

Basis standalone

Plannen en ontwerpen

hoofdstuk

1

User interface





Algemene informatie

| | |
|---------------------|---|
| Onderwerp(en) | Basis lay-out (kleuren, lettertypen, lettergrootte, schets) Navigatiestructuur Wireframes Schetsen |
| Leerdoel(en) | 1. De student is in staat om de basis lay-out te beschrijven middels een opmaaktabel en kan zijn gemaakte keuzes verantwoorden. 2. De student is in staat om een diagram op te zetten in Visio waarin de navigatiestructuur gevisualiseerd wordt. 3. De student is in staat om in Visio wireframes te maken. 4. De student is in staat om in Visio schetsen te maken. |
| Vereiste voorkennis | De student dient basisvaardigheden in Visio te beheersen. |
| 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 |
| Inhoud | 4 |
| Basis lay-out | 4 |
| Navigatiestructuur | 6 |
| Wireframes..... | 7 |
| Schetsen | 10 |



Inhoud

Basis lay-out

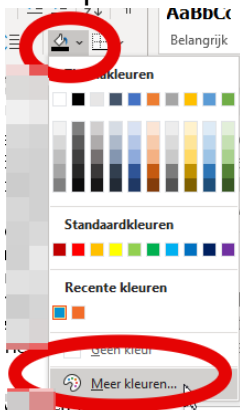
Het bedenken van een basis lay-out begint met het bedenken van de algemene look and feel binnen de applicatie. Dit kun je vastleggen in een opmaaktabel. Deze opmaaktabel bestaat uit drie losse tabellen. Een tabel waarin je alle kleuren van de website opneemt. Een tabel waarin je alle lettertypes die je gebruikt opneemt en een tabel waarin je aangeeft welke lettergrootte je gebruikt.

In ieder tabel geef je aan welke onderdelen van de applicatie/website gebruik maken van de kleur/lettertype/lettergrootte. Let op dat deze informatie niet alleen voor jouw als ontwikkelaar, maar ook voor je opdrachtgever te lezen en te begrijpen moet zijn. Gebruik bij het beschrijven van de onderdelen dus geen technische termen (zoals H1 of label), maar termen die een gebruiker ook kan begrijpen (Titel van de pagina, titel van het formulier).

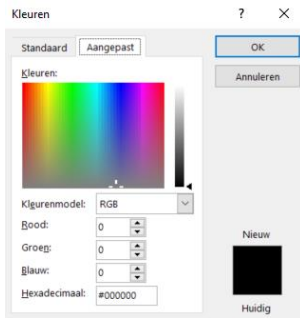
Bij het onderdeel kleuren is het natuurlijk van belang om je kleur zo specifiek mogelijk weer te geven. Dit doe je door het opgeven van een kleurcode. Een kleurcode kun je op een aantal verschillende manieren geven, maar bij iedere manier specificeer je de waarde voor Rood, Groen en Blauw in je kleur. Dit noemen we de RGB waarde van de kleur. Een klant/opdrachtgever weet vaak niet welke kleur bij een RGB waarde hoort. Daarom zorg je ervoor dat de achtergrond van de cel de kleur krijgt van de kleurwaarde die je erin benoemd. Je mag ervoor kiezen om naast de RGB waarde ook de doorzichtigheid (opacity) van een kleur op te geven. Dan geef je ipv de RGB waarde de RGBA waarde op. De vierde waarde geeft aan hoeveel procent zichtbaar de kleur is (0 = 0%, 1 – 100%). Het is ook mogelijk om je kleurcode met hexademimale getallen aan te geven. Iedere kleur heeft dan twee tekens (cijfer 0-9, letter A-F). Hexadecimaal 00 staat voor het getal nul, terwijl FF staat voor 255.

Een cel een achtergrondkleur geven doe je als volgt:

- Selecteer de cel.
- Klik op  en kies vervolgens voor 'Meer kleuren...'



- Kies vervolgens het tabblad 'Aangepast' en vul bij Rood, Groen, Blauw de decimale waardes in of vul bij Hexadecimaal de hexcode van je kleur in.



