

Basis apps

Plannen en Ontwerp

hoofdstuk

2

Navigatiestructuur





Algemene informatie

Onderwerp	Basis electronica
Leerdoel(en)	1. De leerling leert op visuele wijze de navigatiestructuur in een mobiele App weer te geven
Vereiste voorkennis	1. Visio basiskennis
Kwalificatiedossier	<input type="checkbox"/> B1-K1-W1: Plant werkzaamheden en bewaakt de voortgang <input checked="" type="checkbox"/> B1-K1-W2: Ontwerpt software <input type="checkbox"/> B1-K1-W3: Realiseert (onderdelen van) software <input type="checkbox"/> B1-K1-W4: Test software <input type="checkbox"/> B1-K1-W5: Doet verbetervoorstellen voor de software <input type="checkbox"/> B1-K2-W1: Voert overleg <input type="checkbox"/> B1-K2-W2: Presenteert het opgeleverde werk <input type="checkbox"/> B1-K2-W3: Reflecteert op het werk



Inhoudsopgave

Algemene informatie	2
Inhoudsopgave	3
Introductie	4
Inhoud	4
Navigatie.....	4
Basisprincipes van navigatieconcepten.....	4



Introductie

In het thema Basis Apps ga je een Android App bouwen in Xamarin.Forms. Voor de module Plannen en Ontwerp is het belangrijk dat je voor je Android app een navigatiestructuur kan opzetten specifiek voor mobiele devices.

Inhoud

Navigatie

In het tijdperk van digitale transformatie en de explosieve groei van mobiele technologieën spelen mobiele applicaties een centrale rol in ons dagelijks leven. Het ontwerpen en ontwikkelen van gebruiksvriendelijke en intuïtieve mobiele apps is van cruciaal belang om te voldoen aan de verwachtingen van moderne gebruikers.

Een van de sleutelfactoren voor het creëren van een succesvolle mobiele app is een effectieve navigatiestructuur. Gebruikers moeten gemakkelijk door de app kunnen bewegen, functies kunnen vinden en taken kunnen voltooien zonder verwarring of frustratie. Dit is waar de kunst van mobiele app-navigatie in beeld komt.

Basisprincipes van navigatieconcepten

Startscherm (Home Screen): Het startscherm is het eerste scherm dat gebruikers zien wanneer ze je app openen. Het bevat vaak de belangrijkste functies of informatie van de app. Het startscherm moet duidelijk en aantrekkelijk zijn en gebruikers naar andere delen van de app leiden.

Navigatiebalk (Navigation Bar): De navigatiebalk bevindt zich meestal bovenaan het scherm en bevat knoppen of tabbladen waarmee gebruikers door de app kunnen bladeren. Veelgebruikte navigatie-elementen zijn bijvoorbeeld tabbladen, een zijmenu of een ondersteunende navigatiebalk.

Terugknop (Back Button): Android-apparaten hebben doorgaans een fysieke of virtuele terugknop. Deze knop stelt gebruikers in staat om terug te gaan naar het vorige scherm of de vorige app. Het is essentieel om de terugknop correct te configureren om een logische navigatiestroom te behouden.

Navigatiestack (Navigation Stack): Mobiele apps houden meestal een navigatiestack bij. Dit is een lijst van de schermen die een gebruiker heeft bezocht. Telkens wanneer een nieuwe pagina of scherm wordt geopend, wordt deze aan de stapel toegevoegd. Gebruikers kunnen teruggaan naar eerdere schermen door op de terugknop te drukken.

Zijmenu (Drawer Menu): Een zijmenu is een pop-upmenu dat vanaf de zijkant van het scherm kan worden geopend. Het bevat vaak navigatielinks naar verschillende secties van de app. Gebruikers kunnen het zijmenu openen door vanaf de zijkant van het scherm naar binnen te vegen.

Tabbladnavigatie (Tab Navigation): Tabbladnavigatie plaatst navigatieopties onderaan het scherm in de vorm van tabbladen. Gebruikers kunnen tikken op verschillende tabbladen om tussen secties van de app te schakelen. Dit is handig voor apps met meerdere hoofdonderdelen.



Kruimelpadnavigatie (Breadcrumb Navigation): Kruimelpadnavigatie toont de locatie van de gebruiker binnen de app in de vorm van een padkruimelkruimel. Dit is handig voor apps met diepe navigatiestructuren, zodat gebruikers gemakkelijk kunnen teruggaan naar vorige schermen.

Actieknoppen (Action Buttons): Actieknoppen, zoals knoppen voor 'Toevoegen', 'Opslaan' of 'Delen', bevinden zich vaak onderaan het scherm of in de werkbalk bovenaan. Deze knoppen helpen gebruikers bij het uitvoeren van specifieke taken binnen de app.

Terugkeren naar het Startscherm pictogram (Home Icon): Een veelvoorkomend navigatie-element is het startscherm pictogram in de navigatiebalk. Dit pictogram stelt gebruikers in staat om snel terug te keren naar het startscherm van de app, ongeacht waar ze zich bevinden.

Contextuele navigatie (Contextual Navigation): Afhankelijk van de context van de app kunnen bepaalde navigatie-elementen verschijnen of verdwijnen. Bijvoorbeeld, in een kaart-app kunnen zoom- en panopties verschijnen wanneer een kaart wordt weergegeven.

Het begrijpen van deze basisnavigatieconcepten is belangrijk bij het ontwerpen en ontwikkelen van een mobiele Android-app met een intuïtieve en vloeiende gebruikerservaring. Het doel is om gebruikers te helpen gemakkelijk door de app te navigeren, taken uit te voeren en de gewenste informatie te vinden. Een goede navigatiestructuur draagt bij aan het succes van je app.



Zie ook: <https://www.conversiedesign.nl/gids-voor-mobiele-en-website-navigatie/>



Doe nu oefening 2.1 in de ELO