



## Дизайн мобильного приложения на платформе Android.ЦЗН

- 1 К интерфейсам относятся:
- 2 Какой опыт/впечатление получает пользователь от работы с вашим интерфейсом – это:
- 3 Как выглядит интерфейс и то, какие физические характеристики приобретает – это:
- 4 На основе работы UX/UI дизайнера пользователь принимает решение:
- 5 UX дизайнер:
- 6 Мы способны распознать объект, даже если какие-то его части отсутствуют:
- 7 Людям свойственно распознавать сначала общую форму объекта, а только потом обращать внимание на детали:
- 8 Люди могут по-разному воспринимать и интерпретировать неоднозначные объекты:
- 9 Люди могут распознавать простые объекты независимо от их положения в пространстве, размера и стиля:
- 10 Принцип Общей области особенно полезен в дизайне интерфейсов:
- 11 дизайн мобильного приложения занимает от:
- 12 этап тестирования приложения необходимо проводить:
- 13 UX-дизайн – это:
- 14 UI-дизайн– это:
- 15 Главный экран проектируется с учетом:
- 16 В идеале, количество кнопок в меню должно быть не более:
- 17 Минималистичное оформление экрана входа включает:





- 18 Основная цель создания коммерческого проекта — это продажа:
- 19 Виды нарушений, влияющих на интерфейс мобильного приложения:
- 20 В 8-9 лет, мы учитываем в интерфейсе:
- 21 Интерфейс должен обладать следующими характеристиками:
- 22 Через интерфейс мы можем:
- 23 Один экран:
- 24 Сильная визуальная иерархия- это:
- 25 Согласованность - это:
- 26 Внешний вид соответствует поведению- это:
- 27 Прямое управление - это:
- 28 Выделяют общие принципы проектирования пользовательских интерфейсов:
- 29 Принцип группировки:
- 30 Принцип видимости:
- 31 Ошибки:
- 32 Тестирование мобильных приложений сложный процесс в связи с тем, что имеются:
- 33 Быстрое тестирование проводится:
- 34 Для проверки соответствия результата описанию таска берутся:
- 35 Новый тест-кейс создается если:
- 36 Если в процессе тестирования не было найдено данного бага, ставится галочка «можно показывать заказчику»:
- 37 Регрессионное тестирование подразумевает прогон:





- 38 Заводится отдельная задача на:
- 39 Планирование спринта начинается, когда:
- 40 Тестирование юзабилити и бета-тестирование используется тогда, когда:
- 41 Вопросы в ходе тестирования пользовательского интерфейса:
- 42 После того, как создан дизайн, нужно убедиться, что:
- 43 Тестирование прототипов помогает:
- 44 Тестирование прототипа могут проводить:
- 45 Тестирование бумажных прототипов подходит для:
- 46 UI-тестирование бумажных прототипов поможет выявить проблемы:
- 47 Тестирование бумажного прототипа:
- 48 Тестирование пользовательского интерфейса имеет смысл лишь для:
- 49 Наша главная задача как разработчика — выпустить продукт:
- 50 Основной интерфейс для взаимодействия с другими программами

