

# ІНТЕРФЕЙС КОРИСТУВАЧА. ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ІНТЕРФЕЙСУ КОРИСТУВАЧА ДЛЯ ІГРОВИХ ЗАСТОСУНКІВ

Ареф'єв О. О.

Науковий керівник – ст. викл. каф. ПІ Новіков Ю. С.

Харківський національний університет радіоелектроніки  
61166, Харків, просп. Науки, 14, каф. ПІ тел. (057) 702-14-46

e-mail: oleksii.arefiev@nure.ua

Every day the modern person interacts with the interface in one way or another, for example using a smartphone to set the alarm clock and wake up on time, weighing goods in a store, using the subway, a bank card and the like. Today it is impossible to imagine life without all this interaction. People just need it besides interfaces make modern life much easier. Despite all this it is still possible to meet a large number of interfaces which will be difficult to use because of its bad design. The main problem quite often arises and unfortunately is widespread - it is cumbersome with a lot of information interface.

Кожного дня сучасна людина у тому чи іншому разі взаємодіє з інтерфейсом, наприклад, використовуючи смартфон для того, щоб поставити будильник та прокинутись вчасно, зважуючи товари у магазині, користуючись метро, банківською карткою тощо. Основною проблемою, що доволі часто виникає та, на жаль, є поширеною – це громіздкий з великою кількістю інформації інтерфейс.

Для початку необхідно зрозуміти, що таке «інтерфейс користувача». Інтерфейс (з англ. interface - взаємодія) - сукупність засобів, що забезпечують взаємодію пристроїв обчислювальної системи та програм, а також їх взаємодію з людиною. Інтерфейс користувача - комплекс програмних і апаратних засобів, що забезпечують взаємодію користувача з системою.

Частіше за все початкові дизайнери або ж люди, які не мають особливого досвіду у цій сфері, розробляють інтерфейс, максимально заповнюючи увесь оточуючий навколо простір. Дана проблема виникає через те, що розробник намагається максимально наситити інтерфейс інформацією, при цьому, забуваючи, що далеко не всі пункти є важливими та повинні відображатись у першу чергу.

Одним із рішень у такому випадку може виступати групування інформації. Даним принципом керуються багато розробників, але він не буде ефективним, якщо буде застосований самостійно, так як проблема громіздкості інтерфейсу продовжує надалі існувати. Щоб покращити ситуацію необхідно відфільтрувати зайве та відсортувати згруповану інформацію за рівнем важливості та розмістити її у певному порядку: зліва направо та згори донизу, від найважливішої та часто використовуваної, до інформації, яка має другорядне значення. Дане розташування обумовлене тим, що погляд користувача, зазвичай краще сприймає інформацію

розташовану саме в такому порядку. У підтвердження цьому можуть виступати сайти, розроблені професійними дизайнерами для великих компаній. Перейшовши на них, можна відстежити шлях погляду та важливість інформації, яка зустрічається по мірі його руху.

Якщо перейти до розробки інтерфейсу для ігрових застосунків, то усі вище наведені принципи можна також застосувати, і до них. Так, наприклад, якісні ігрові інтерфейси групують важливу інформацію та розташовують її у верхній лівій частині екрану, у той час коли другорядна розташовується у правій нижній стороні. Даний принцип побудови можна легко простежити у багатьох ігрових застосунках, який навіть дозволяє побудувати уявну діагональ важливості та доступності інформації.

Ігрові застосунки, зазвичай, мають доволі насичений інтерфейс, який у свою чергу повинен ще й відповідати стилістиці гри. Для відеоігор важливо відображати тільки найнеобхідніші елементи інтерфейсу, з якими гравець буде взаємодіяти найчастіше. Причиною цього є те, що ігрові застосунки мають більшу динаміку, виражений стиль, палітру, ніж будь-які «побутові» інтерфейси. Погляд людини, яка поглинута процесом гри, повинен відпочивати. Велика кількість непотрібної інформації, ефектів, занадто яскравих кольорів – дратує гравця, що може змусити його навіть покинути гру, не розібравшись у самому геймплеї. Елементи інтерфейсу повинні знаходитись на певній дистанції один від одного, у залежності від їх спорідненості. Ефекти, переходи повинні бути не занадто яскравими та з'являться тільки для того, щоб поставити акцент на чомусь.

Виходячи з вище написаного, можна сказати, що кожен з інтерфейсів намагається дотримуватись основних принципів їх побудови, бути максимально зрозумілим для користувача, захоплювати, запам'ятовуватись своїм стилем та при цьому не роздратовувати. Ігрові інтерфейси у той же час намагаються занурити у свою атмосферу, відповідаючи подіям та часам, що відображені у самій грі та сконцентрувати увагу на геймплеї, не відволікаючи при цьому гравця.

#### Список використаних джерел

1. Інтерфейс [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://bit.ly/3kpXJNu>
2. Великий тлумачний словник сучасної мови. Інтерфейс [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://slovnyk.me/dict/vts/%D1%96%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%84%D0%B5%D0%B9%D1%81>
3. Material design [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://material.io/design>
4. Принципи розробки ігрового інтерфейсу [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://dtf.ru/gamedev/70438-principy-razrabotki-igrovogo-interfeysa>