

5

Mehr Übersicht beim Coding – App-Design

5 Mehr Übersicht beim Coding – App-Design

Wenn Sie sicher sind, niemals in die Programmierung für iOS oder OSX einsteigen zu wollen, dürfen Sie dieses Kapitel getrost überspringen. Auf den nächsten Seiten geht es ausschließlich um Entwicklung und Design von Anwendungen. Dabei steht Mac-Software im Mittelpunkt, viele Aussagen treffen aber auch auf die Entwicklung von Apps für Android oder andere Systeme zu.

OmniGraffle unterstützt Software-Entwickler zweifach. Einerseits beim Design von Anwendungen. Die Gestaltung von Apps, die auf kleinen Displays wie dem iPhone oder Tablet-Computer laufen, erfordert eine sehr exakte Planung der Oberflächen. Es steht wenig Platz zur Verfügung, und die Dialoge müssen schnell gelesen, aber auch genauso schnell bedient werden können (durch Antippen!). Das macht die Gestaltung von Fenstern und Dialogen zur Herausforderung. Diese Vorarbeiten sind sehr gut mit OmniGraffle zu erledigen. Es ist in der Lage, maßstabsgerechte Zeichnungen anzulegen, und es werden allerlei Formen und Figuren angeboten, die bei der Gestaltung von »echt« aussehenden Dialogen helfen.

Das zweite Aufgabengebiet in der Softwareentwicklung ist die Dokumentation des Projekts. Dokumentation in diesem Sinn meint weniger das klassische Benutzerhandbuch, das den Anwender über den korrekten Einsatz des Produkts informiert. Klar, hier können Sie die Zeichenfunktionen von OmniGraffle ebenfalls einsetzen, wenn es um Übersichten oder Abläufe geht. Dokumentation bedeutet an dieser Stelle die schriftliche Zusammenfassung, aus der sich später Entwickler und auch Produktmanager leichter im Quellcode orientieren können. Dazu gehört die Schilderung der einzelnen Bereiche im Programmcode sowie deren Abhängigkeiten und Abläufe. Eine Dokumentation in diesem Sinne spart später viel Zeit, da leichter neue Funktionen implementiert und erweitert werden können.

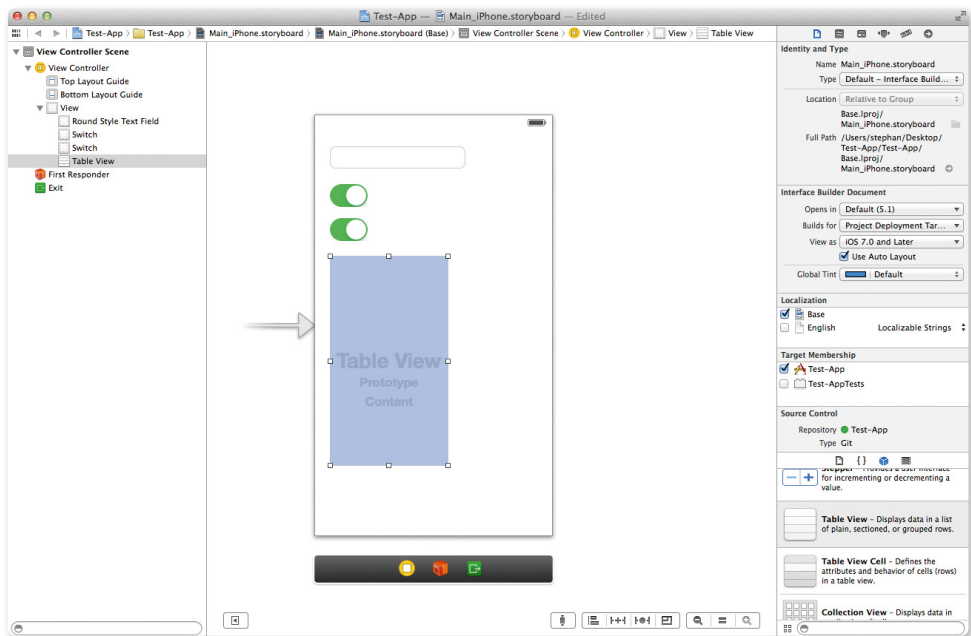
5.1 Prototyping galore

Genau wie das Design von Webseiten hat sich die klassische Softwareentwicklung in den vergangenen Jahren enorm gewandelt. Viele verschiedene Faktoren haben dabei eine Entwicklung in Gang gesetzt, deren Ende noch nicht erreicht zu sein scheint, die aber in vielen Unternehmen eine Abkehr vom klassischen Vorgehensmodell herbeigeführt hat.

Eine der größten treibenden Kräfte ist der Druck, möglichst schnell mit Produkten an den Start gehen zu müssen. Denn eine App oder Idee kann noch so innovativ sein, die Chancen dafür, dass an einer anderen Ecke der Welt gerade an der gleichen Idee gearbeitet wird, sind groß. Gleichzeitig nimmt der Einsatz von visuellen Entwicklungsumgebungen und Frameworks zu. Sie stellen dem Programmierer eine Reihe von Bausteinen zur Verfügung, aus denen er sich sozusagen eine Oberfläche für die Nutzer zusammenklickt. Da an diesen »Containern« aber auch Funktionen hängen, ergibt sich daraus auch bereits die Grundstruktur einer Anwendung.