Hieronder zie je een voorbeeld van het onderdeel kleuren voor een applicatie. In dit voorbeeld zijn verschillende kleurcoderingen gebruikt. Dit is puur als voorbeeld van de verschillende mogelijkheden. **Kies een van deze manieren en geef al je kleuren in de tabel op dezelfde manier weer (dus of RGB of RGBa of Hex).** In onderstaand overzicht zijn de verschillende manieren wel weergegeven:

Kleuren

| Naam | Onderdeel van de applicatie | Argumentatie |
|-------------------|------------------------------|--|
| RGBa(4,147,209,1) | Achtergrondkleur startscherm | Er zijn diverse associaties van de kleur blauw die aansluiten bij de visie van de opdrachtgever: fris, formeel, betrouwbaar |
| #285DAB | Menukleur | Donkerblauw is een analoge kleur van de hoofdkleur en past dus mooi bij de basiskleur. Door een analoge kleur krijg je een rustig kleurenschema. |
| RGB(242, 108, 41) | Buttons | Oranje is de complementaire kleur van blauw en bovendien legt oranje de associatie met passie en plezier. |
| #000000 | Tekstkleur menu | Een witte achtergrond straalt rust uit en laat de twee bovenstaande kleuren extra opvallen. |
| #FFFFFF | Tekstkleur algemeen | Duidelijk leesbaar op lichtblauwe achtergrond. |

Hieronder zie je een voorbeeld van het onderdeel lettertypes voor een website. In dit voorbeeld zijn verschillende lettertypes gebruikt. Zoals je ziet staat de naam van het lettertype ook weergegeven in het lettertype zelf. Op deze manier krijg je met deze tabel direct een indruk van deze lettertypes.



Lettertypes

| Naam | Onderdeel van de applicatie |
|--------|-----------------------------|
| Tahoma | Alle onderdelen |

Hieronder zie je een voorbeeld van het onderdeel lettergroottes voor een website. In dit voorbeeld zijn verschillende lettergroottes gebruikt. Zoals je ziet staat de lettergrootte van het lettertype ook weergegeven in het lettertype EN de lettergrootte. Op deze manier krijg je met deze tabel direct een indruk van deze lettergrootte.

Lettergrootte

| Naam | Onderdeel van de applicatie |
|-------|-----------------------------|
| 14 px | Standaard lettergrootte |

Navigatiestructuur

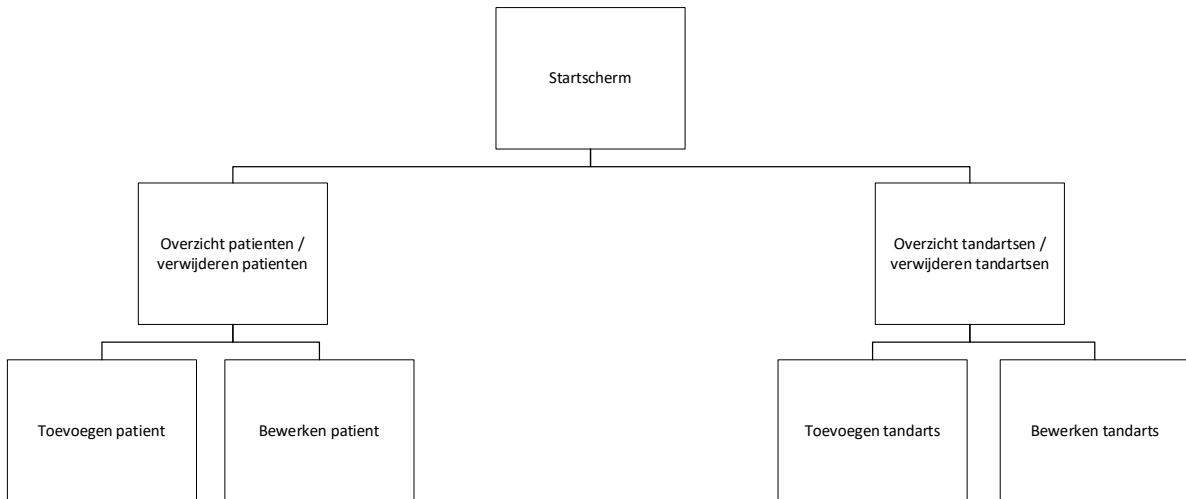


Om de structuur van een applicatie weer te geven maak je gebruik van een diagram met een boomstructuur. Hierin wordt weergegeven welk scherm je vanaf een bepaald scherm kan openen.

We tekenen dit diagram met behulp van Visio. Je kunt hiervoor gebruik maken van de basisschapes (lege tekening aanmaken). Je begint het diagram natuurlijk met het startscherm van de applicatie, in technische termen de MainForm. Echter gebruik je namen die voor zowel de klant als de rest van jouw projectteam te begrijpen zijn. Dus geen MainForm!



