННЯМ ФРЕЙМВОРКУ XAMARIN

Студ. А.В. Ткаченко, гр. МгІТ-1-15

Наук. керівник доц. Т.І. Астістова

Київський національний університет технологій та дизайну

Наразі технології для розробки програмного забезпечення для мобільних пристроїв стрімко розвиваються. Під кожен сучасну популярну мову програмування існує IDE (інтегрована середовище розробки програмного забезпечення) або фреймворк, що розширює можливості IDE та дозволяє проектувати програмне забезпечення для мобільних пристроїв. Деякі IDE та фреймворки автоматизовані, а деякі з них більше підходять для досвідчених розробників й викликають багато труднощів та питань в новачків. IDE Visual Studio оснащена інтегрованим фреймворком Xamarin для розробки програмного забезпечення для мобільних пристроїв. UI (user interface) можуть бути створені через XML-файли, або написанням коду.



Xamarin.Android.Designer дозволяє створювати та змінювати візуальні макети інтерфейсів без необхідності безпосереднього редагування XML-файлів, а також відображає зміни інтерфейсу у real-time режимі, що дозволяє заощадити час та виключає необхідність в повторному збиранні програмного забезпечення на пристрої або емуляторі.

UI design Patterns описують загальне рішення для повторно з'являючихся задач та проблем та є «побічним продуктом» процесу.

UI паттерни мають такі переваги:

- Паттерни допомагають зробити додаток більш юзабельним, більш зрозумілим.
- Проходження паттернам може зіграти важливу роль при просуванні програмного забезпечення на app market'и
- При знанні паттернів набагато простіше займатися проектуванням інтерфейсу програмного забезпечення, використовуючи наявні рішення.

Для кожної платформи Xamarin надає можливість використовувати нативні кошти розробки UI і нативні елементи призначеного для користувача інтерфейсу. Для Android створення UI може відбуватися безпосередньо в коді або ж за допомогою декларативного підходу з описом інтерфейсу в XML. Для iOS це також або код, або використання нативних засобів проектування інтерфейсу.