Kuidas kirjutada head iOS-i rakendust?

14 aastat tagasi - 21.04.2012 Autor: AM

(Arvutimaailm 1-2/12)

? 500,000 – nii palju on App Store’is hinnanguliselt rakendusi. Kuidas nende seast ära tunda need mõningad head rakendused, mida igapäevaselt kasutada? Veelgi tähtsam - kuidas luua rakendus, mis oleks võimeline ülejäänud pool miljonit rakendust seljatama?

! Vastus pole niisama lihtne. Kuid hea esmamulje ja võimalus elu lihtsamaks teha on ühed neist olulistest asjadest, mida hea rakenduse tegemisel tuleb silmas pidada.

Viis aastat tagasi, kui iPhone ilmavalgust nägi, oli maailm märksa teistsugune. Sõna “app” ei omanud peaaegu mingisugust konteksti ja keegi ei osanud unistadagi maailmast, kus väikeste tarkvarajuppidega võiks miljoneid teenida.

See kõik aga muutus kardinaalselt aasta hiljem, 2008. aastal, kui Apple tutvustas esmakordselt võimalust arendajatel ja miks mitte ka kõigil teistel luua oma väikeseid programme iPhone’idele ja iPod Touchidele. Tollal oli lihtne eristuda massist. Poe avapäeval oli seal ju vaid tuhatkond rakendust, nüüd 2012. aastal on mäng aga hoopis suurem ning näha tuleb kordades enam vaeva, et luua hea rakendus.

Esimene mulje

Kõik algab esmamuljest. Nagu iga tootega, mis tarbija rahakotiraudu kangutada soovib, on ka rakenduste puhul esmane kontakt poes, antud juhul virtuaalses poes. Rakenduse ikoon, sõnaosav tootekirjeldus, paar ekraanitõmmist ja teiste kasutajate kommentaarid - täpselt selle põhjal langetataksegi otsus, et kas annan oma raha arendajale või ei.

Selle otsuse enda kasuks kallutamine on keeruline ülesanne. Väga raske on panna sõnadesse või staatilisse pilti tegevus ja dünaamilisus, mida üks rakendus omada võib.

Eriti oluliseks tuleks pidada ikooni ja rakenduse nime, nägu ja identiteeti, mille järgi kasutaja edaspidi sinu rakendust ära peab tundma ja teistele soovitama.

Näota ja nimeta asi ununeb, keerulise nimega ei püsi meeles ja ilmetu näoga ei pane keegi asja tähele. Rakenduste maailm on üldse väga visuaalne, kasutaja kogeb rakendusi silmade ja näppudega. Kõik, mis silmale ilus vaadata, peab olema ka näpule hea vajutada.

Läbimõeldus

Sellest ei tohi valesti aru saada, hea rakendus ei ole ainult kena kasutajaliides. Läbimõeldud kasutajaliides on see, mis eristab head rakendust tavapärasest. Läbimõeldus kandub üldjuhul edasi ka funktsionaalsusse ja rakenduse nendesse osadesse, mida kasutaja ei näe. Või nagu Steve Jobs ütles, “Disain ei ole see, kuidas üks või teine asi välja näeb. Disain on, kuidas miski töötab.”

Üks-kaks asja korraga

Hea rakendus ei tee sadat erinevat toimingut, vaid üht või kaht asja, aga väga hästi. Seda kõike on näha ka Apple’i enda ideoloogias. Meil on eraldi rakendus märkmete, kella, kalendri, telefoni, sõnumite, kontaktide ja kõige muu jaoks.

Selline disain rõhutab väga seda, miks kasutame rakenduste kirjeldamiseks sõna “app”, mitte “application”. Tegemist on väikeste, kuid vajalikke rakendustega.

Meie ülesanne on seda mõtet järgida ja olla fokusseeritud, pakkudes kasutajale üht kindlat lahendust kindlale probleemile. Analoogselt Šveitsi noale on ka iPhone’il palju erinevaid osi, mis ei asenda tervikut, vaid täiendavad seda. Ühest küljest tundub see kui liigne fragmenteeritus, mis võib kasutajat segadusse ajada - iga toimingu jaoks on vaja uut rakendust. Teisalt, kuidas mina seda näen, on see just võimalus kasutajal endal valida täpselt need komponendid, mis enim meeldivad, et korda saata midagi suuremat.

Keeruline asi lihtsaks

See ei tähenda, et head rakendused on lihtsad või pinnapealsed, vastupidi. Üks väga hea rakendus suudab ka kõige keerukama protsessi muuta kasutaja jaoks imelihtsaks, tehes ise tööd ja jättes nii kasutajale rohkem aega teiste, tähtsamate

asjadega tegelemiseks.

Suurim erinevus PCde ja nutitelefonide vahel minu silmis ongi nende roll meie elus. PCd nõudsid meie tähelepanu ja keskendumist, nutitelefoni eesmärk on aga toetada ja abistada meid igapäevastes tegevustes. Augmenteerida igapäevaelu ja võtta aeganõudev numbriragistamine enda kätte, jättes meile rohkem aega tunda saavutuste üle head meelt.

Näited elust enesest

Hea näide on hetkel käimasolev rahvaloendus, mille e-lahenduses küsiti isikukoodi ning mõni hetk hiljem ka sünnikuupäeva. Hea rakendus küsiks vaid esimest, sest teise suudab ta esimesest ise välja lugeda.

Hea rakendus peab toiminguid lihtsamaks tegema, mitte olemasolevat reaalse maailma kogemust dubleerima.

Näiteks „Pargi“ rakenduse puhul oli minu eesmärk lihtsustada olemasolevat süsteemi, kaotades vajaduse teada parkimistsooni, kus parasjagu asud. Nii sai mobiiliga parkimise kiiremaks ja mugavamaks.

Olemasolev statistika näitab, et „Pargiga“ kulub kasutajal parkimise alustamiseks keskmiselt 10-30 sekundit (pigem 10 kui 30). Kindlasti on tegemist ajavõiduga traditsioonilise meetodi ees ning kasutajale see meeldib, sest enam ei pea sellele eriti mõtlema.

Kiirelt ja mugavalt

Kiirus ja mugavus on nutitelefonide puhul kaks olulist sõna. Telefon peab suutma teha asju kiiremini, kui me ise seda suudaks. Mugavus teisalt on see, mis inimesi rakendust kasutama paneb. Kolmandaks tahetakse rakendust, mis lahutab meelt, parandab tuju või aitab närvilisust vältida.

Põhjanaabrite Angry Birds ilmselt vastab kõigile kolmele tingimusele ja on seeläbi väga edukas. Mäng, kus pooled oleks vahetunud ja kasutaja oleks sigade rollis, ei oleks ilmselt pooltki nii populaarne.

RETSEPTINURK: Mis on siis hea rakenduse retsept?

1) Heal rakendusel on isiksus, mis on sõbralik ja tekitab positiivseid emotsioone.

2) Hea rakendus teeb kasutaja elu lihtsamaks, mitte ei dubleeri käsikirja masinkirjaks ning teeb seda kõike kiiremini kui me ise seda suudaks.

3) Hea rakendus arvestab, et on olemas teised rakendused, mille funktsionaalsust ei ole vaja ise uuesti leiutada.

Küsimused ja tagasiside on väga oodatud Twitteris @henrinormak.

HENRI NORMAK
iOS-i arendaja

ILLUSTRATSIOON: HENRI NORMAK

- Lahendused

- Tarkvara
- Mobiiltelefonid
- Tee ise