Voorbeeld van **een deel** van een diagram waarin de navigatiestructuur wordt beschreven:



Verbind de verschillende schermen (rechthoeken) met standaard lijnen (geen pijlen).

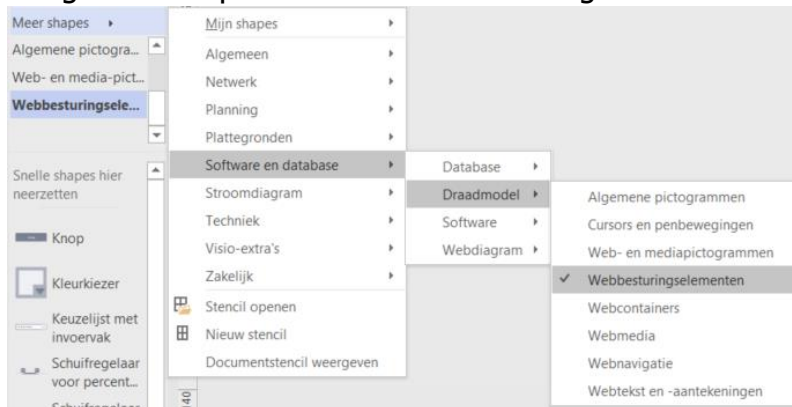
Wireframes

In een wireframe (draadmodel) laat je zien hoe de schermen zijn opgebouwd. **Je maakt voor iedere CRUD-actie, afwijkende schermen en rapportages een schets.** Bouw schermen zoveel mogelijk op dezelfde manier op zodat de besturing van de applicatie voor de gebruiker steeds op (ongeveer) dezelfde manier werkt. Daarnaast kun je de wireframes dan veelal kopiëren, plakken en minimale aanpassingen doorvoeren. Het scheelt jou dus ook tijd!

Maak gebruik van de template Wireframe diagram (Draadmodel-diagram).



Voeg meer shapes toe door webbesturingselementen toe te voegen.



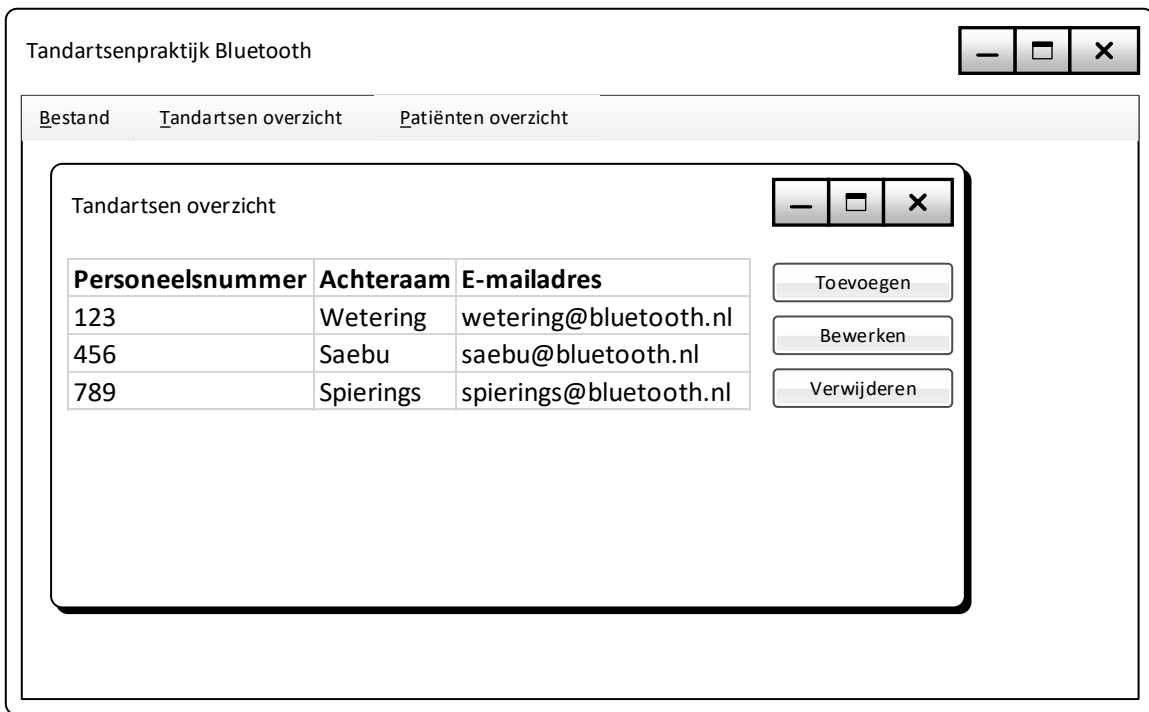


Hieronder de CRUD-actie voorbeelden van een wireframe. De overige wireframes bouw je op dezelfde manier op.