Als Autor eines Buches zum Thema sehe ich viele Aspekte in der täglichen Arbeit natürlich mit der »OmniGraffle-Brille«. Das Programm bietet eben eigentlich alle Funktionen, um die Oberflächen von Apps zu gestalten. Außerdem dürften visuelle Menschen einen deutlich schnelleren Zugang zum Programm finden als zu klassischen Entwicklungsumgebungen. Seitdem Apple aber in Xcode die Storyboard-Technik eingeführt hat, lassen sich Oberflächen auch unmittelbar darin gestalten, und zwar ohne eine einzige Zeile Quellcode geschrieben zu haben. Wer also Erfahrungen als Entwickler mit Xcode besitzt, muss sich nicht auch noch zusätzlich OmniGraffle anschaffen oder gar den Arbeitsablauf umstellen. Denn ein Doppelklick auf ein Storyboard in Xcode genügt, und Sie können aus dem Ressourcen-Browser genau die Elemente in den Editor ziehen, die in der App verwendet werden sollen.

Ein Streitpunkt in vielen Agenturen, zwischen Designern und Entwicklern lautet schlicht, ob es (noch) sinnvoll ist, Wireframes (also Modelle einer kommenden App) zu zeichnen (was für den Einsatz von OmniGraffle spricht), oder ob es besser ist, gleich einen Prototypen zu entwickeln (in diesem konkreten Fall spricht das eher für Xcode).



Die Storyboard-Technik in Xcode eignet sich auch für die Gestaltung von Oberflächen.

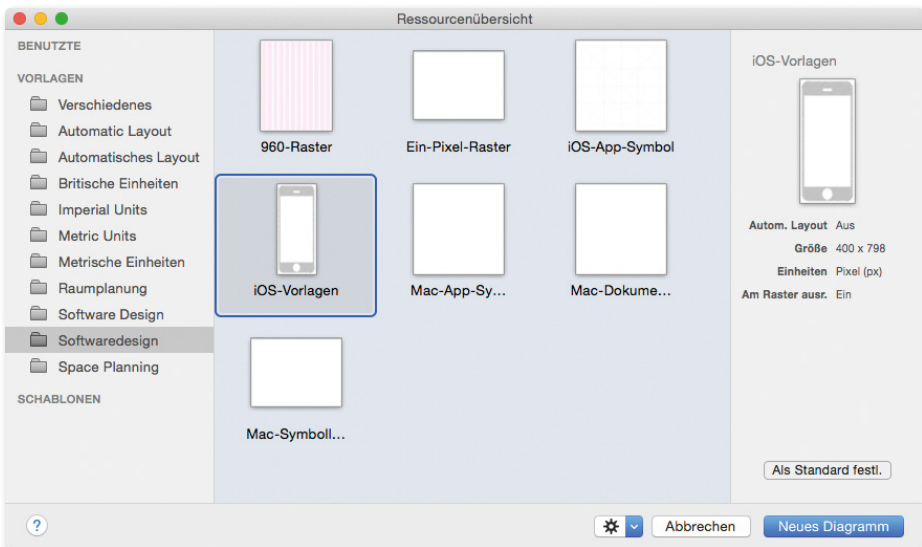
Befürworter von Prototypen unterstellen, dass diese den Kommunikationsprozess mit anderen Designern, Entwicklern und Product Ownern vereinfachen, da es viel leichter sei, die Auswirkungen gleich in Aktion zu sehen. OmniGraffle besitzt aber durchaus Funktionen, mit denen aus statischen Modellen so etwas wie dynamische Prototypen werden können. In einer Hinsicht haben die Prototypen-Anhänger aber recht. Die Erklärung,

was ein Prototyp ist, fällt in Diskussionen häufig leichter. Auftraggeber verstehen leichter, dass ein Prototyp sich vom finalen Produkt unterscheiden muss und auch wird. Schon der Begriff »Prototyp« signalisiert, dass es sich um einen Zwischenschritt handelt. Dagegen ist es manchmal nicht ganz einfach, zu erklären, wozu ein Wireframe dient. Denn letztlich wird diese Arbeit ja in der Entwicklungsumgebung erneut gemacht.

Das ist sicherlich eines der gewichtigsten Argumente gegen die Entwicklung eines Wireframes. Da der Prototyp ja unmittelbar in einer Entwicklungsumgebung entsteht, kann der Quelltext gleich anschließend weiterverwendet werden. Es fällt also etwas weniger Aufwand an. Diese ganzen Vorteile bringen aber letztlich gar nichts, wenn Prototypen nicht in Ihre Arbeitsabläufe passen und Sie den Werdegang eines Designs dokumentieren müssen. Denn die Exportfunktionen aus Entwicklungsumgebungen sind in dieser Hinsicht eher bescheiden.

Wie gestalten Sie nun eine Programmoberfläche mit OmniGraffle? Als Beispiel soll das Design einer App für iOS dienen.

1. Starten Sie OmniGraffle und wählen Sie aus dem Menü »Ablage« das Kommando »Ressourcenübersicht«. Unter »Vorlagen« finden Sie »iOS Vorlagen«. Damit legt OmniGraffle nun eine neue Datei an, in der sich bereits eine Reihe von Arbeitsflächen befinden.



Nutzen Sie die Vorlagen für die iOS-Entwicklung.

2. Die einzelnen Elemente auf den Zeichenblättern stellen Platzhalter für verschiedene iPhone-Modelle bzw. die Bildschirmflächen von iPads dar. Wechseln Sie zu dem Gerät/Modell, für das Sie eine App gestalten wollen.