Startscherm



Tandarts overzicht





Tandarts toevoegen

Tandartsenpraktijk Bluetooth

Bestand Tandartsen overzicht Patiënten overzicht

Tandarts overzicht

| Personeelsnummer | Achteraam | E-mailadres |
|------------------|-----------|-------------|
| 123 | | |
| 456 | | |
| 789 | | |

Toevoegen

Werken

Wijderen

Tandarts toevoegen

Achternaam

E-mailadres

Toevoegen

Tandarts bewerken

Tandartsenpraktijk Bluetooth

Bestand Tandartsen overzicht Patiënten overzicht

Tandarts overzicht

| Personeelsnummer | Achteraam | E-mailadres |
|------------------|-----------|-------------|
| 123 | | |
| 456 | | |
| 789 | | |

Toevoegen

Werken

Wijderen

Tandarts bewerken

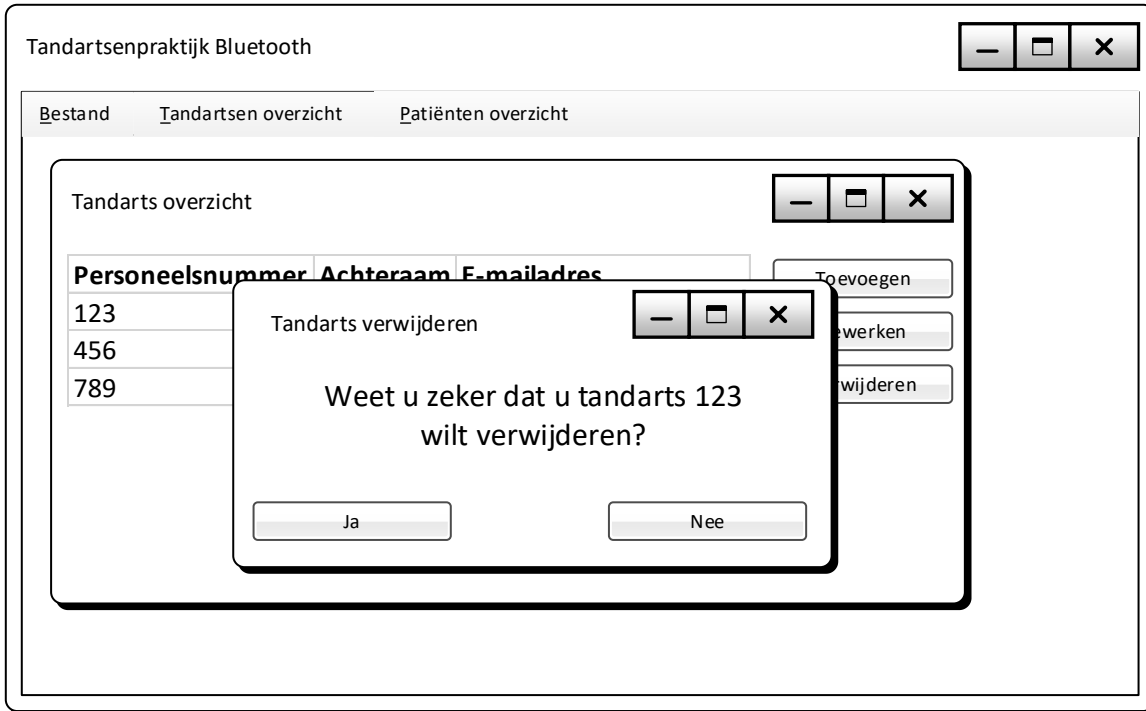
Achternaam

E-mailadres

Aanpassen



Tandarts verwijderen



Zoals aangegeven zijn dit slechts een paar voorbeelden en is dit niet volledig.

Schetsen

Nadat je de draadmodellen gemaakt zorg je er voor dat de informatie uit de opmaaktabel gevisualiseerd wordt. Als dit in één schets duidelijk gevisualiseerd kan worden is dat voldoende, zo niet dien je wellicht meerdere schetsen te maken.

Voorbeeld van een schets:

