

بِسْمِ خدا

راهنمای جامع نرم افزار



Make Interactive HTML Prototypes of
Websites & Apps with [Axure RP](#)

نویسنده : سید ایوب کوکبی

استفاده تجاری از این اثر، شرعاً و قانوناً ممنوع می باشد و انتشار رایگان آن بدون تغییر محتوایی و با ذکر نام نویسنده بلامانع است.
هر گونه تصمیمی بر خلاف بند فوق، نیازمند درخواست و دریافت تاییدیه مستقیم از نویسنده این اثر می باشد.

تابستان ۱۳۹۲

تقديم به پدرم،

کسی که همه چیزم رو

مديونش هستم...

همانطور که می دانید در هر صنعتی مفهومی به نام **مدلسازی** وجود دارد، البته این مفهوم شاید در صنایع مختلف و در شرایط مختلف معانی متفاوتی القا کند ولی چیزی که ما در اینجا مد نظر داریم طراحی یک مدل قبل از طراحی نهایی آن است، طبیعی است وقتی یک خانه می خواهیم طراحی کنیم، قبل از ساختن واقعی آن خانه، نمونه و یا ماکتی از آن تهیه میشود و بعد از بررسی کامل و برطرف کردن نقاط ضعف و تطبیق با سلیقه فردی نهایتاً این مدل به صورت یک خانه واقعی طراحی می شود.

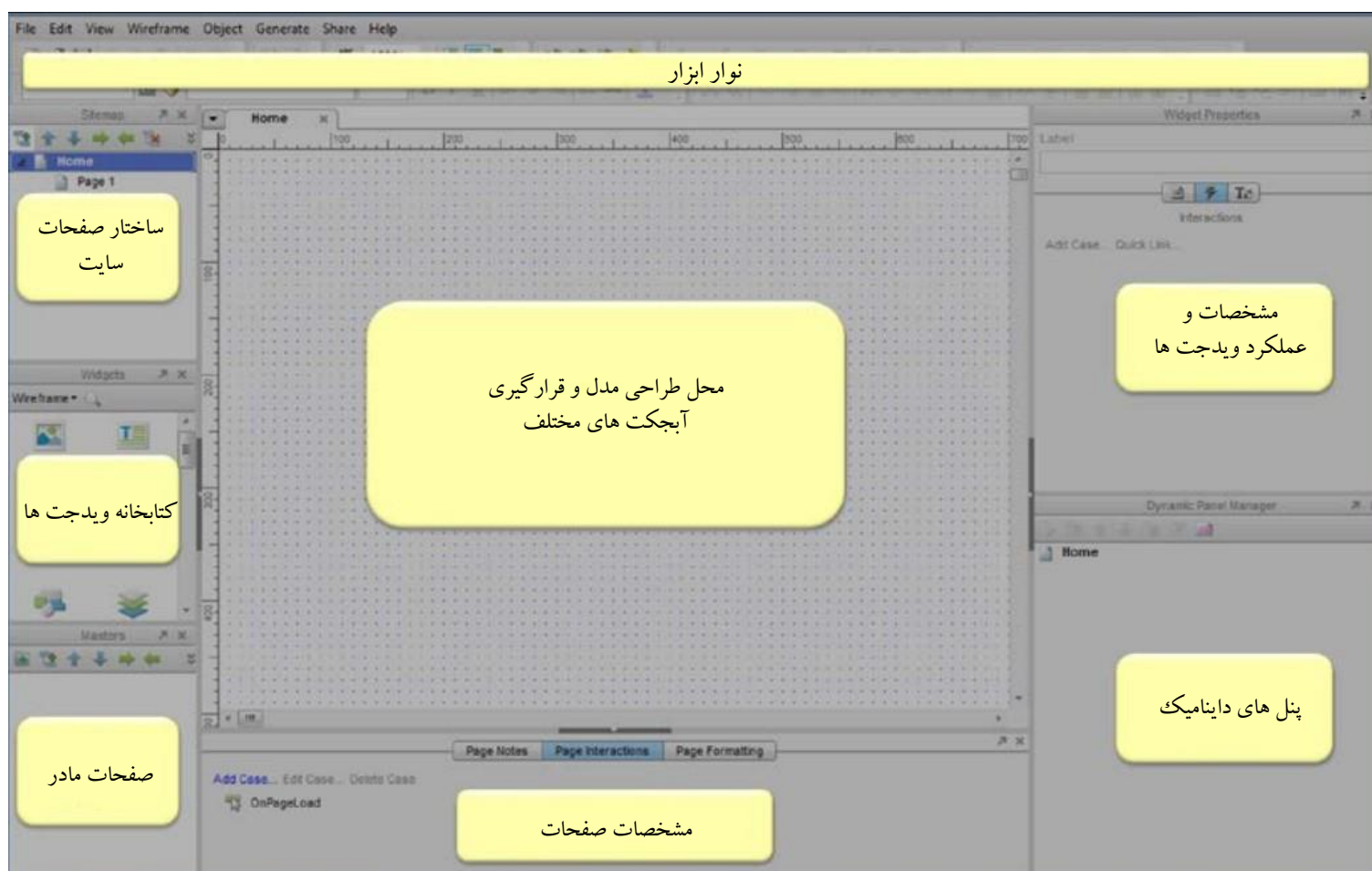
در صنعت نرم افزار هم، چنین چیزی وجود دارد، قبل از طراحی یک نرم افزار و یا سایت ابتدا مدلی از آن طراحی می شود، البته صنعت نرم افزار بر خلاف سایر صنایع به حدی گسترده است که همین مفهوم مدلسازی، خودش شامل مراحل مختلفی است و در هر مرحله نیز ابزارهای گوناگونی برای مدلسازی استفاده می شود ولی آنچه که مهم است وجود ابزارهای مختلف در چرخه مدلسازی است.

خب از مدلسازی زیاد گفتیم، در این زمینه ابزارهای مختلفی وجود دارند که یکی از قدرتمندترین آنها **Axure RP** است که قصد داریم در این کتاب، به آموزش کامل این نرم افزار قدرتمند بپردازیم.

Axure RP یکی از نرم افزارهایی است که برای طراحی مدل ظاهری اولیه وبسایت ها و نرم افزارهای دسکتاپ استفاده می شود، این نرم افزار شامل امکاناتی است که مثلاً می توان طرح اولیه از سایت و یا نرم افزاری را طراحی کرد و حتی قابلیت های تعاملی اولیه ای همچون کلیک کردن، باز کردن منو، اسلایدر و ... و پشتیبانی از بسیاری از اکشن های دیگر را در اختیار ما قرار می دهد. همه این امکانات در اختیار ما قرار گرفته تا قبل از طراحی نرم افزار و یا سایت مورد نظر تصورات ذهنی خود را به نمایش بگذاریم تا روند توسعه محصول سریعتر و روشن تر پیش برود.

خواهشی هم از شما خواننده محترم دارم، لطفاً در طی مطالعه کتاب به دلیل وجود اصطلاحات تخصصی روی بار معنایی کلمات خیلی حساس نباشید، مثلاً ممکن است در جایی ما از واژه نرم افزار و در جایی دیگر از واژه برنامه استفاده کنیم، در جایی از مدل و در جایی از **wirframe** و یا **prototype** استفاده کنیم (هر چند که تفاوتی هایی بین آنها هست) و ... ، لذا بیشتر روی اصل مطلب تکیه کنید. این کتاب سعی می کند مفاهیم اصلی را تا حدود زیادی به صورت کامل در اختیار شما قرار دهد، ولی تسلط بر این نرم افزار و یا هر نرم افزاری نیازمند تمرین و ممارست پی در پی خواهد داشت. ضمناً در این کتاب بیشتر بر روی طراحی واسط کاربری سایت تکیه داریم تا نرم افزار ولی از مفاهیم ارائه شده در هر دو زمینه می توان استفاده کرد.

آشنایی کلی با قسمت های مختلف پنجره اصلی نرم افزار



- **نوار ابزار** در واقع میانبر همان امکاناتی است که در منوها، پنلها و سایر قسمتها فراهم شده است.
- **ساختار صفحات سایت** همانطور که از اسمش پیداست، ساختار و اسکلت کلی صفحات سایت را تعیین میکند، که چه صفحه ای، خانه باشد، کدام صفحه درباره ما باشد، ساختار زیر مجموعه ای صفحات و ...
- **کتابخانه ویدجت ها**، پنبلی است که شامل تمامی آبجکت های مورد نیاز برای طراحی مدل اولیه می باشد، شما به راحتی آبجکت های این قسمت را بر روی محل خالی صفحه درگ میکنید، در این نرم افزار به هر یک از این آبجکت ها، ویدجت گفته می شود.

- **صفحات مادر**، شامل قسمت هایی است که در اکثر صفحات عینا و مکررا تکرار می شود، مثلا هیدر و فوتر سایت قسمت هایی است که معمولا در تمامی صفحات سایت وجود دارد، این پنل امکاناتی در اختیار ما قرار میدهد تا بتوانیم این قسمت ها را برای یکبار طراحی کنیم و در بی نهایت صفحه به صورت همزمان استفاده کنیم، و هر موقع تغییری خواستیم اعمال کنیم، فقط کافی است این تغییرات را در صفحه مادر اعمال کنیم، با این کار این تغییرات در همه صفحات بروز رسانی خواهد شد.

- **مشخصات و عملکرد ویدجت ها**، شامل امکاناتی است که می توانیم مشخصات ظاهری و عملکردی ویدجت های مختلف را تعیین کنیم، مثلا ظاهر یک دکمه به چه صورت باشد و با کلیک کردن بر روی این دکمه چه عملی انجام شود و اموری مانند این در این پنل صورت می گیرد.

- **پنل های داینامیک** شامل پنل هایی می شود که دارای چندین حالت مختلف است و می توان بین حالت های مختلف آن سوئیچ کرد، مثلا یکی از کاربردهای این قسمت طراحی اسلایدر برای سایت است، اسلایدی که در بالای سایت قرار می گیرد و شامل تصاویر مختلفی است که با کلیک بر روی دکمه های بعدی و قبلی تصاویر بعدی و قبلی نمایش داده میشود البته با افکت های زیبا و متحرک.

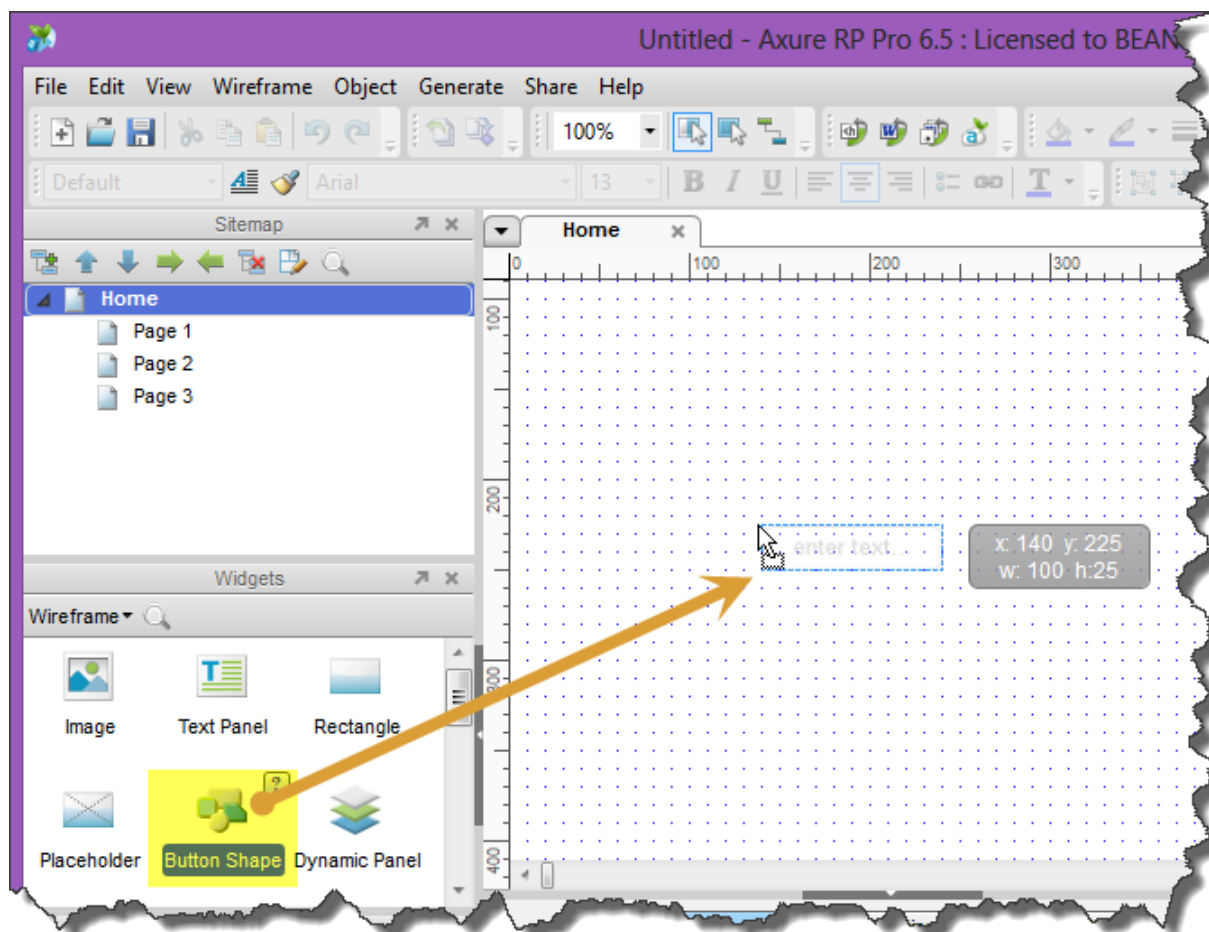
- **مشخصات صفحات** قسمتی است که می توان رویدادهای صفحه ، ظاهر و توضیحات مناسب را قرار داد. در نهایت هر آنچه که طراحی میکنیم در قسمت مرکزی برنامه یعنی **محل طراحی مدل** قرار میگیرد که خروجی آن چیزی است که در نهایت مشاهده خواهیم کرد.

توجه :

دقت داشته باشید، هر نرم افزاری امکانات مشخصی دارد ولی این امکانات را از طریق میانبرهای مختلفی برای تسهیل کار ارائه میدهد، مثلا بسیاری از عملکردهای نوار ابزار از طریق منوها هم قابل دسترسی است و یا بسیاری از ویژگی های نوار ابزار از طریق پنل ها قابل انجام است و ... ، در طی آموزش های آتی شما با این میانبرها آشنا خواهید شد.

آشنایی با قسمت های مختلف نوار ابزار به صورت تفکیک شده

ابتدا از نوار ابزار شروع میکنیم، برای شروع آموزش یکی از آبجکت های کتابخانه ویدجت ها را مطابق تصویر به صفحه پروژه بکشید:



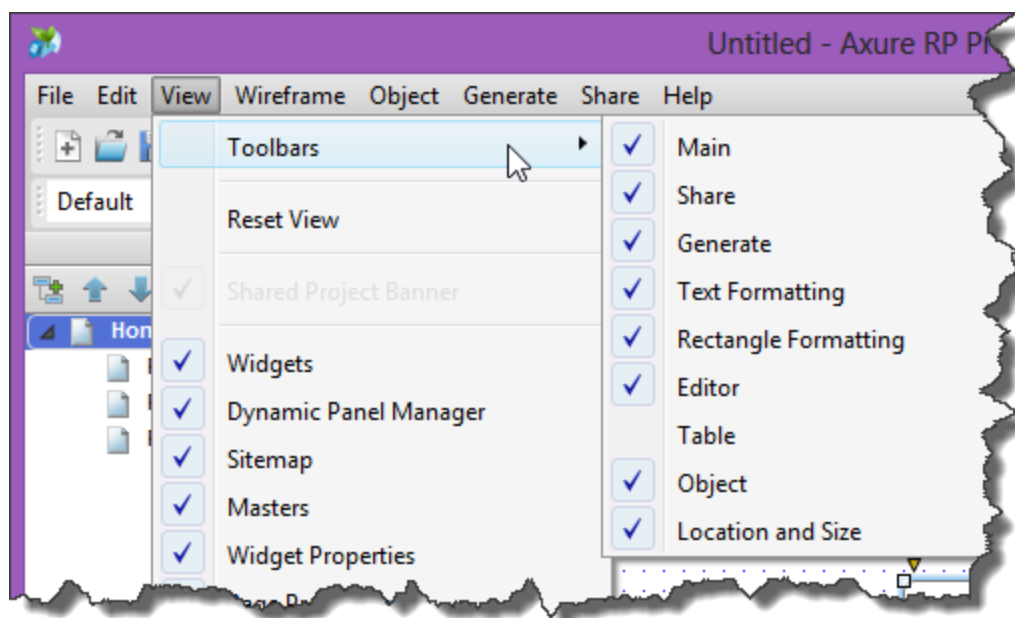
خب حالا آبجکتی که روی صفحه درگ کرده اید را انتخاب کنید و برای آشنایی با نوار ابزار ادامه توضیحات را مطالعه کنید.

نوار ابزار مشخصات مهم عنصر انتخابی را در اختیار شما قرار میدهد و می توانید آنها را تغییر دهید، در واقع نوار ابزار گلچینی از ابزارهای مهم آبجکت انتخابی است که بیشترین کاربرد را برای شما دارند. در ادامه تمامی قسمت های آن تشریح خواهد شد.

بعد از انتخاب آبجکت مورد نظر، نوار ابزار چنین ظاهری خواهد داشت :



البته قسمت هایی از نوار ابزار ممکن است در نرم افزار شما نمایان نباشد، برای نمایان و یا مخفی کردن قسمت های مختلف نوار ابزار می توانید از منوی View قسمت Toolbars این کار را انجام دهید مشابه تصویر ذیل:



خب برویم سراغ توضیح نوار ابزار، نوار ابزار خودش از قسمت های مختلفی تشکیل شده، در واقع امکانات مختلف طبقه بندی شده است و هر قسمت به صورت مجزا در کنار هم قرار گرفته اند.



ایجاد سند / پروژه جدید

باز کردن سند / پروژه

ذخیره کردن پروژه فعلی

کات کردن آبجکت انتخاب شده

کپی کردن آبجکت انتخاب شده

چسباندن آبجکت کپی و یا کات شده

برگرداندن عملیات به قبل (Undo)

برگرداندن عملیات به جلو (Redo)



اندازه سند را تعیین میکند، البته تغییر این اندازه فقط برای مشاهده فعلی است و در خروجی کار اثری ندارد.

انتخاب این گزینه وضعیت سند را طوری قرار میدهد که اگر قسمتی از یک آبجکت را هم انتخاب کنید، کل آبجکت انتخاب شود.

این گزینه بر خلاف مورد قبلی بایستی، کل آبجکت انتخاب شود تا آبجکت مورد انتخاب قرار گیرد.

این گزینه هم برای طراحی Flow کاربرد دارد که بعداً توضیح می دهیم، در واقع عناصر مختلف را به هم متصل می کند، در حالت prototype کاربردی ندارد.



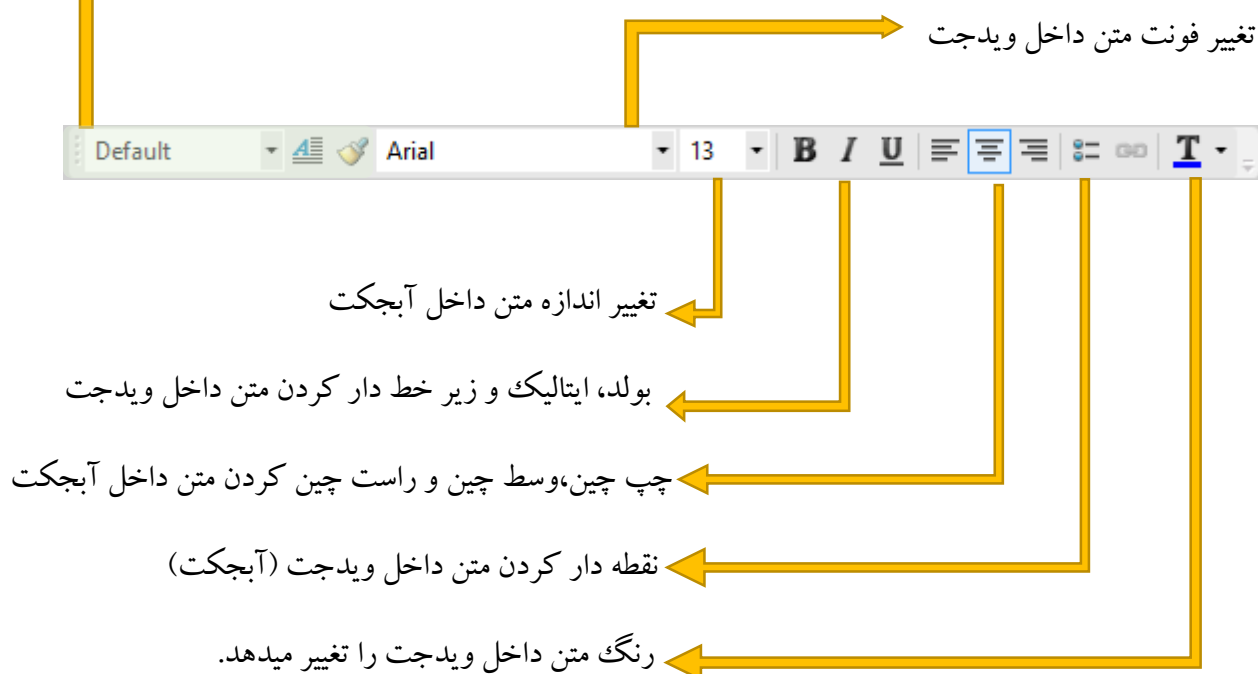
- ← نسخه prototype را تولید می کند که قابل مشاهده و تست در مرورگر می باشد.
- ← داکيومنتی برای پروژه تعیین می کند که فرمت docx دارد و قابل مطالعه و پرینت است.
- ← سایر روش های تولید را نمایش میدهد.
- ← انتشار پروژه prototype فعلی در اکانت Axshare شما، در واقع فضای هاست رایگانی در اختیار شما قرار میدهد که می توانید نتیجه کار را با دیگران به اشتراک بگذارید.



- ← پس زمینه آبجکت مورد نظر را با این رنگ پر میکند.
- ← رنگ حاشیه آبجکت را به این رنگ تغییر می دهد.
- ← ضخامت خطوط حاشیه آبجکت را تغییر میدهد.
- ← نوع خطوط حاشیه را تعیین می کند.
- ← تعیین نوع کانکتور در حالت Flow
- ← متن داخل کنترل را در بالا قرار می دهد.
- ← متن داخل کنترل را در وسط آن قرار می دهد.
- ← متن داخل کنترل را پایین قرار میدهد.

این قسمت برای تعیین استایل مورد نظر به کار می رود، در واقع یک سری از تنظیماتی که خیلی برای ما پر استفاده هستند را به عنوان استایل ذخیره میکنیم و هر زمان که لازم بود با انتخاب آن استایل می توانیم، بسیاری از تنظیمات را به سرعت و به سادگی روی ویدجت های مختلف اعمال کنیم.

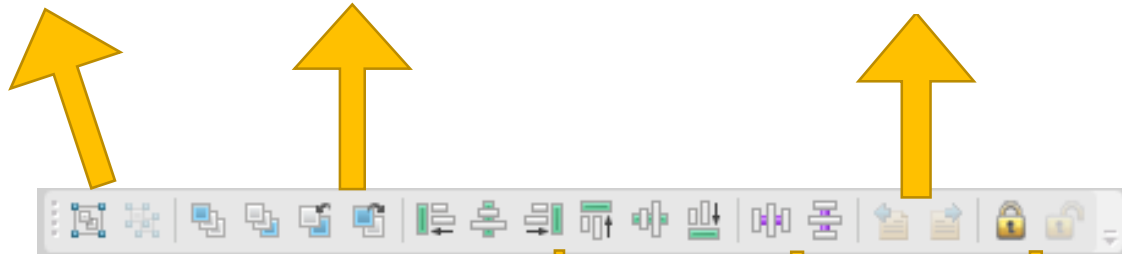
مثلا می خواهیم تمامی دکمه ها دارای حاشیه و فونت و رنگ خاصی باشند، استایلی به این منظور تعریف میکنیم و ذخیره میکنیم، از این پس می توانیم روی هر ویدجتی که قرار داریم با انتخاب این استایل، تنظیمات مورد نظر را اعمال کنیم. در قسمت های بعدی در این مورد توضیح بیشتری خواهیم داد.



ترتیب نمایش توضیحات در داکيومنت تولیدی را تعیین میکند، عدد کمتر یعنی زودتر از عدد بزرگ، توضیحات در فایل ورد تولید نمایش داده خواهد شد.

ترتیب نمایش آجکت ها روی هم را نشان می دهد، که کدام یک جلوتر از همه باشد، کدام پایین تر از بقیه باشد و ...

عناصر مورد نظری که انتخاب شده اند را در یک گروه قرار میدهد تا عملیات به صورت گروهی روی آنها اعمال شود.

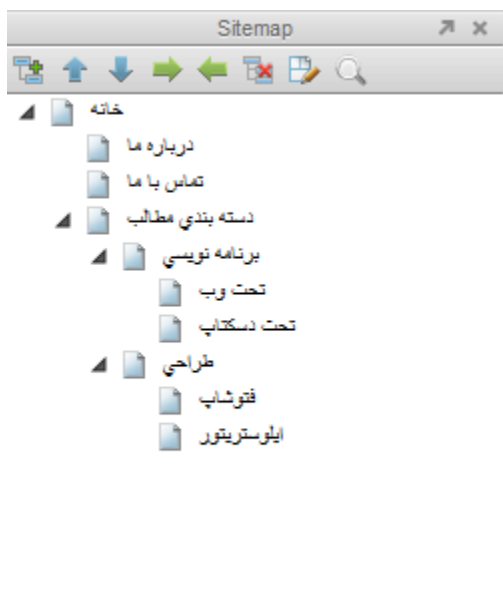


از این قسمت برای تراز کردن آجکت ها با هم استفاده می شود، مثلاً می توان تمامی آجکت ها را تراز به بالا و یا پایین و ... کرد

این دو قابلیت، فاصله بین آجکتها را یکسان می کند، مثلاً فاصله بین ۱۰ تا آجکت را یکسان میکند که هم در عرض و هم در طول این قابلیت فراهم است. دقت داشته باشید این قابلیت زمانی فعال است که بیش از ۲ ویدجت انتخاب کرده باشید.

ویدجت/های مورد نظر را قفل می کند تا قابل جا به جایی نباشد.

ساختار صفحات و محتوای سایت توسط پنل SiteMap صورت می گیرد مطابق تصویر ذیل :



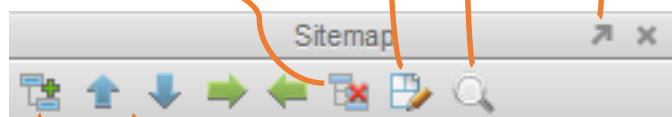
همین تصویر گویای همه چیز هست، ساختار سلسله مراتبی صفحات سایت توسط این بخش تعیین می شود. در قسمت بعدی با قسمت های مختلف این پنل آشنا خواهیم شد.

جستجوی صفحه مورد نظر

در تمامی پنل ها این آیکون وجود دارد، با کلیک بر این آیکون، پنل از حالت چسبندگی به حاشیه ها خارج می شود و مجدداً با کلیک با بر روی آن به جای قبلی می چسبد.

باز کردن صفحه انتخاب شده جهت طراحی، البته دو بار کلیک بر روی صفحه مورد نظر همین کار را می کند

حذف صفحه/های انتخاب شده



صفحه جدیدی به عنوان فرزند صفحه انتخاب شده ایجاد می کند.

پیکان پایین صفحه انتخاب شده را به پایین می راند و پیکان بالا بالعکس

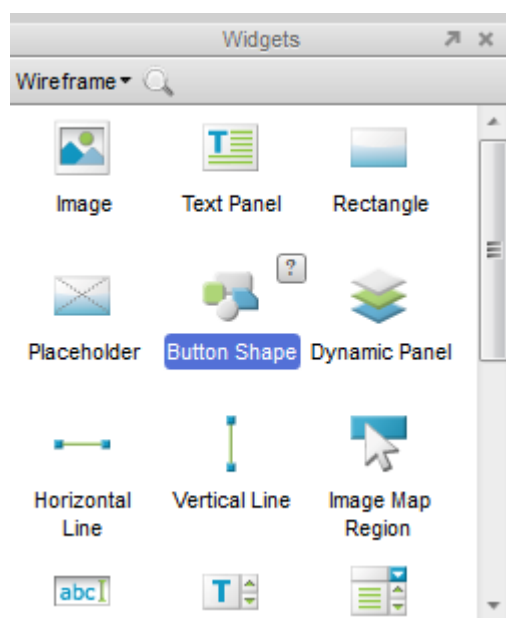
تغییر وضعیت زیر مجموعه صفحات، مثلاً در پنل بالا اگر صفحه **تحت وب** را انتخاب کرده باشید و روی پیکان رو به چپ کلیک کنید، این صفحه از زیر مجموعه **برنامه نویسی** بیرون می آید.

توجه:

برای تغییر نام یک صفحه می توانید صفحه را انتخاب کنید و سپس کلید F2 را بزنید و یا دو کلیک با فاصله نسبتاً زیاد بر روی صفحه انجام دهید. دقت کنید تمامی ابزارها در این نرم افزار و حتی سایر نرم افزارها معمولاً برای انجام یک عمل خاص چندین راه پیشنهاد می دهند، مثلاً همین تغییر نام صفحه و یا ابزارهایی که در نوار ابزار در قسمت قبلی با آنها کار می کردید اغلب دارای کلید میانبر نیز هستند که با کمی مکث بر روی هر ابزار نمایان می شوند. پس توصیه میکنیم هسته اصلی نرم افزار را بیاموزید و بعداً با توجه به سلیقه و رفتار فردی خودتان روشی مناسب را برای کار با ابزارهای مختلف انتخاب کنید.

پنل ویدجت شامل تمامی آن چیزهایی است که در طرح نهایی ما دیده خواهد شد، تمامی عناصری که ظاهر و عملکرد یک سایت یا واسط کاربری نرم افزار را تشکیل می دهند در این پنل قرار دارند.

هر یک از اشیای موجود در این پنل در واقع یک ویدجت نام دارد که ما در متن از کلمات دیگری همچون آبجکت و شی و یا کنترل هم استفاده میکنیم ولی در نهایت همه این موارد یک مفهوم کلی را می رسانند.



تمامی قسمت های این پنل مشخص است و نیاز به توضیح خاصی

ندارد ولی بگذارید در مورد قسمت مهمی از این پنل صحبت کنیم.

ویدجت ها را با درگ کردن بر روی محیط کار می توانید

استفاده کنید.

با کلیک بر روی هر ویدجت یک علامت سوال کنارش ظاهر می

شود که با کلیک بر روی این علامت سوال راهنمایی هایی در سایت

نرم افزار به شما نمایش داده خواهد شد، همین کار را می توانید با

فشردن دکمه F1 هم انجام دهید.

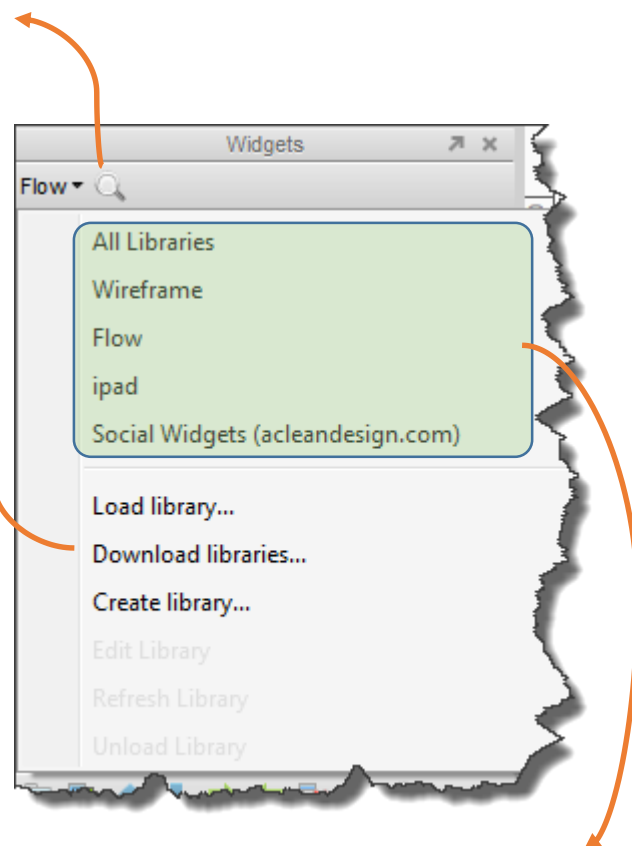
عملکرد دکمه F1 با توجه به اینکه در چه وضعیتی قرار داشته باشید

تعیین میشود، مثلاً اینجا چون ویدجتی انتخاب کرده اید در مورد ویدجت راهنمایی نمایش داده می شود ولی اگر در

محیط کاری سند باشید و F1 را بزنید راهنمایی کلی در مورد همه امکانات نرم افزار به شما نمایش داده خواهد شد.

این قابلیت طبق معمول امکان جستجو بین ویدجت را در اختیار ما قرار می دهد، معمولا در همه پنل ها این قابلیت وجود دارد و کارکردی یکسان دارد، لذا از این پس توضیح مجدد در این مورد نمی دهیم.

Load Library کتابخانه های ویدجت هایی که دانلود کرده اید را اضافه میکند، Download library کتابخانه های جدید را از سایت دانلود میکند، Create Library کتابخانه جدید ایجاد می کند، Edit و Refresh هم به ترتیب کتابخانه را ویرایش و رفرش میکنند. Unload Library کتابخانه فعلی را خارج می کند. در هر لحظه انتخاب گزینه All libraries ویدجت های همه کتابخانه ها را یکجا نمایش میدهد.



ویدجت های مختلف در گروه های مختلفی دسته بندی شده اند، کتابخانه هایی که دانلود و یا وارد کرده اید در این قسمت اضافه می شوند، در حالت پیش فرض دو گروه Wireframe و Flow وجود دارد. Wireframe عناصر مهم طراحی واسط کاربری طرح و Flow هم برای طراحی پیوند صفحات، یوزکیس و فرایند های تجاری استفاده می شود.

توجه :

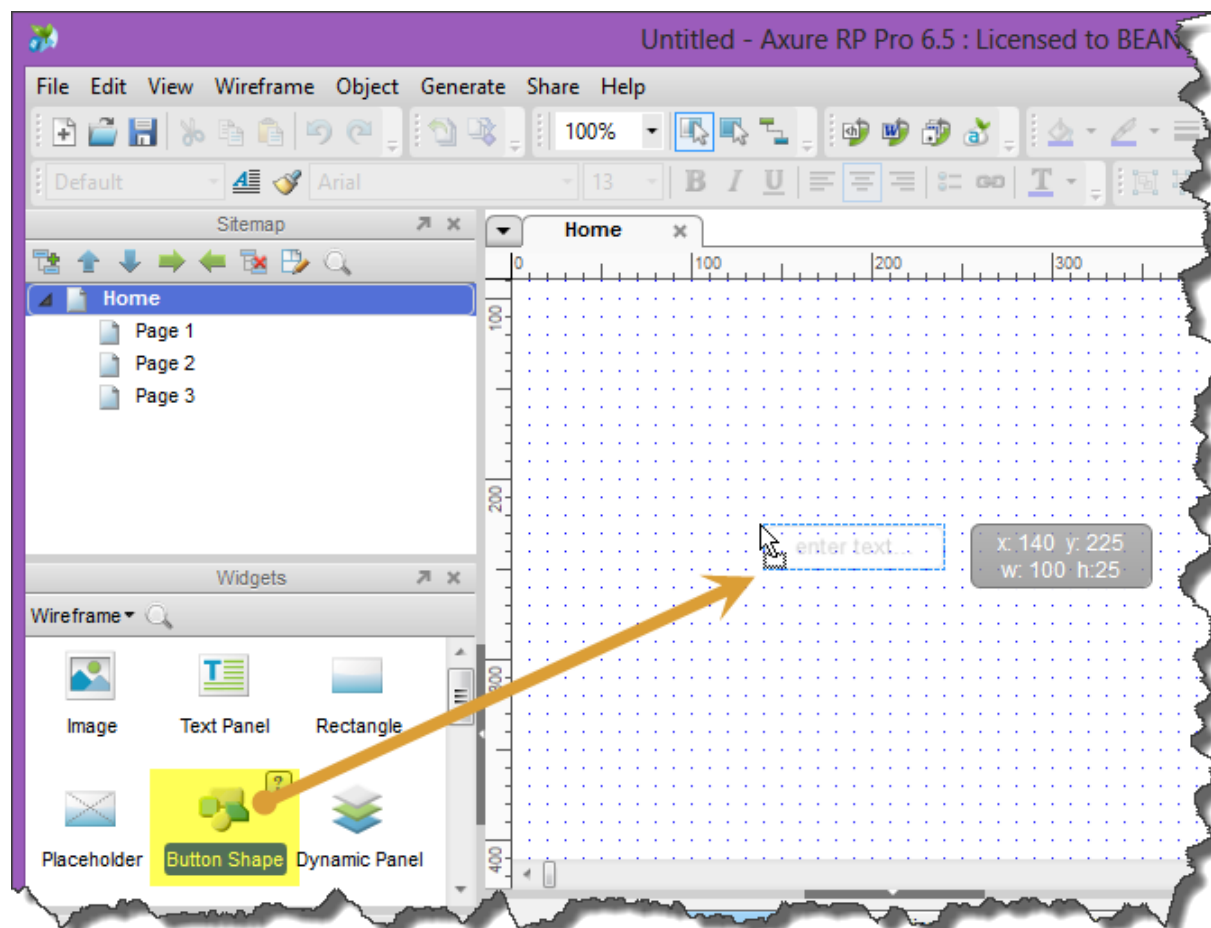
برای کتابخانه های پیش فرض، قابلیت ویرایش، رفرش و خارج کردن کتابخانه وجود ندارد، این قابلیت فقط برای کتابخانه هایی که افزوده می شوند مهیا است.

آشنایی با قسمت های مختلف پنل Widget Properties

این پنل تقریباً یکی از مهمترین پنل های نرم افزار Axure است، به این دلیل که مشخصات ظاهری و عملکرد ویدجت ها (آبجکت یا کنترل) توسط امکانات این پنل در اختیار ما قرار میگیرد به عنوان مثال اینکه ظاهر یک ویدجت و مشخصه های ظاهری مختلف آن به چه صورت باشد، اینکه با کلیک بر روی یک دکمه چه عملی انجام شود، اینکه حرکت ماوس بر روی یک ویدجت چه تاثیری روی سایر کنترل ها داشته باشد و بسیاری از موارد دیگر توسط امکانات این پنل انجام می شود.

همچنین علاوه بر این موارد، بسیاری از توضیحات مربوط به مستند سازی ویدجت های و عناصر پروژه توسط این پنل صورت می گیرد.

خب، قبل از شروع توضیحات، لطفاً یک ویدجت مثلاً Button Shape را از کتابخانه ویدجت ها بر روی سند درگ کنید و آن را در حالت انتخاب قرار دهید تا قسمت های مختلف پنل Widget Properties فعال شود، مشابه تصویر ذیل:

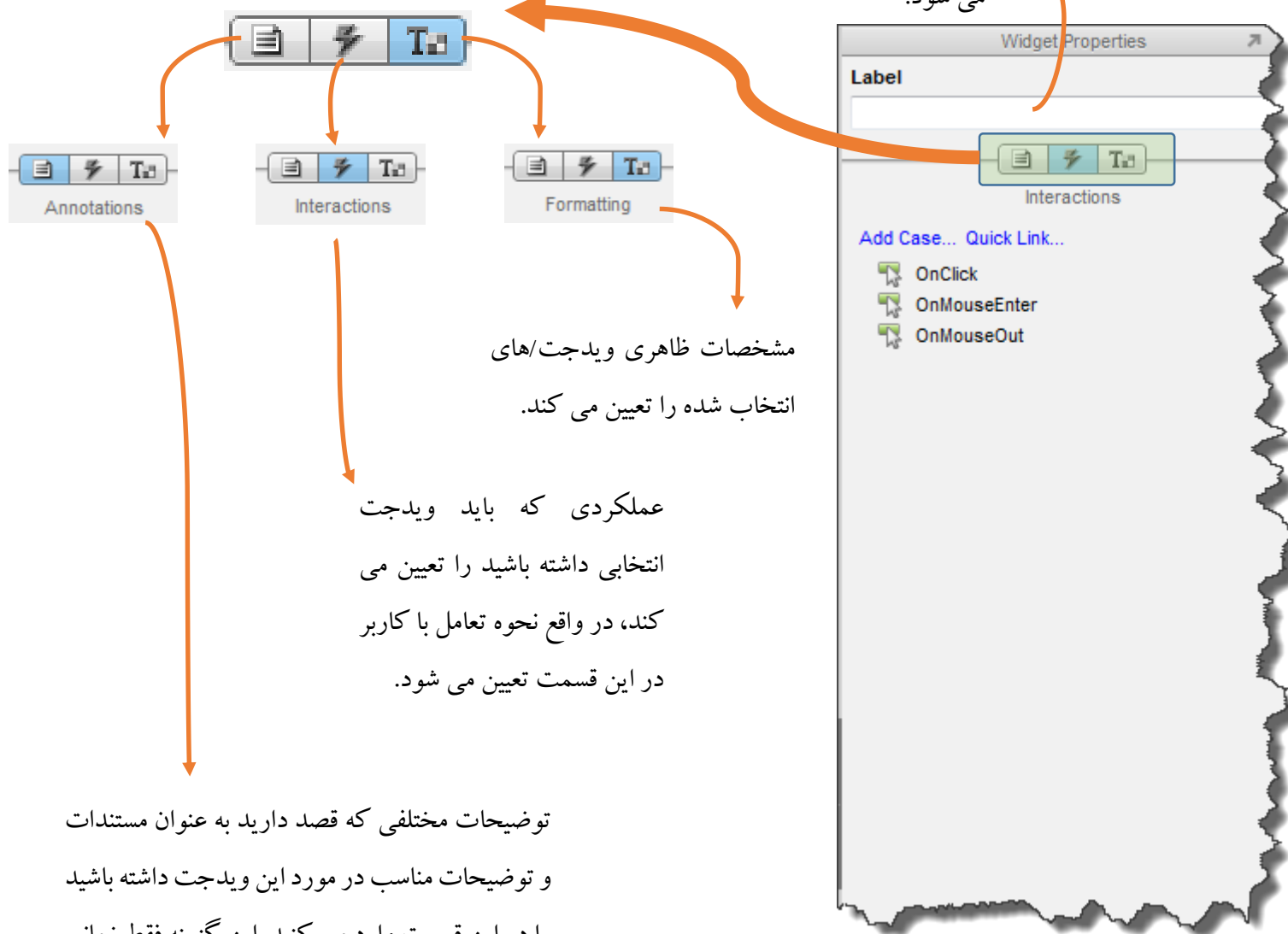


خب بعد از درگ کردن ویدجت Button Shape و انتخاب آن، بایستی پنل مشخصات ویدجت به این صورت باشد:

نام ویدجت انتخابی را تعیین میکند، این نام بعداً در

زمان تعریف عملکردها و ارجاعات مختلف استفاده

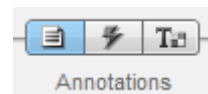
می شود.



مشخصات ظاهری ویدجت/های انتخاب شده را تعیین می کند.

عملکردی که باید ویدجت انتخابی داشته باشید را تعیین می کند، در واقع نحوه تعامل با کاربر در این قسمت تعیین می شود.

توضیحات مختلفی که قصد دارید به عنوان مستندات و توضیحات مناسب در مورد این ویدجت داشته باشید را در این قسمت وارد می کنید. این گزینه فقط زمانی کاربرد دارد که پروژه را به صورت Specification کامپایل کنید. که نتیجه به صورت یک فایل Docx در ورد نمایش داده خواهد شد و اطلاعاتی که در مورد ویدجت های مختلف و سایر موارد در برنامه وارد کرده اید در این فایل ورد به صورت طبقه بندی شده به شما نمایش داده میشود.



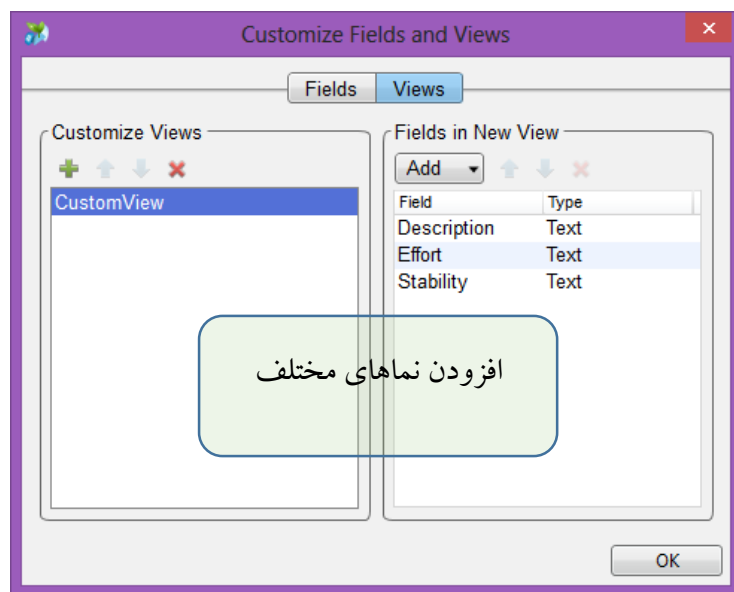
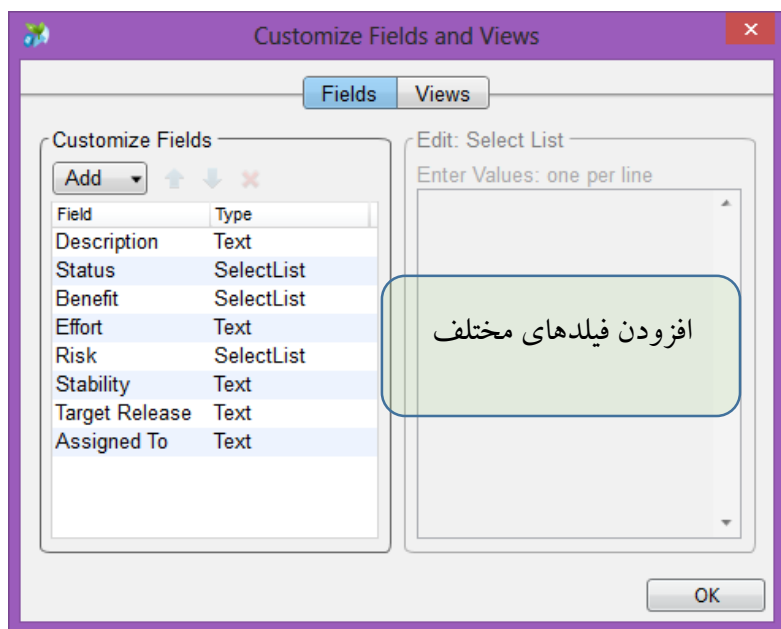
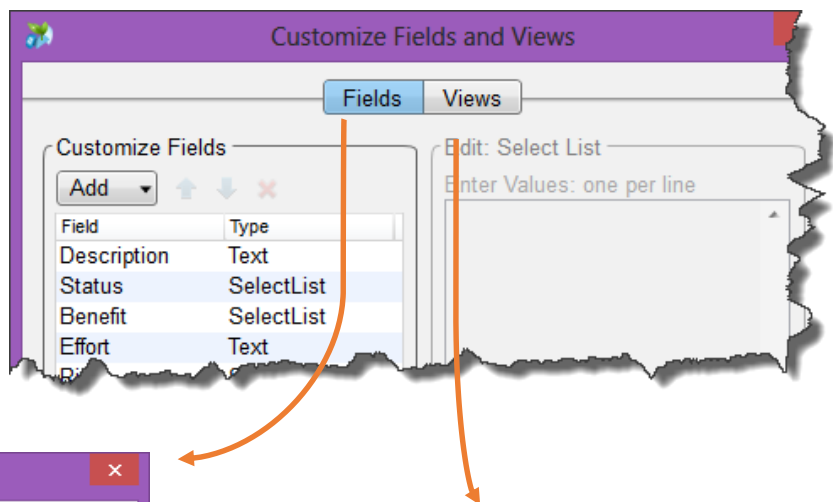
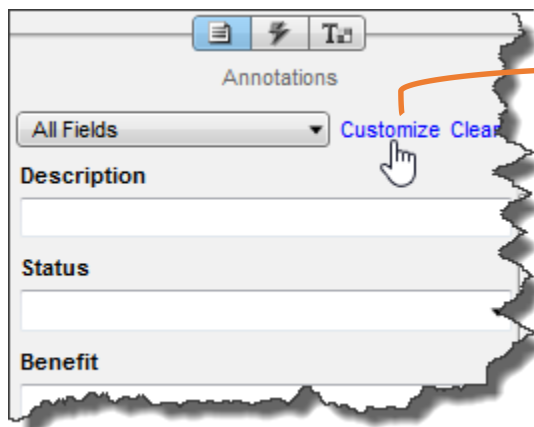
خب ابتدا قسمت های مختلف قسمت داکيومنت سازی را توضیح می دهیم:

در این قسمت می توانید اطلاعاتی از قبیل شرح مختصر، وضعیت، میزان سودمندی و درجه ریسک و ... را برای ویدجت انتخابی تعیین و یا وارد کرد.

اینکه مثلا این قسمت در طرح نهایی چقدر مهم است که وجود داشته باشد، یا مثلا اولویت طراحی این قسمت در چه حدی است. البته خودمان هم می توانیم فیلدهایی به زبان فارسی و با گزینه های اختیاری در این قسمت طراحی کنیم که مشابه تصویر ذیل این قابلیت برای ما فراهم شده است :

این قسمت تعیین میکند که چه مجموعه ای از فیلدها نمایش داده شود، به هر کدام از گزینه های این قسمت یک view و یا نما گفته می شود. البته در صفحه بعد روش افزودن نماهای مختلف گفته خواهد شد، مثلا می توانیم نماهای مختلفی همچون، فیلدهای تجاری، فیلدهای ریسک، فیلدهای اولویت و درجه اهمیت و ... به این قسمت اضافه کنیم.

محتوای تمامی فیلدهای این پنل را پاک میکند و آماده ورود مجدد اطلاعات می کند.



با کلیک بر روی Add می توانید نوع فیلدی که می خواهید اضافه شود را تعیین می کنید، مثلاً اگر می خواهید فیلد ریسک با گزینه های از پیش تعینی نشده اضافه کنید باید نوع Select List را انتخاب کنید و با برای عدد Number و ...

قسمت سمت راست زمانی فعال می شود که فیلدی از نوع Select List انتخاب شده باشد، در این حالت می توانیم گزینه مختلفی را به لیست اضافه کنیم.

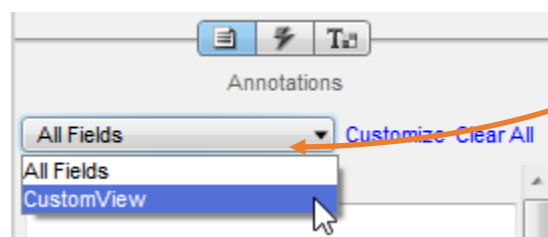
با دو بار کلیک بر روی هر یک از فیلدها می توانید تغییر نامشان دهید.

با استفاده از ضربدر بالای پنل فیلد انتخاب شده را حذف کنید و با پیکان ها نیز برای تغییر ترتیب نمایش فیلدهای در پنل می باشد.



با کلیک بر روی علامت مثبت می توانید یک نمای جدید تعریف کنید، بعد از افزودن نما، بایستی فیلدهایی که می خواهید با انتخاب این نما نمایش داده شوند را انتخاب کنید. تمامی فیلدهای موجود در قسمت Add وجود دارند و بایستی آنها را انتخاب کنید تا به لیست فیلدهای این نما اضافه شوند.

نامی که برای این نما در نظر گرفته اید، مثلاً در اینجا CustomView به این قسمت از پنل افزوده خواهد شد، که انتخاب آن فقط فیلدهایی که تعریف کرده ایم نمایان خواهند شد.



این پنل تمامی خصوصیات ظاهری ویدجت/های انتخابی را به ما نشان میدهد که می توانیم تغییر دهیم، البته با توجه به نوع ویدجت و تعداد ویدجت های انتخابی ممکن است برخی از قسمت های این پنل غیر فعال شده باشد.

با توجه به اینکه خصوصیات این پنل زیاد است، Axure با توجه به کارایی مختلف هر خصوصیت، آنها را در گروه های مختلفی طبقه بندی کرده است، که در قسمت های بعدی به صورت مفصل همه این قسمت های تشریح خواهد شد.

The image shows the 'Formatting' panel in Axure RP, which is used to configure the appearance and behavior of text widgets. The panel is organized into several sections:

- Location + Size:** Contains fields for 'Selected Item' (Left: 470, Top: 245, Width: 100, Height: 25, Rot: 0, Text: 0) and 'Entire Selection' (Left, Top, Width, Height). It also includes lock and unlock icons.
- Font:** Includes a font family dropdown (Arial), a font size dropdown (13), and buttons for bold (B), italic (I), underline (U), and text color (T). There are also icons for text alignment and a 'GO' button.
- Alignment + Padding:** Features icons for text alignment (left, center, right) and paragraph alignment (left, center, right, justified). It includes input fields for padding (T: 2, R: 2, B: 2, L: 2) and a line spacing dropdown (set to --).
- Style:** Includes a style dropdown (Default) and icons for text color and background color.
- Ordering:** Contains dropdowns for 'Align' and 'Distribute', and buttons for 'Order' and 'Grouping'.
- Fills, Lines, + Borders:** Includes icons for fill color, line style, and border style.

Location + Size

Selected Item

Left: 470 Top: 245

Width: 100 Height: 25

Rot *: 0 Text: 0

Entire Selection

Left: [] Top: []

Width: [] Height: []

[Lock] [Unlock]



Location + Size

Selected Item

Left: 470 Top: 245

Width: 100 Height: 25

Rot *: 0 Text: 0

Entire Selection

Left: [] Top: []

Width: [] Height: []

[Lock] [Unlock]

Font

Arial 13

B I U T

Alignment + Padding

Padding: T 2 R 2 B 2 L 2

Line Spacing: --

Style

Default

Ordering

Align: [] Distribute: []

Order: [] Grouping: []

Fills, Lines, + Borders

[Fill] [Stroke] [Grid] [Pattern]

این قسمت موقعیت و اندازه ویدجت/های انتخابی را مشخص میکند و دارای دو زیر مجموعه ذیل است :

Selected Item : که برای اعمال تنظیمات ظاهری روی ویدجت انتخاب شده به کار می رود.

Entire Selection : که برای اعمال تنظیمات ظاهری بر روی چندین ویدجت انتخاب شده با هم به کار

می رود.

توضیحات جزئی تر هر قسمت در پایین آمده است:

Left : فاصله ویدجت انتخاب شده را از

سمت چپ صفحه تعیین میکند.

Width : عرض ویدجت انتخاب شده را

تعیین میکند.

Rot : زاویه چرخش کل ویدجت به همراه

متن داخل آن را تعیین میکند. مقدار مثبت

Top : فاصله ویدجت از بالا را تنظیم میکند.

Height : ارتفاع ویدجت را تنظیم میکند.

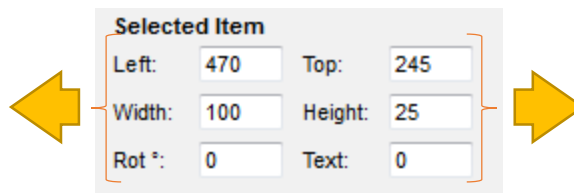
Text : زاویه چرخش متن داخل ویدجت را

تعیین می کند، تفاوت این گزینه با Rot در این

است که Text فقط متن داخل ویدجت را

زاویه دار میکند ولی Rot کل ویدجت و متن

داخل آن را زاویه دار میکند.



Entire Selection

Left: [] Top: []

Width: [] Height: []

[Lock] [Unlock]

این قسمت نیز دقیقاً همان مشخصات قبلی را دارد ولی زمانی فعال خواهد شد که بیش از یک ویدجت انتخاب شده باشد، در واقع

تنظیمات این بخش به صورت گروهی بر روی ویدجت های اعمال می شود.

علامت قفل هم برای قفل کردن وضعیت ویدجت/های مورد نظر است تا به صورت اتفاقی جا به جا نشود و مکانشان بر روی صفحه ثابت

باشد. علامت قفل باز هم زمانی فعال خواهد شد ویدجتی قفل شده را انتخاب کنیم، در این صورت کلیک بر روی قفل باز آن ویدجت/ها

را از حالت قفل خارج خواهد کرد.

این قسمت همانطور که از نام آن مشخص است، برای تنظیم فونت، اندازه، سبک متن و رنگ آن کاربرد دارد.



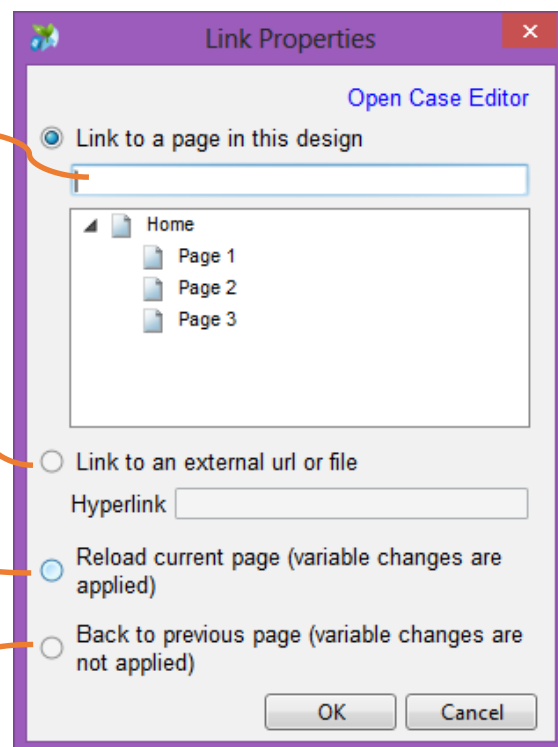
برای فعال شدن این آیتم متن داخل ویدجت را انتخاب کنید، سپس با کلیک بر این آیتم می توانید آن متن انتخاب شده را به یکی از صفحات مورد نظر لینک کنید، حال این صفحه ممکن است یکی از صفحات داخلی سایت باشد و یا خارج از سایت.

جستجوی صفحه مورد نظر برای لینک کردن، این قسمت به صفحات داخلی لینک می کند.

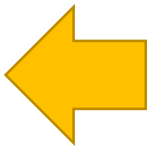
لینک به فایل html و یا آدرس سایت خارجی

رفرش کردن صفحه فعلی و ریست کردن متغیرها

بازگشت به صفحه قبلی بدون تاثیر بر روی متغیرها



باشد.

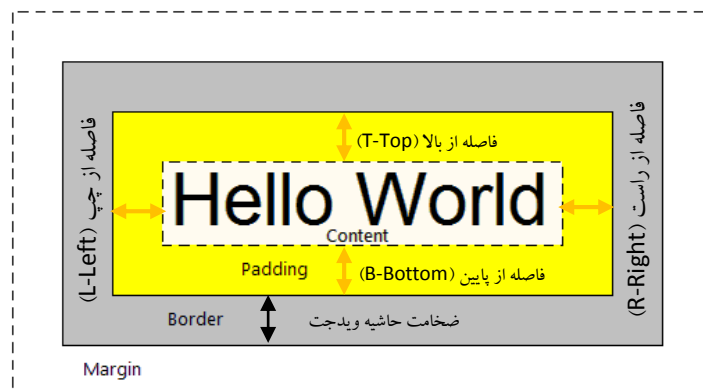


قرار می دهد.

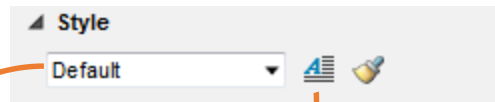
وسط چین و یا راست چین می کند.

تغییر فاصله بین خطوط کاربرد دارد.

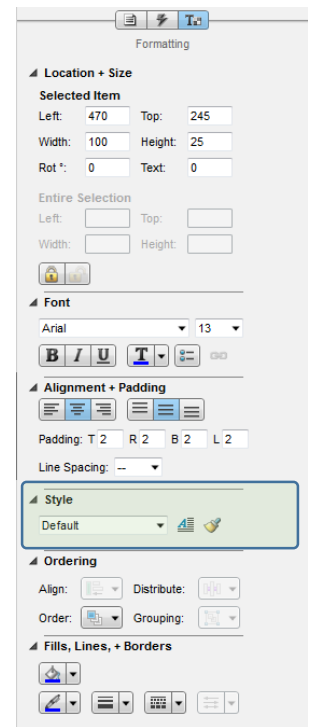
ناحیه مربوط به حاشیه داخلی یا padding است.



این قسمت برای اعمال کردن استایلی خاص بر روی ویدجت استفاده می شود، ما خود می توانیم این استایل ها را ایجاد کنیم تا برای ویدجت های مشابه نیازی نداشته باشیم کلی از تنظیمات تکراری را اعمال کنیم و اینکار را تنها با انتخاب یک استایل مشخص انجام دهیم.



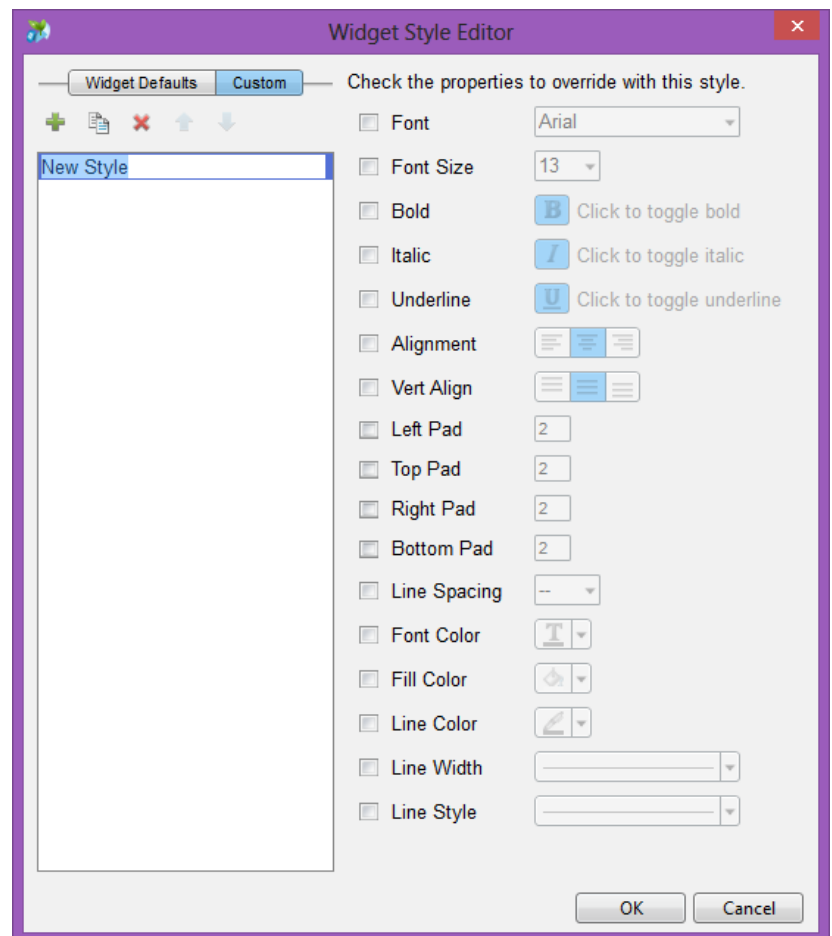
فهرست استایل های تعریف شده در این قسمت قرار می گیرند، با انتخاب ویدجت های مورد نظر و انتخاب یکی از استایلی های این بخش، آن استایل بر روی همه ویدجت ها اعمال خواهد شد.



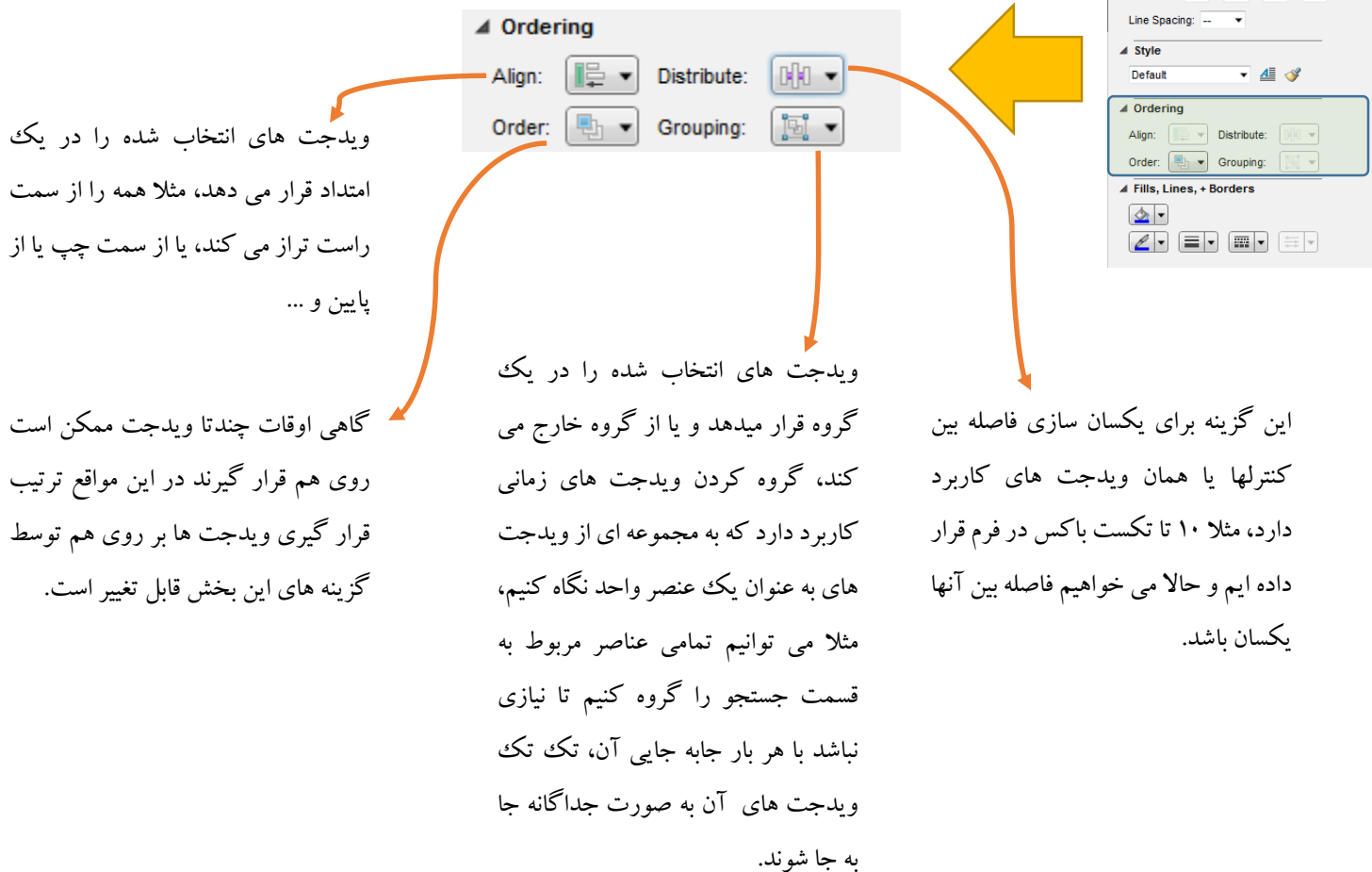
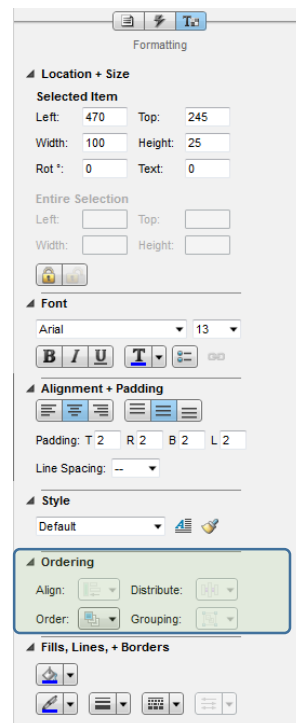
برای تعریف استایل جدید، بعد از باز شدن این پنجره تب Custom را انتخاب کنید و علامت بعلاوه را کلیک کنید، با این کار استایل جدیدی اضافه می شود که می توانید مشخصات مختلف آن را از سمت راست تعیین کنید. نامی مناسبی برای استایل انتخاب کنید و بعد از اعمال تنظیمات مختلف می توانید از آن در ویدجت هایی که از این پس در سند قرار می دهید استفاده کنید.

در واقع بعد از تعریف این استایل، نام آن به لیست اضافه می شود و شما بعد از انتخاب ویدجت های مورد نظر و انتخاب این استایل همه این تنظیمات را به صورت یکجا روی همه آنها اعمال کرده اید.

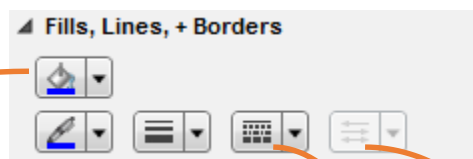
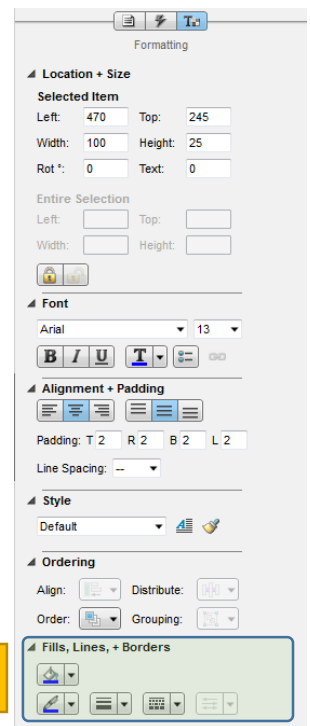
تب Widget Defaults هم برای تغییر تنظیمات پیش فرض نرم افزار است که می توانید آنها را بنا به نیاز تغییر دهید.



این بخش در رابطه با تنظیم ویدجت ها از لحاظ فاصله و تراز بندی آنها با یکدیگر است، دقت کنید که برای فعال شدن همه آیتم های این بخش، بایستی بیش از دو ویدجت در حال انتخاب باشد.



از این قسمت برای تغییر رنگ داخل ویدجت، حاشیه دور آن و ضخامت و تعیین فرم حاشیه استفاده می شود.



ابزار سطل رنگ برای پر کردن زمینه ویدجت با یک رنگ مشخص به کار می رود.

رنگ حاشیه دور ویدجت را تعیین می کند.

ضخامت حاشیه ویدجت را تعیین می کند.

فرم خط حاشیه ویدجت را تعیین میکند.

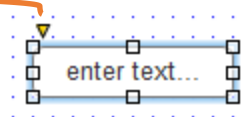
این گزینه هم فقط در حالت Flow کاربرد دارد که نوع کانکتور بین اجزا رو تعیین می کند، بک طرفه، دو طرفه و ...

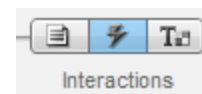
توجه :

بخش هایی از ابزارهای این پنل که مهمتر هستند در نوار ابزار و گاهی منوها هم وجود دارند، لذا تفاوتی ندارد که از کدام روش استفاده می کنید.

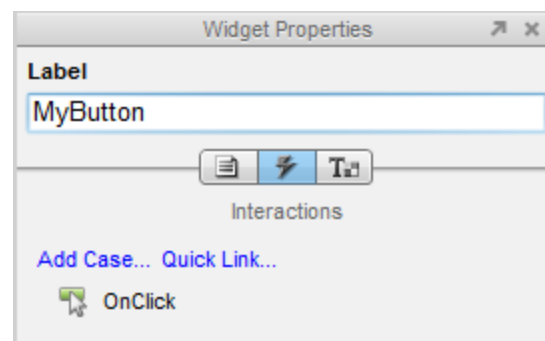
برخی از ویدجت ها زمانی که بر روی محیط کار درگ می کنید و به حالت انتخاب در می آورید شامل یک فلش زرد رنگ کوچک در قسمت های از ویدجت هستند که قابلیت تغییر قسمت های از ویدجت را به شما می دهد، مثلاً این مورد در ویدجت Button Shape وجود دارد.

با درگ کردن این فلش، حاشیه ویدجت را می توانید کمی گردتر کنید.





تب Interactions برای ایجاد تعامل در ویدجت انتخابی مورد استفاده قرار میگیرد، اینکه که مثلا با کلیک بر روی یک دکمه چه عملی رخ دهد و یا انتخاب یک آیتم از یک لیست انتخابی چه عملی رخ دهد و ... توسط این قسمت انجام می شود.



برای آشنایی با این بخش، ابتدا ویدجت Button را از پنل ویدجت ها به روی فضای کاری صفحه بکشید. و در قسمت Label این پنل نامی را برای این ویدجت قرار دهید . مثلا ما در اینجا نام MyButton را انتخاب کرده ایم. در پایین این قسمت دو لینک وجود دارد به نام های Add Case و Quick Link ، با استفاده از Add Case می توانید عملکرد مورد نظرتان را به دکمه اعمال کنید و با استفاده از Quick Link می توانید تعیین کنید با کلیک بر روی این دکمه کدام صفحه باز شود، در واقع شما با این کار به آن صفحه لینکی ایجاد میکنید.

در پایین همین قسمت فهرست رویدادهای ویدجت انتخاب شده لیست شده اند مثلا برای Button فقط رویداد OnClick را داریم یعنی با دوبار کلیک بر روی این رویداد پنجره ای باز می شود که می توانیم عملیاتی را به این رویداد منتصب کنیم، در واقع با این کار، هر زمان که کاربر روی این دکمه کلیک کند یعنی این رویداد را فراخوانی کرده است و با فراخوانی رویداد، عملیات تعیین شده انجام می شود.

اگر مستقیما بر روی Add case کلیک کنید، عملیات مورد نظر برای اولین رویداد ثبت خواهد شد. ولی در صورتی که می خواهید عملیات را به رویداد خاصی اضافه کنید، اول آن رویداد را انتخاب کنید و سپس Add case را انتخاب کنید.

دقت کنید طبق استانداردهای توسعه نرم افزارها تحت ویندوز وقتی جلوی گزینه ای سه تا نقطه وجود داشته باشد، یعنی با کلیک بر روی آن پنجره دیگری باز می شود.

توجه :

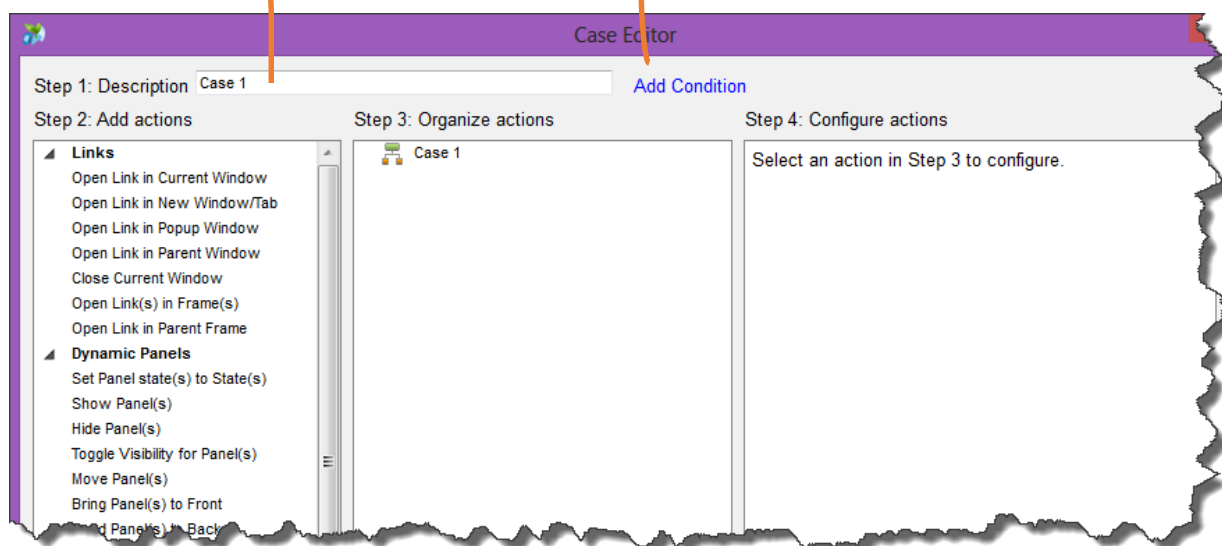
هر چند که Axure عملکردهای مختلفی در اختیار ما قرار داده است ولی انتظار نداشته باشید که در بخش عملکرد های ویدجت با حجم زیادی از عملیات روبرو باشید، به یاد داشته باشید شما دارید، یک مدل از محصول نهایی طراحی میکنید و نه خود محصول! لذا همیشه مرز بین این دو را به یاد داشته باشید.

خب، بعد از درگ کردن ویدجت Button به روی صفحه و سپس انتخاب رویداد **OnClick**، روی **Add case** کلیک کنید تا عملیاتی جدید به این دکمه اضافه کنیم. این کار را می توانید با دوبار کلیک بر روی **OnClick** نیز انجام دهید. در نهایت این پنجره باز خواهد شد:

انجام عملیات یعنی همان افزودن اکشن ها، در Axure برای افزودن هر اکشنی ۴ گام وجود دارد که تصویر نیز مشخص شده است:

گام اول : در این قسمت توضیح مناسبی برای اکشن درج می کنیم.

گاهی اوقات لازم داریم که یک اکشن خاص تحت شرایط خاصی انجام شود، در این هنگام از این گزینه استفاده میکنیم.



گام دوم : انتخاب اکشن مورد نظر، اینکه چه عملیاتی می خواهید انجام شود.

گام سوم : طبقه بندی اکشن ها در گروه های مختلف

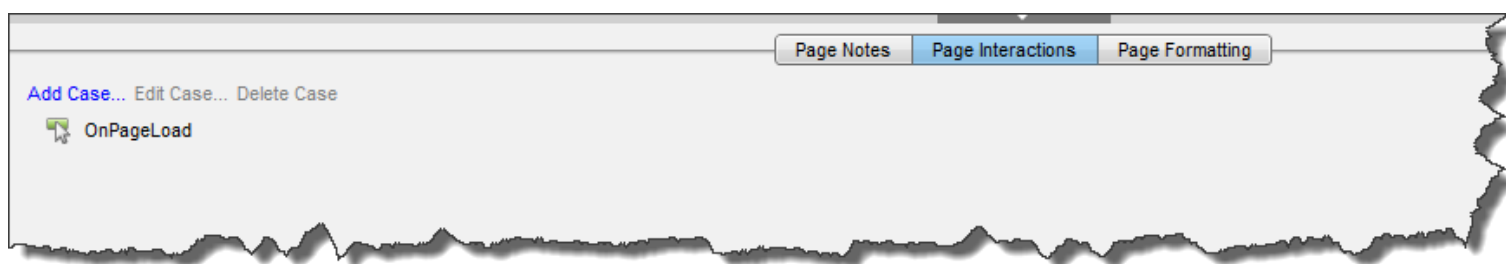
گام چهارم : تنظیمات مربوط به اکشن را اعمال می کند.

حال کمی در مورد واژه Case صحبت کنیم، case ها در واقع شرایط اجرای اکشن ها هستند، هر یک از Case ها را یک شرط IF در نظر بگیرید که ممکن است چندین مقدار را چک کنند، مثلاً ممکن است بخواهیم در حالت X با این شرط/شرایط این عملیات اجرا شود و در حالت Y عملیات دیگری انجام شود و یا سایر شرایط. در این صورت هر مجموعه از اکشن ها را در یک کیس قرار می دهیم و برای هر کیس هم شرایطی برای اجرا قرار می دهیم. در زمان اجرای مدل با توجه به شرایط مورد نظر، اکشن های تعیین شده در آن کیس اجرا خواهند شد. مثلاً اگر فلان مقدار در تکست باکس وجود داشت این عملیات اجرا شود و در صورتی که مقداری دیگری داشت، عملیات دیگری اجرا شود.

دقت کنید اگر case ها شامل هیچ شرطی نباشند در زمان اجرا به دلیل اینکه برنامه قادر به تصمیم گیری نیست، منویی باز می کند که شامل نام همه کیس ها است و کاربر با انتخاب هر کدام از حالت ها عملیات آن دسته را اجرا می کند. این بخش در ارتباط با سایر قسمت هاست لذا جلوتر در مثال های عملی که ذکر خواهد شد، با این پنل بیشتر آشنا خواهید شد.

آشنایی با قسمت های مختلف پنل تنظیمات صفحه

در این پنل می توانیم در مورد صفحه مورد نظر توضیحاتی ارائه دهیم، عملکردهایی برای آن تعیین کنیم و یا قالب و شکل ظاهری آن را تنظیم کنیم. البته تمامی این مشخصات بر روی صفحه فعلی که در آن هستید اعمال خواهد شد.



این پنل شامل سه قسمت است:

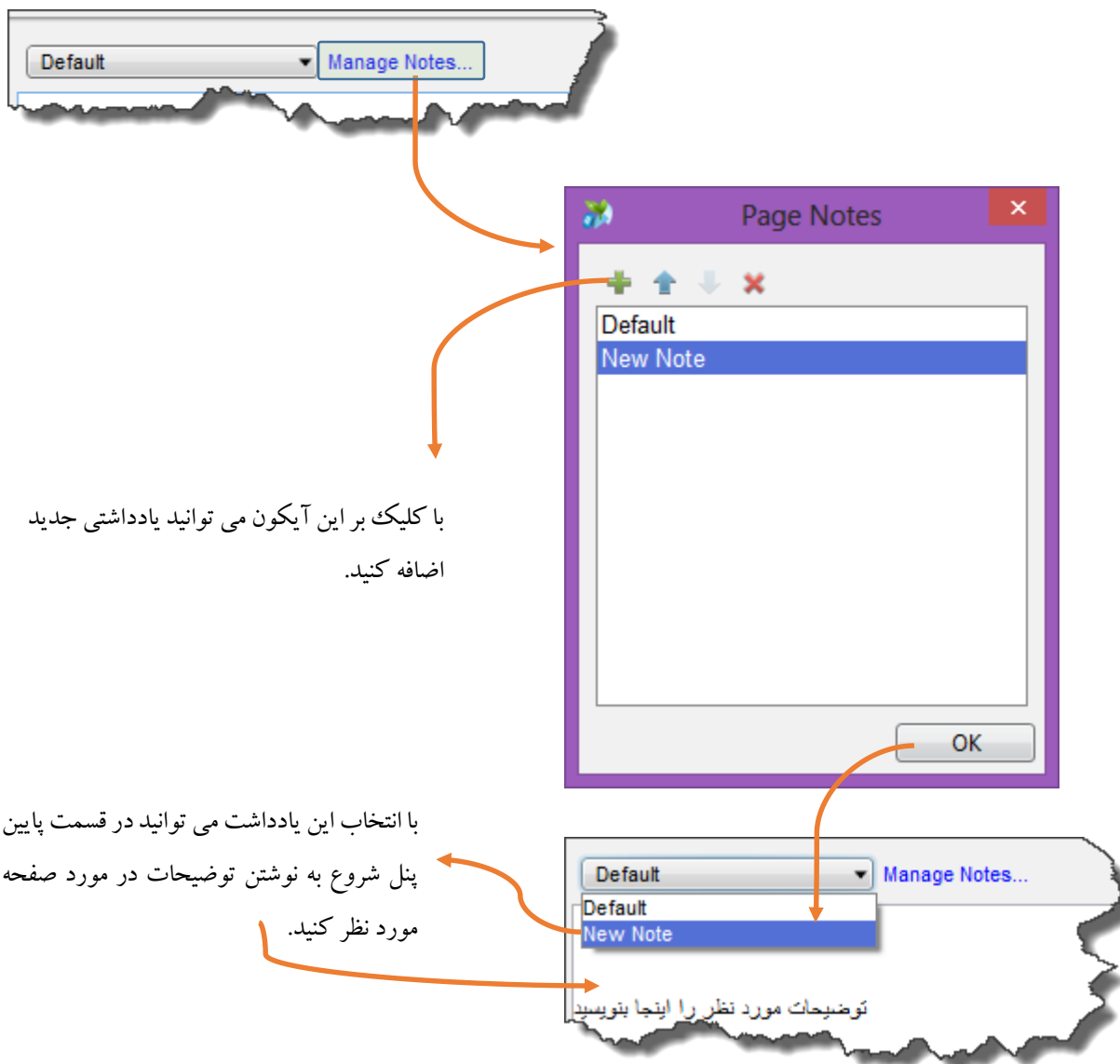
برای ذکر توضیحاتی در مورد صفحه مورد نظر استفاده می شود، این توضیحات به عنوان مستندات در زمان کامپایل در حالت مستند در فایل ورد نمایش داده خواهند شد.

برای تعیین بعضی از عملیات مرتبط با صفحه کاربرد دارد، مثلاً با لود شدن صفحه چه عملی/اعمالی انجام شود.

برای تغییر مشخصات ظاهری صفحه استفاده می شود.



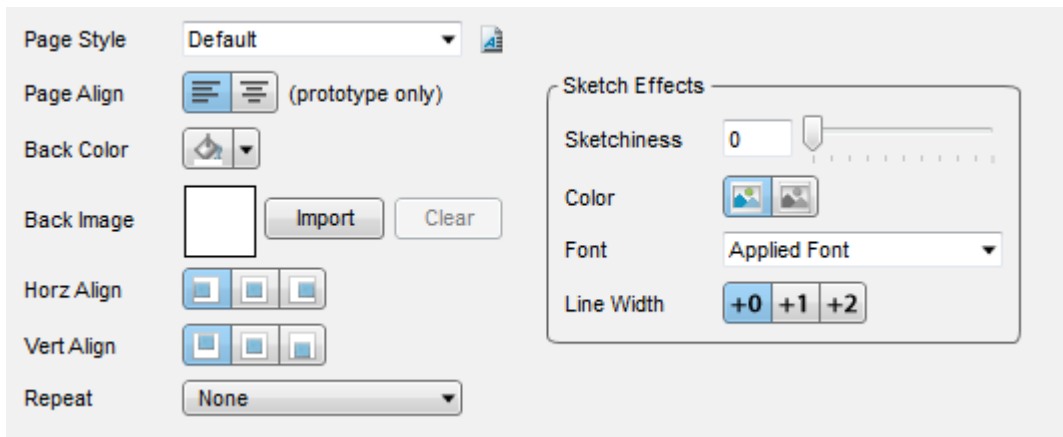
پنل PageNotes که برای ذکر یادداشت و توضیحی در مورد صفحه است، به صورت ذیل می توان یادداشتی جدید در مورد صفحه درج کرد:



توجه :

سعی کنید در مورد صفحات اطلاعات کافی در این بخش ارائه دهید، زیرا این اطلاعات در زمان پیادسازی واقعی طرح بسیار کارآمد خواهند بود، مثلاً مواردی از قبیل اینکه این صفحه چه کارکردی باید داشته باشد، وظیفه اصلی آن چیست، شامل چه عناصری باشد و ...

حال در مورد پنل Page Formatting کمی صحبت کنیم :



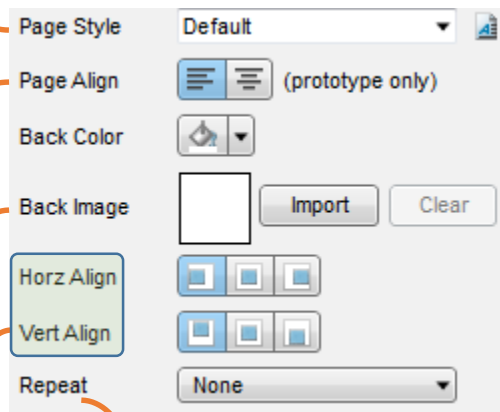
این هم، شبیه استایل های پنل فرمت بندی ویدجت است البته برای صفحه، با استفاده از دکمه کناری می توانید استایل جدید تعریف کنید، در واقع استایل چیزی نیست جز همین تنظیماتی که انجام می دهیم البته با این تفاوت که همه آنها را در یک نام با عنوان نام استایل ذخیره می کنیم و هر زمان که بخواهیم برای صفحه مورد نظر فراخوانی کنیم تا به صورت یکجا اعمال شود.

تراز بندی صفحه را معین میکند البته فقط در حالت HTML کارایی دارد و در خروجی چیز خاصی مشاهده نخواهید کرد.

رنگ زمینه صفحه را معین میکند.

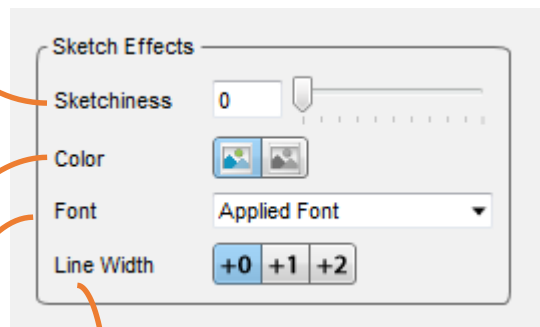
برای زمینه می توانید تصویری را انتخاب کنید، با استفاده از گزینه import عکس مورد نظر را وارد کنید و با دکمه Clear هم می توانید تصویر را پاک کنید.

Hor Align موقعیت افقی تصویر پس زمینه در صفحه را نمایش می دهد و Vert Align موقعیت عمودی صفحه را تعیین میکند. البته اگر تصویر به صورت تمام صفحه باشد تغییری احساس نمی کنید.



با استفاده از این قسمت می توانید تصویر پس زمینه را در جهت مختلف تکرار کنید، طراحان قالب به سایت و افرادی که طرح psd را به html/css تبدیل کرده اند به کاربرد این گزینه آشنایی کامل دارند! البته در این نرم افزار چون برای مدلسازی استفاده می شود، نگرانی در مورد بازدهی و مسائلی همچون سرعت و کارایی مهم نیست!

تغییر درجه بی دقتی در عناصر گرافیکی، در واقع هر چقدر مقدار این آیتم را افزایش دهید، شکل و شمایل عناصر روی صفحه بیشتر به حالت طراحی با دست تغییر پیدا می کنند که به این نوع طرح در هنر طراحی واسط کاربری Sketch گفته می شود.



تعیین می کند که صفحه و ویدجت ها رنگی باشند و یا سیاه و سفید.

فونت نوشته های صفحه فعلی را تعیین می کند.

درجه ضخامت خطوط حاشیه ای ویدجت های صفحه را تغییر می دهد، برای افزایش بیش از این مقدار باید از پنل قالب بندی ویدجت استفاده نمایید.

پنل Page Interactions این قسمت نیز همانند بخش widget Properties که در تب Interaction می توانستیم عملیاتی به ویدجت انتخابی اضافه کنیم، قابلیت اعمال اکشن هایی به صفحه فعلی را فراهم می کند، مثلاً با لود شدن صفحه چه عملی/عملیاتی انجام شود، با این قسمت نیز جلوتر، در مثال های عملی بیشتر آشنا خواهید شد.

آشنایی با قسمت های مختلف پنل Dynamic Panel Manager

احتمالا با اسلایدرها آشنا هستید، همان تصاویر متحرکی که معمولا در صفحه اول سایت قرار می گیرد و با افکت های جالبی می توانیم بین تصاویر جا به جا شویم، معمولا اطلاعات مهم و محصولات منتخب و ویژه و ... در این قسمت قرار میگیرد.

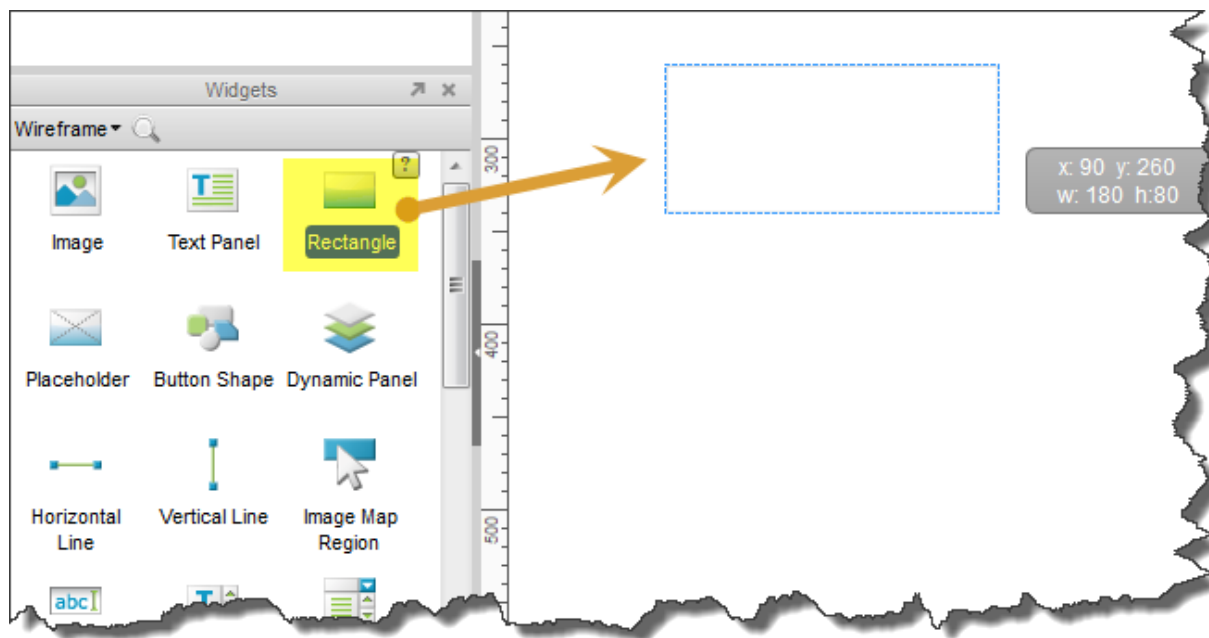
در Axure چنین قابلیت توسط Dynamic Panel ها و یا پنل های پویا در اختیار ما قرار گرفته است. با استفاده از پنل های پویا می توانید بین تصاویر مختلف با افکت های حرکتی جذاب حرکت کنید.

برای آشنایی با این پنل اجازه دهید یک اسلایدر به صورت عملی طراحی کنیم تا با قابلیت های این پنل آشنا شویم، علاوه بر یادگیری این پنل نکات دیگری هم در مورد اکشن ها و عملیات در این مثال و مثال های بعدی ارائه می شود که تکمیل کننده مباحث گذشته ای است که به این قسمت ارجاع داده بودیم:

مثال عملی ۱

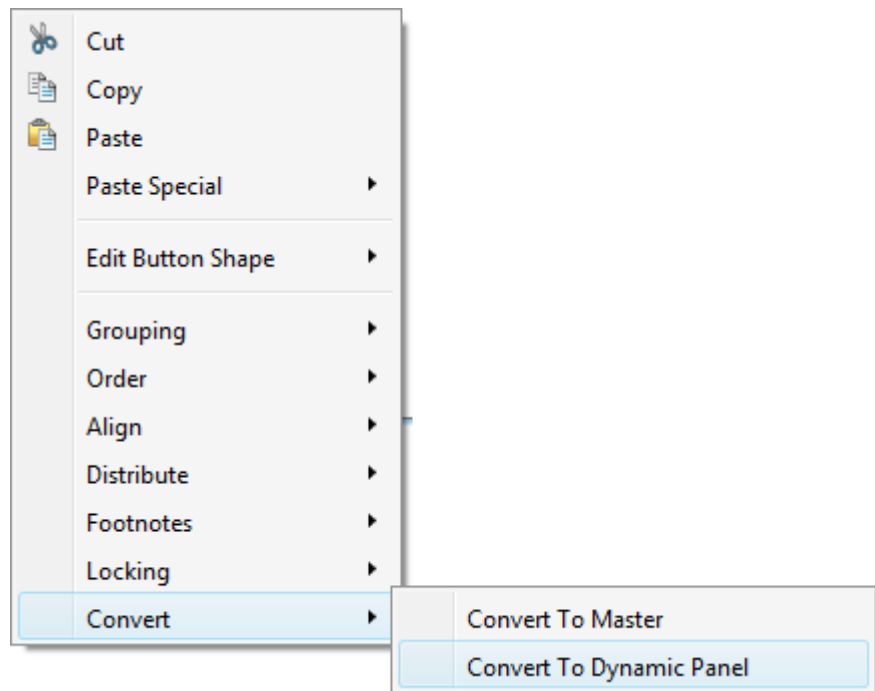
هدف این مثال طراحی یک اسلایدر است که بین چند تصویر به صورت انیمیشنی حرکت کند.

گام ۱ - ویجت Rectangle را به روی صفحه درگ کنید.

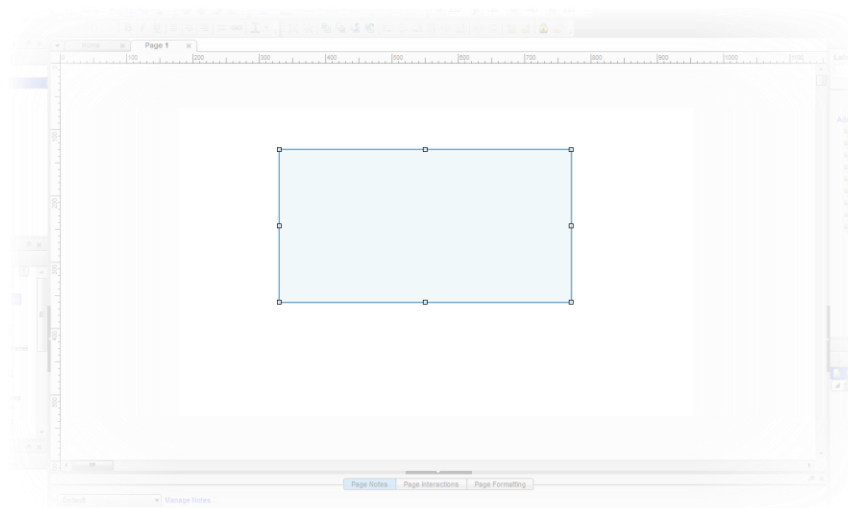


گام ۲ - کمی اندازه آن را بزرگتر کنید و آن را به محل مورد نظر جا به جا کنید. اینجا همانجایی خواهد بود که اسلایدر نمایش داده خواهد شد.

گام ۳ - روی مستطیلی که رسم کرده اید کلیک راست کنید و طبق شکل ذیل گزینه Convert To Dynamic Panel را انتخاب کنید :

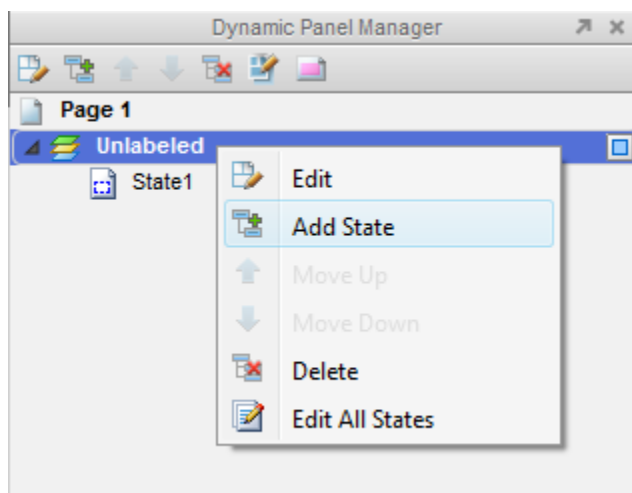


با این کار مستطیل به شکل ذیل در می آید، این یعنی این شکل الان تبدیل به یک پنل متحرک شده است و آماده پذیرفتن تصاویر مختلف است:

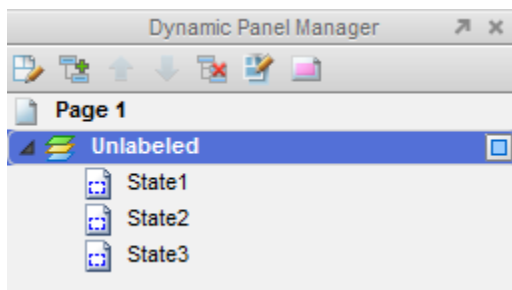


البته به جای این سه گام می توانید مستقیما ویدجت Dynamic Panel را روی صفحه بکشید، ولی هدف از این کار آشنایی با تبدیل یک ویدجت به پنل داینامیک هم بود.

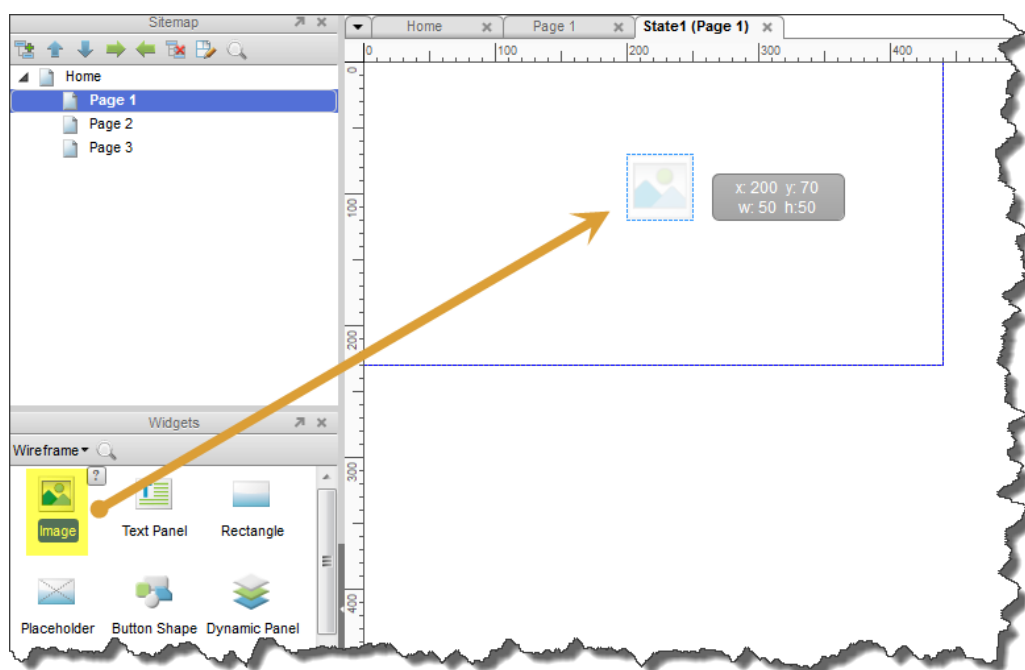
گام ۴ - به پنل Dynamic Panel Manager مراجعه کرده و یک حالت یا State جدید به پنل متحرک اضافه کنید مشابه تصویر ذیل:



به همین صورت یک state دیگر هم به پنل اضافه کنید که در نهایت باید چنین شکلی ظاهر شود :



گام ۵ - خب، اکنون روی state 1 دو بار کلیک کنید و سپس از پنل ویدجت ها، ویدجت image را به روی صفحه درگ کنید به این صورت :



گام ۶ - روی ویدجتی که درگ کرده اید، دو بار کلیک کنید و یک تصویر برای آن انتخاب کنید، ساینز تصویر را طوری تنظیم کنید که خارج از محدوده انتخاب شده نباشد، این همان محدوده ای است که در طرح نهایی مشاهده خواهد شد به این صورت :

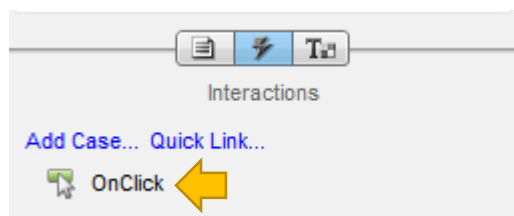
گام ۵ و ۶ را برای state ۲ و ۳ نیز تکرار کنید، یعنی به هر یک از State ها به این صورت تصویری دیگر اضافه کنید.

گام ۷ - حال، دو تا دکمه (ویدجت Button در پنل ویدجتها) برای رفتن به تصویر قبل و بعد، به صفحه اضافه کنید، مشابه تصویر ذیل:

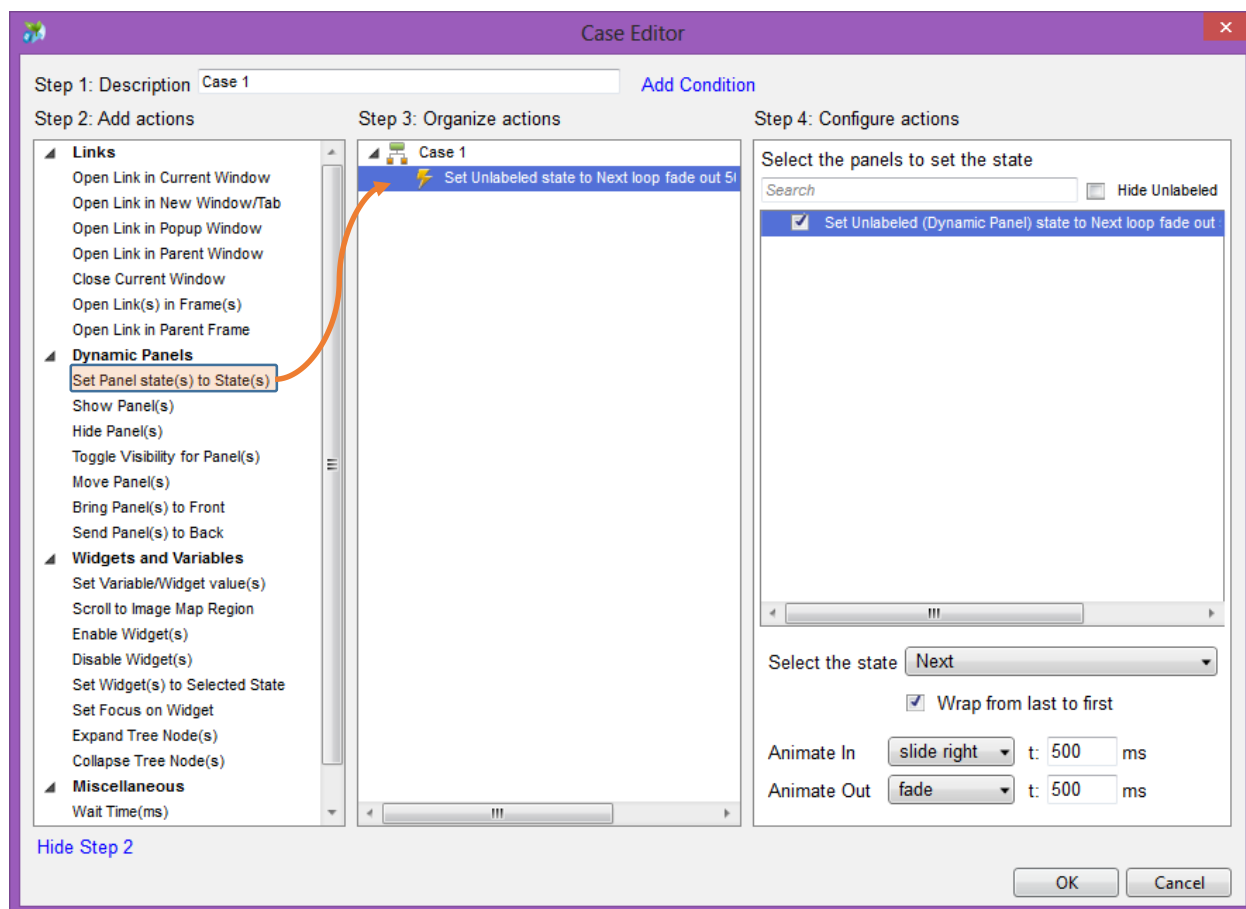


خب، این از ظاهر کار، حال باید عمل رفتن به تصویر بعدی و یا قبلی را به این دکمه ها اضافه کنیم. برای اینکار به گام ۸ بروید.

گام ۸ - بر روی رویداد OnClick در پنل Widget Properties دو بار کلیک کنید مشابه تصویر ذیل :



گام ۹ - در پنجره ظاهر شده تنظیمات ذیل را اعمال کنید:



خب، کمی در مورد تنظیمات این صفحه :

ابتدا از قسمت Step 2 از زیر گروه Dynamic Panels ، اکشن Set Panel state(s) to State(s) را انتخاب کنید تا به بخش Step 3 اضافه شود. با انتخاب این اکشن در Step 3 ، تنظیمات آن در Step 4 نمایان خواهد شد.

ما در پنل داینامیکی که تعریف کرده ایم سه حالت یا State تعریف کردیم، کاری که این اکشن انجام می دهد این است که بین این State ها به صورت انیمیشنی حرکت میکند. اینجا چون ما می خواهیم با کلیک بر روی دکمه **بعدی** تصویر بعدی ظاهر شود و اینکار برای همه حالت ها رخ بدهد، گزینه Next را از قسمت Select the state انتخاب کنید. خب وقتی به تصویر بعدی می رویم دو حالت انیمیشنی داریم، یکی برای محو شدن تصویر فعلی و یکی برای نمایان شدن تصویر بعدی، به همین خاطر ما در بخش Animate in افکت Slide right را

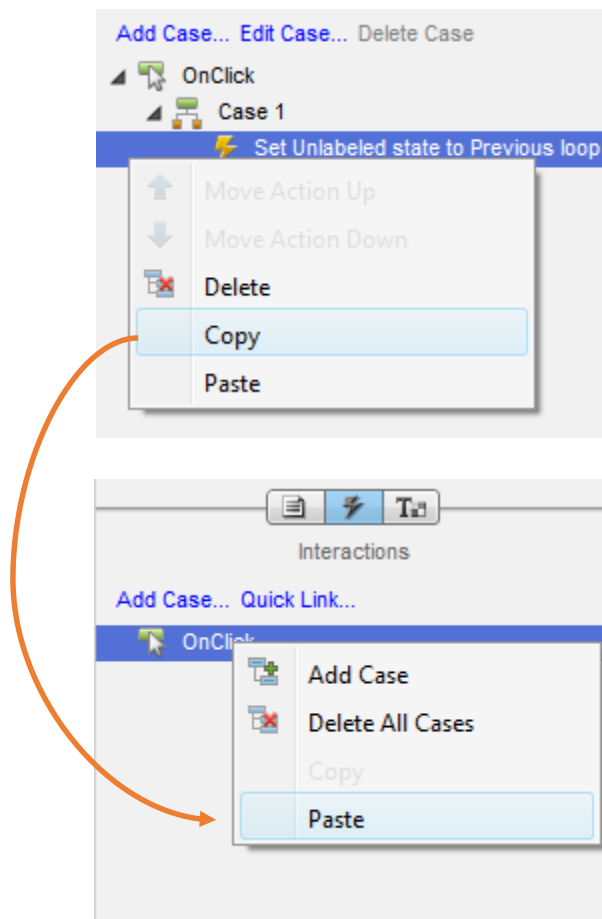
انتخاب کرده ایم که باعث می شود تصویر حالت بعدی به صورت اسلایدی نمایش داده شود (اسلاید به سمت راست) و در بخش Animate out نیز تعیین کرده ایم که تصویر حالت فعلی با افکت fade مخفی شود.

در قسمت t نیز می توانیم مدت زمان افکت را بر مبنای میلی ثانیه تعیین کنیم.

گزینه Wrap from last to first نیز به معنای این است که وقتی به آخرین state رسید به State یا حالت اول برگردد.

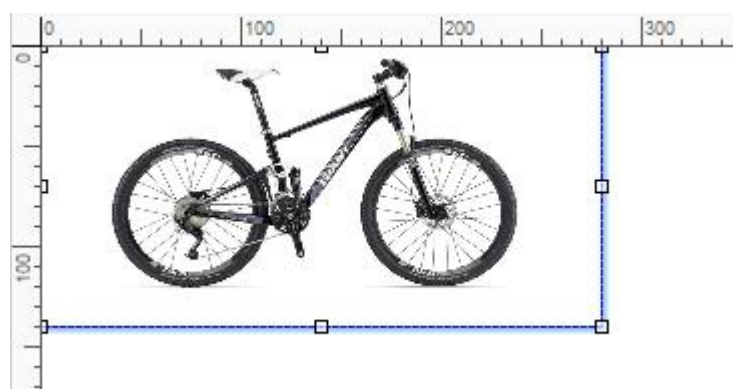
همین کار را برای دکمه **قبلی** هم تکرار کنید البته فقط با تغییر Next به Pervious.

ضمناً می توانید اکشنی که برای دکمه **بعدی** تعریف کرده اید را کپی کنید و در دکمه **قبلی** کپی کنید مشابه تصویر ذیل :



گام ۱۰ - خب اکنون اسلایدر آماده است و با فشردن کلید F5 و تایید دکمه Generate نتیجه را در مرورگر مشاهده کنید. البته دقت کنید که کارتان را در کدام صفحه انجام داده اید و آن صفحه را برای نمایش اسلایدر انتخاب کنید.

اگر حاشیه پنل در خروجی نهایی، مشاهده می شود و نمای خوبی ندارد، به صفحه طراحی برگردید و روی state1 دوبار کلیک کنید تا وارد این حالت شوید، سپس با انتخاب حاشیه آن را حذف کنید مطابق تصویر ذیل :



خب، این هم از اسلایدر ما!

آشنایی با قسمت های مختلف پنل Masters

در هر سایتی که مشاهده کنید، قسمت های ثابتی وجود دارند که در تمامی صفحات تکرار شده اند مشابه هیدر و فوتر، یا سایر قسمت ها. منطقی نیست که برای هر صفحه این قسمت ها را طراحی کنیم و زمان زیادی را بابت این کار هدر دهیم به همین خاطر بهتر است یکبار به دقت، این اجزا طراحی شوند و در بی نهایت صفحه استفاده شود، و هر زمان که نیاز به تغییری بود، کافی است تغییراتی را اعمال کنیم و این تغییرات به صورت خود کار در تمامی صفحات دیگر اعمال شود.

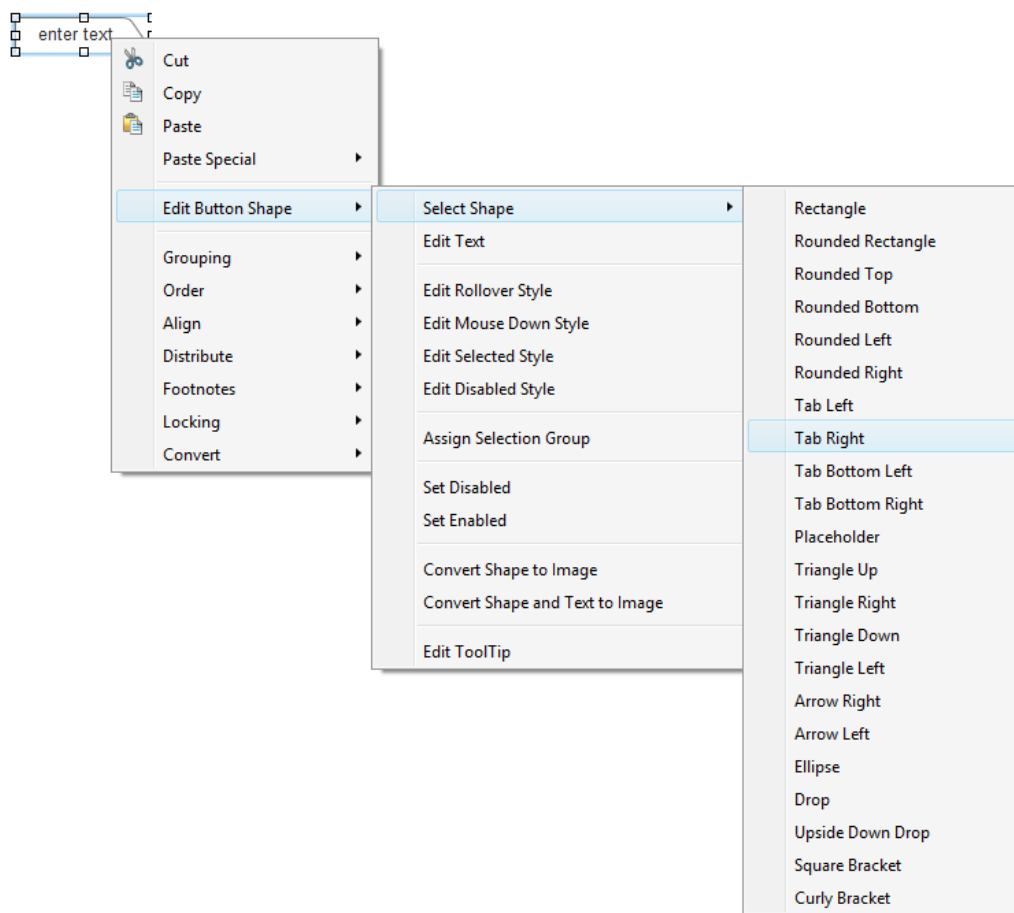
این کار توسط پنل Masters در اختیار ما قرار گرفته است.

در ادامه با یک مثال عملی کاربرد این قسمت را نشان می دهیم.

مثال عملی ۲

هدف این مثال طراحی منویی است که در تمامی صفحات تکرار خواهد شد.

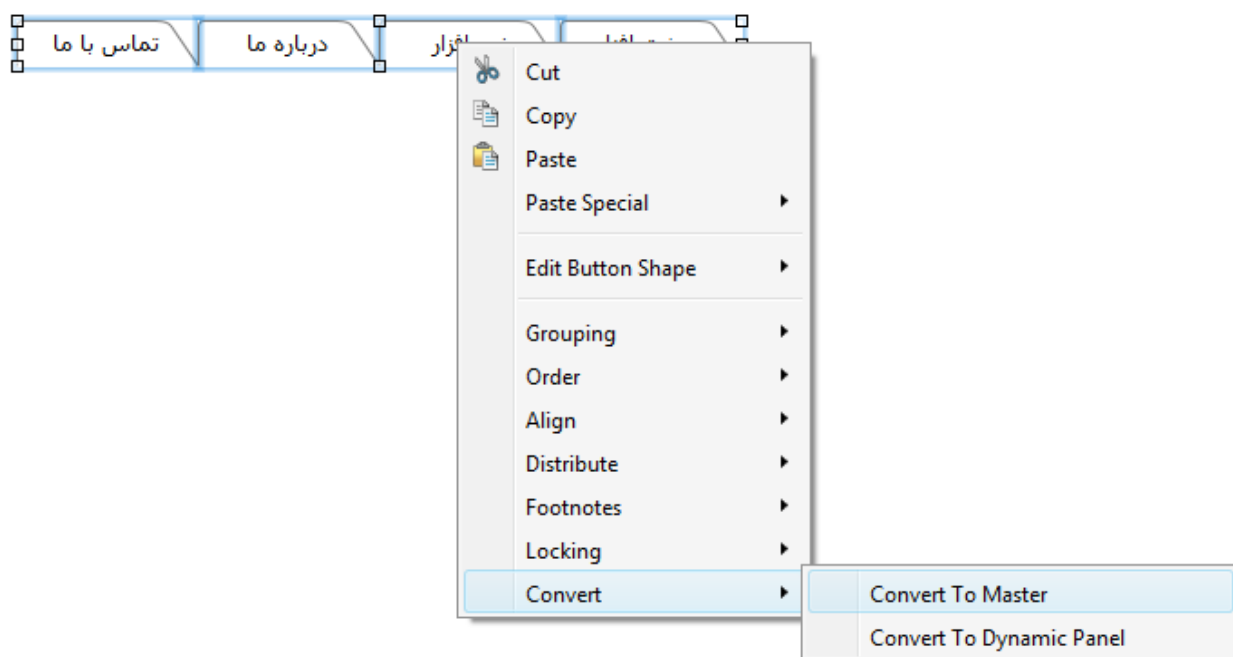
گام ۱ - ابتدا سه تا Button Shape روی صفحه طراحی بکشید و شکل ظاهری آن را به این صورت تغییر دهید:



در نهایت بایستی نتیجه نهایی به این صورت باشد :

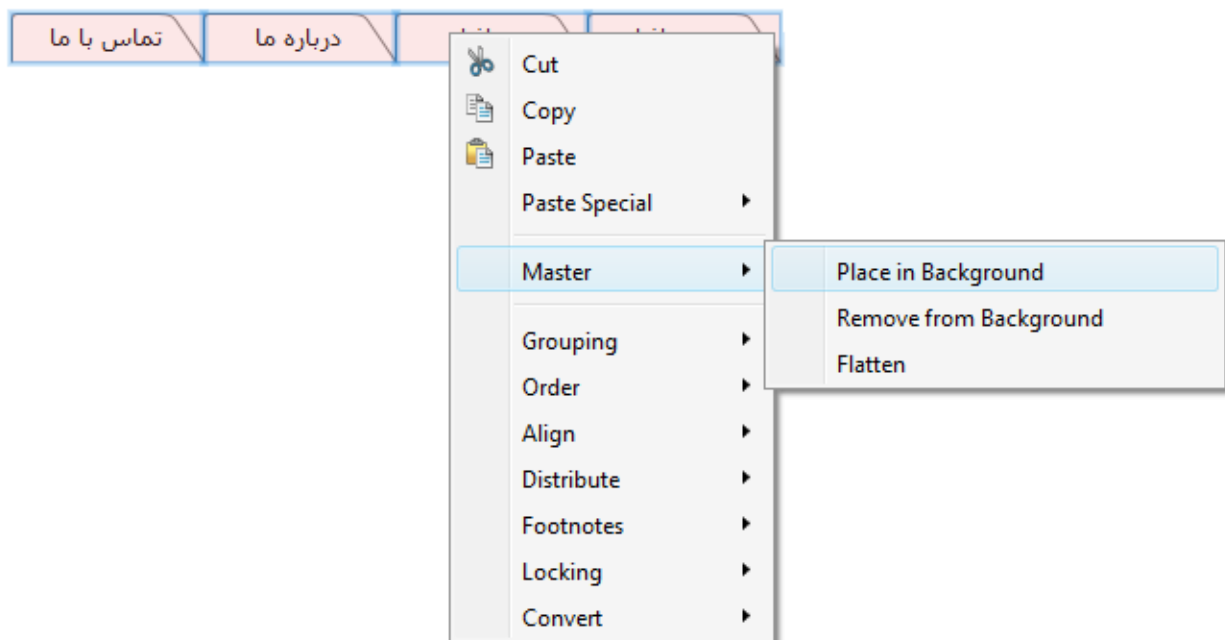


گام ۲ - همه ویدجت ها را با هم انتخاب و به یک پنل داینامیک تبدیل کنید مشابه تصویر ذیل :

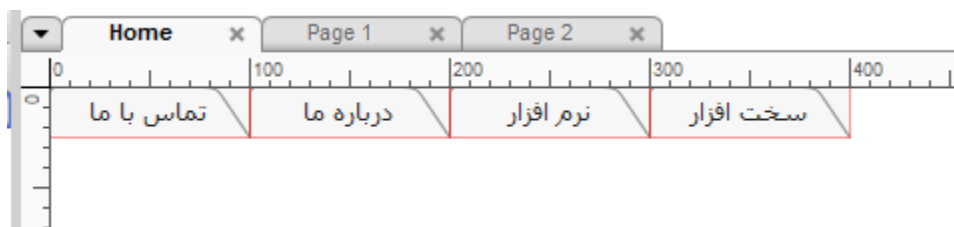


سپس در پنجره ای که ظاهر می شود نامی برای این master انتخاب کنید و دکمه Continue را انتخاب کنید.

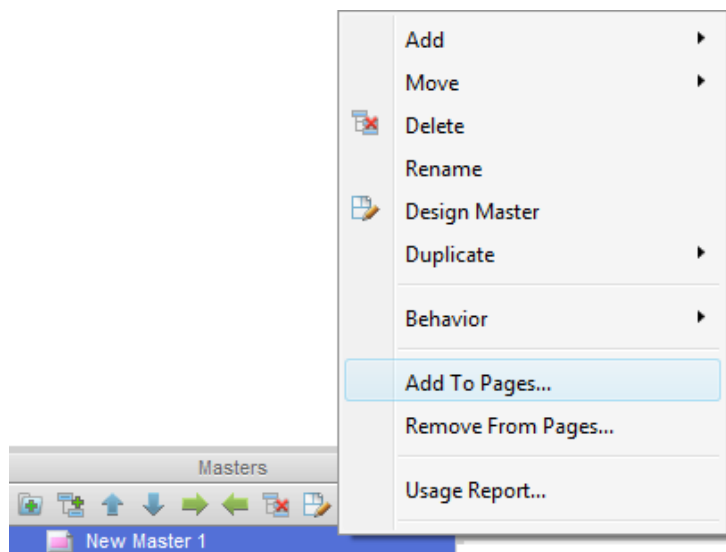
گام ۳ - روی ویدجت ها کلیک راست کنید و مانند تصویر ذیل روی گزینه مشخص شده کلیک کنید:

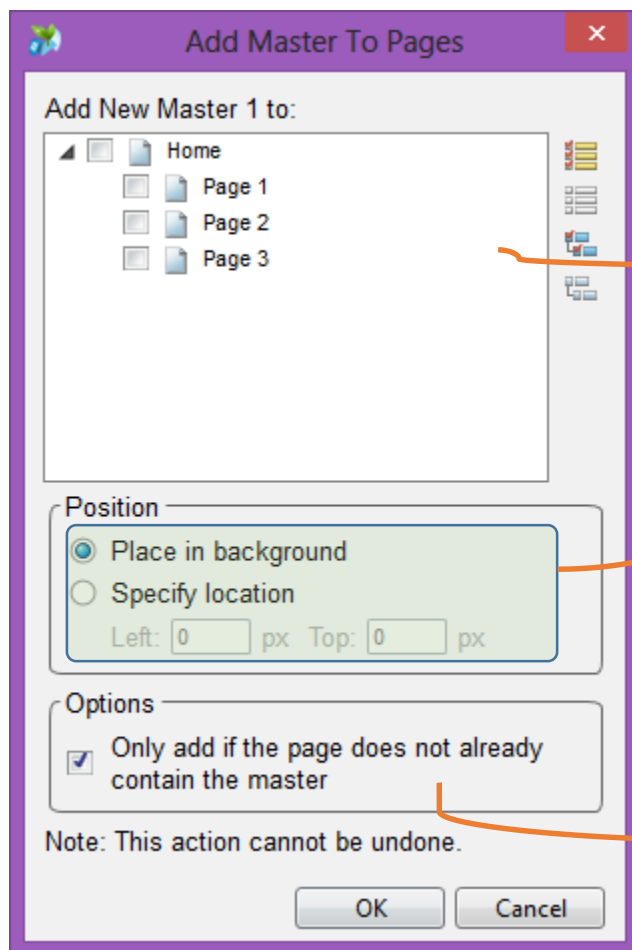


این کار باعث می شود این منو در پس زمینه صفحات قرار گیرد و قابل جا به جا کردن نباشد. بعد از این کار، به این صورت خواهد شد:



گام ۴ - حال این Master را از طریق پنل Masters به صفحات مورد نظر اضافه می کنیم، برای اینکار به این صورت عمل کنید:



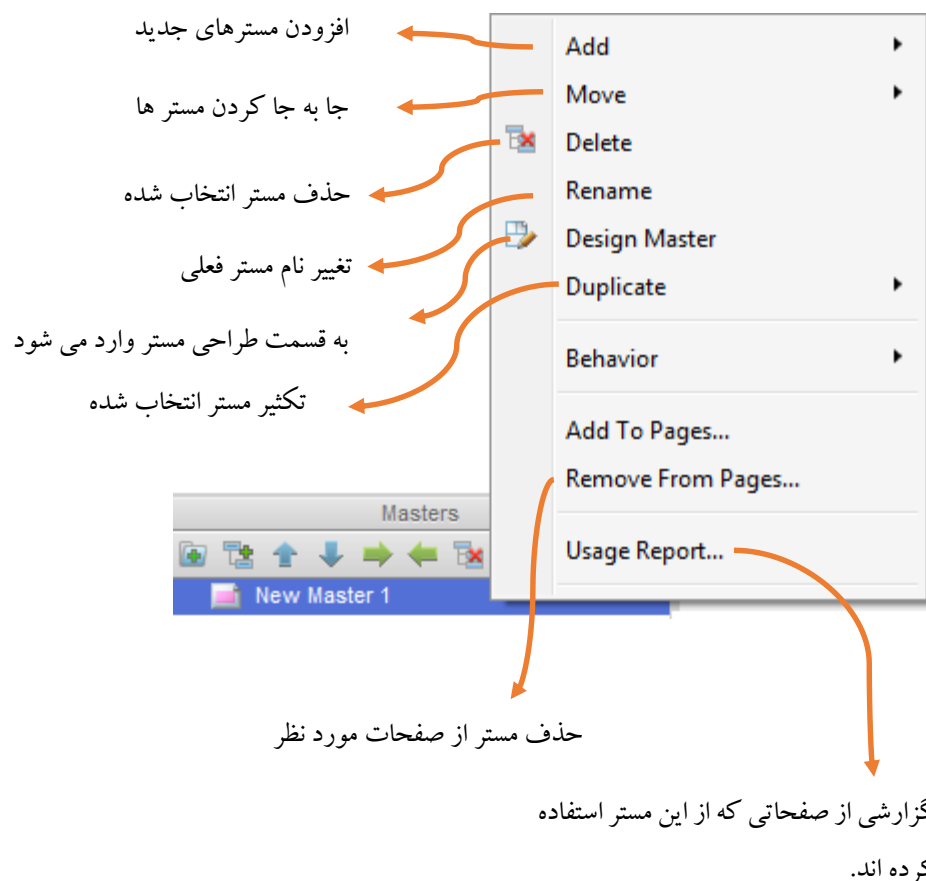


صفحاتی که می خواهید این Master به آنها اضافه شود را از این قسمت انتخاب کنید.

در این قسمت می توانید تعیین کنید که Master (در اینجا همان منویی که طراحی کردید) در کجا قرار گیرد، مثلاً می توانید با انتخاب مقادیری برای Left و Top محل منو را در تمامی صفحات در مکان مشخصی قرار دهید.

این گزینه مشخص می کند که Master را در صورتی به صفحه مورد نظر اضافه کند که قبلاً Master ای به آن صفحه اضافه نشده باشد.

کمی در مورد گزینه های مختلف منوی ذیل توضیح دهیم:



همین گزینه ها در تولبار پنل هم وجود دارد که عملکرد مشابهی خواهند داشت.

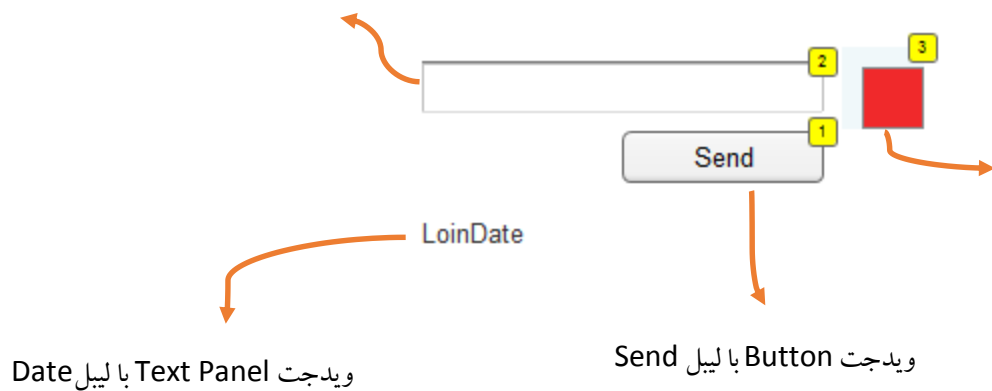
خب، این هم از پنل Master.

مثال ترکیبی (شامل چندین قسمت)

هدف از این مثال آشنایی بیشتر با پنجره اکشن هاست.

روی صفحه ویدجت هایی مشابه تصویر ذیل قرار دهید:

ویدجت Text Field با لیبل Color



یک ویدجت Dynamic Panel با سه تا State که در هر حالت یک مربع رنگی مجزا قرار گرفته است، برای مربع از ویدجت Rectangle استفاده کنید. لیبل پنل داینامیک را Colors بگذارید و مقدار هر یک از حالت های پنل داینامیک را Red ، Green و Blue قرار دهید.

به ظاهر پروژه کاری نداشته باشید، هدف آشنایی بیشتر با قسمت های مختلف پنجره اکشن هاست.

اسامی ویدجت های استفاده شده در تصویر مشخص شده است، پروژه را مشابه همین تصویر تنظیم کنید و ادامه مراحل را طی کنید.

وقتی کاربر هر یک از مقادیر Red ، red ، R ، یا r را وارد کند و روی دکمه Send کلیک کند، مربع قرمز ظاهر شود.

وقتی کاربر مقدار Green را وارد کند، مربع سبز نمایش داده شود.

و وقتی مقدار blue را وارد کند آبی نمایش داده شود.

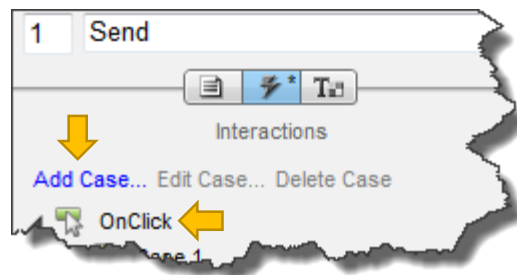
اگر مقدار RGB یا rgb وارد شود، هر مربع رنگی به مدت ۱ ثانیه نمایش داده شود و مربع رنگی دیگر ظاهر شود این کار برای نمایش سه مربع رنگی تکرار شود.

در زمان لود شدن صفحه تاریخ امروز در قسمت LoginDate نمایش داده شود.

البته شاید این مثال کاربرد زیادی نداشته باشد ولی نکات آموزشی زیادی دارد.

خب، مراحل کار را شروع میکنیم.

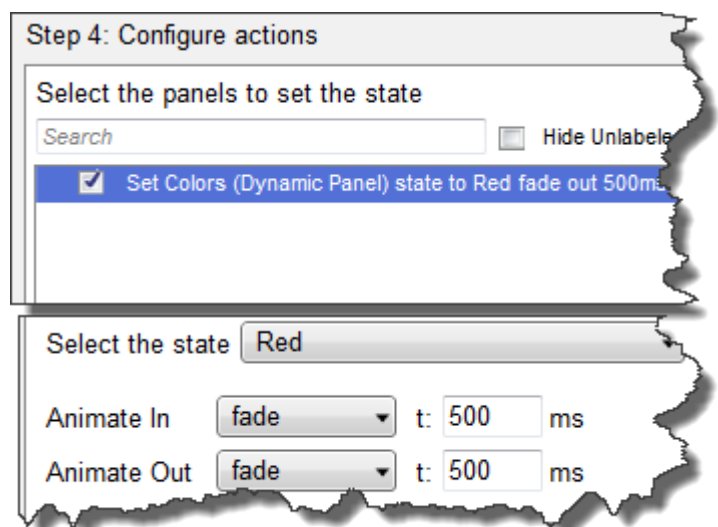
گام ۱ – دکمه Send را انتخاب کنید، از پنل widget properties رویداد onClick را انتخاب و بر روی Add case کلیک کنید تا اولین اکشن شرطی را اضافه کنیم مشابه تصویر ذیل:



گام ۲ – خب، حالا می خواهیم با برقراری اولین شروط مربع قرمز را نمایش دهیم، ابتدا عمل نمایش مربع قرمز را اضافه میکنیم، در واقع باید پنل در وضعیت قرمز قرار گیرد، برای انجام این کار از قسمت های اکشن ها، مطابق تصویر ذیل اکشن مناسب را انتخاب کنید تا به Case اضافه شود.

- ▲ **Links**
 - Open Link in Current Window
 - Open Link in New Window/Tab
 - Open Link in Popup Window
 - Open Link in Parent Window
 - Close Current Window
 - Open Link(s) in Frame(s)
 - Open Link in Parent Frame
- ▲ **Dynamic Panels**
 - Set Panel state(s) to State(s)**
 - Show Panel(s)
 - Hide Panel(s)
 - Toggle Visibility for Panel(s)
 - Move Panel(s)
 - Bring Panel(s) to Front
 - Send Panel(s) to Back
- ▲ **Widgets and Variables**
 - Set Variable/Widget value(s)
 - Scroll to Image Map Region
 - Enable Widget(s)
 - Disable Widget(s)
 - Set Widget(s) to Selected State
 - Set Focus on Widget
 - Expand Tree Node(s)
 - Collapse Tree Node(s)
- ▲ **Miscellaneous**
 - Wait Time(ms)
 - Other

حال برای نمایش مربع قرمز داینامیک پنل در Step4 را مشابه تصویر ذیل تنظیم کنید:



گام ۳ - خب در گام قبلی اکشن مورد نظر اضافه شد ولی اینکه این اکشن تحت چه شرایطی اجرا شود هنوز اضافه نشده است. شرط ما همان Case است، حالا باید به این Case شروطی را اضافه کنیم که مثلا اگر مقدار تکست باکس Red بود و یا R و ... اکشن های موجود در این Case اجرا شود.

هر ویدجتی ممکن است شامل چندین رویداد باشد و هر رویداد می تواند شامل چندین Case باشد و هر Case به نوبه خودش می تواند شامل چندین اکشن باشد. ما در اینجا فقط یک رویداد OnClick داریم که شامل چهارتا Case است، یکی برای نمایش رنگ قرمز، یک برای سبز، یکی برای آبی و یکی هم برای مقدار RGB. سه تا Case اول شامل یک اکشن هستند ولی Case آخری شامل چند اکشن می باشد.

خب، برای افزودن شرط /شروط به کیس نمایش مربع قرمز روی Add Condition مطابق تصویر ذیل کلیک کنید:



تنظیمات را مطابق تصویر ذیل وارد کنید:

Condition Builder

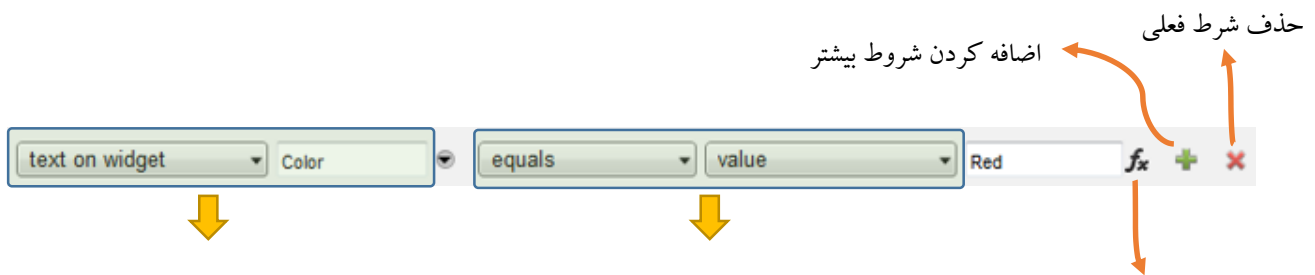
Satisfy any of the following: [Clear All](#)

text on widget	Color	equals	value	Red	$\neq$	+	-
text on widget	Color	equals	value	red	$\neq$	+	-
text on widget	Color	equals	value	R	$\neq$	+	-
text on widget	Color	equals	value	r	$\neq$	+	-

Description

if text on widget Color equals "Red"
or text on widget Color equals "red"
or text on widget Color equals "R"
or text on widget Color equals "r"

OK Cancel

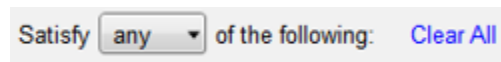


Text On Widget را انتخاب کرده ایم چون می خواهیم مقدار ویدجت تکست باکس را مورد ارزیابی قرار دهیم که آیا Red هست یا نه، Color هم نام ویدجتی است که می خواهیم متن داخل آن را مورد ارزیابی قرار دهیم.

ما می خواهیم اگر مقدار تکست باکس دقیقاً برابر با مقدار Red بود این تست پاس شود لذا Equals و مقدار Value را انتخاب میکنیم و در تکست باکس روبروی آن مقدار Red را قرار میدهیم.

از این قسمت می توانیم برای افزودن فانکشن های خاص و کار با متغیرها و مقادیرشان استفاده میکنیم که فعلاً در اینجا با آن کاری نداریم.

همین کار را برای سه شرط دیگر نیز تکرار کنید. ضمناً در قسمت Satisfy از بالای پنجره، گزینه any را انتخاب کنید، این کار باعث می شود با پاس شدن هر کدام از شرطها، Case پاس شود و اکشن های تعریف شده در کیس اجرا شود. هدف ما هم در اینجا همین مورد است.

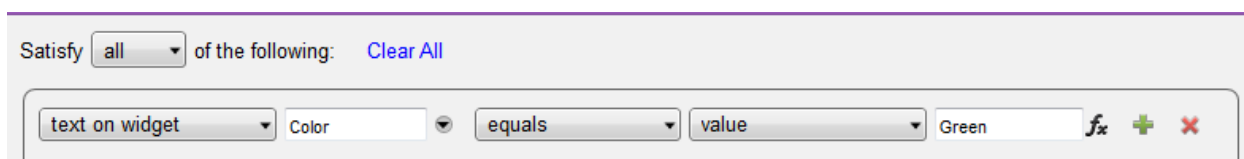


با استفاده از Clear All هم می توانید تمامی شرط هایی که تعریف کرده اید را پاک کنید.

خب، اکنون تمامی پنجره ها را Ok کنید تا این تنظیمات اعمال شود.

همین گامها را برای مربع سبز و آبی هم تکرار کنید یعنی با دو بار کلیک بر روی رویداد **OnClick** دکمه **Send** کیس های جدید تعریف کنید، تنظیمات هر کدام از کیسها به این صورت باشد، البته در اینجا برای هر کدام از کیس ها فقط یک شرط داریم یعنی اگر **Green** باشد مربع سبز نمایان شود و ...، سایر تنظیمات هم مشابه گام ها قبلی است.

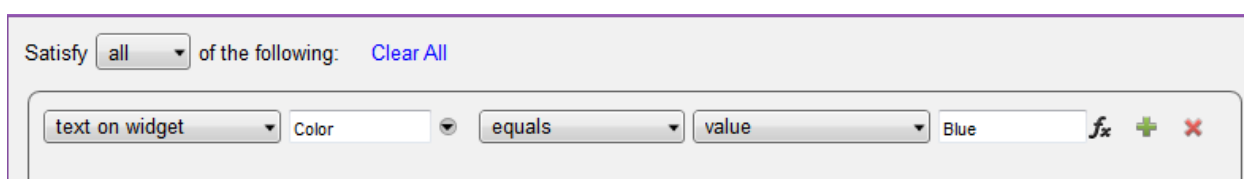
برای مربع سبز :



Satisfy **all** of the following: [Clear All](#)

text on widget	Color	equals	value	Green	<i>fx</i>	+	-
----------------	-------	--------	-------	-------	-----------	---	---

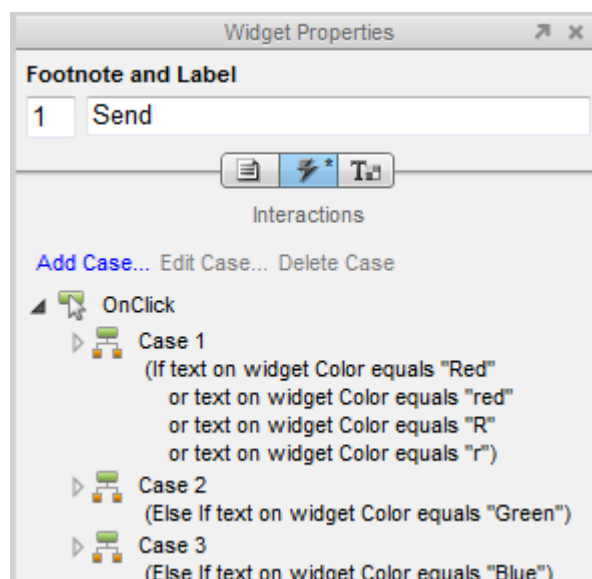
و برای مربع آبی :



Satisfy **all** of the following: [Clear All](#)

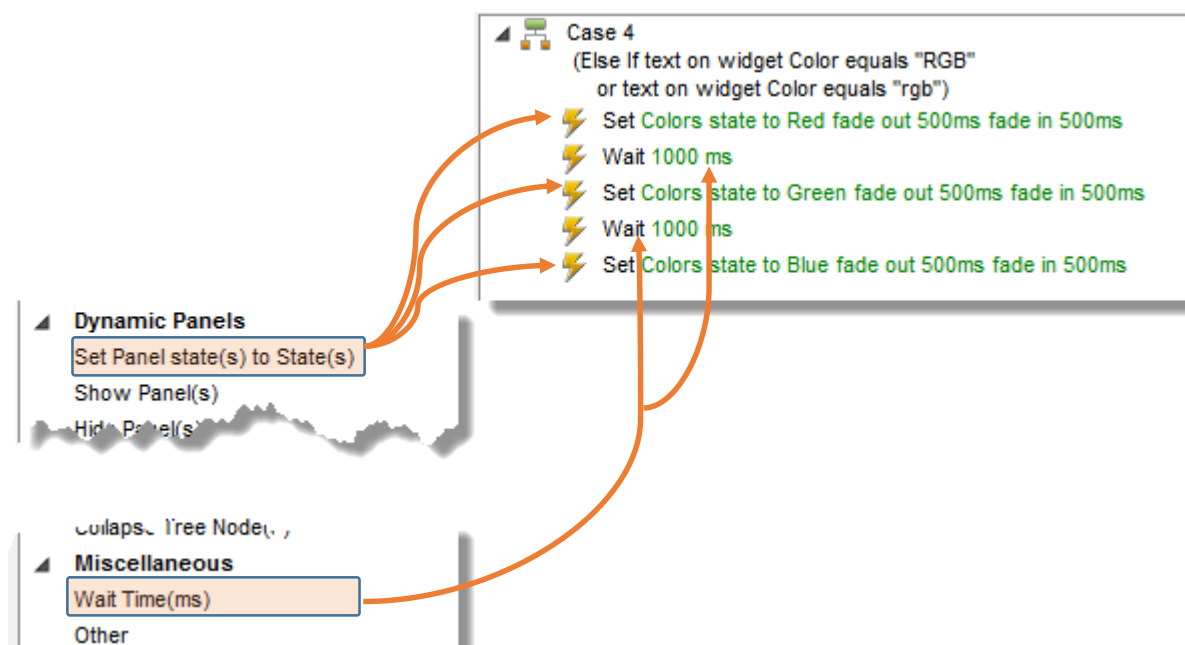
text on widget	Color	equals	value	Blue	<i>fx</i>	+	-
----------------	-------	--------	-------	------	-----------	---	---

تا اینجا کار بایستی پنل **Widget Properties** به صورت ذیل باشد :



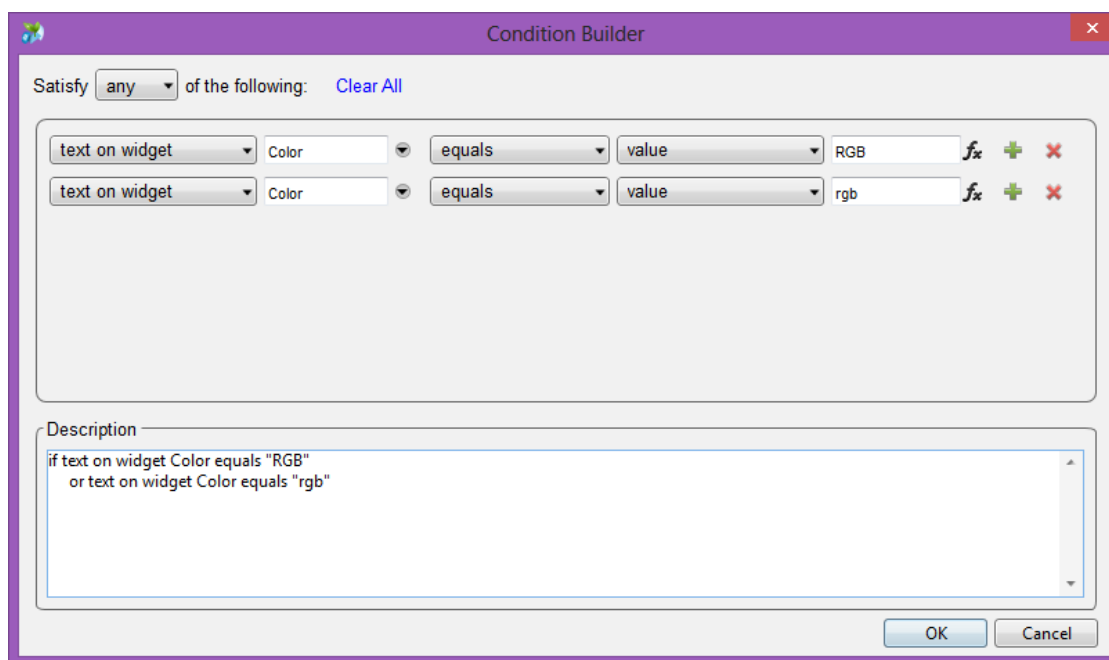
در گام بعدی آخرین کیس یعنی کیس مرتبط با مقدار **RGB** را تعریف میکنیم.

گام ۴ - حال می خواهیم به مقدار rgb و یا RGB واکنش مناسب نشان دهیم، یک کیس دیگر به رویداد OnClick اضافه کنید و در پنجره بعدی تنظیمات ذیل را اعمال کنید، مطابق تصویر :

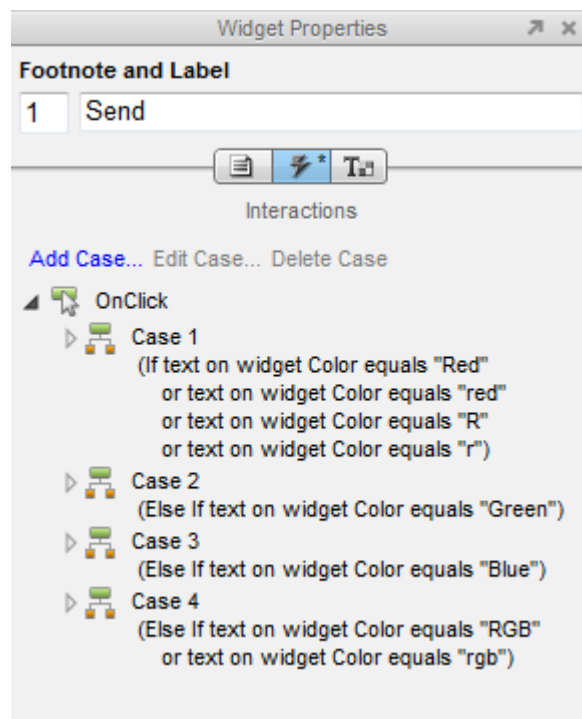


دستور WaitTime(ms) به میزان زمان وارد شده صبر میکند و سپس به دستور بعدی می رود، ما در اینجا مقدار ۱۰۰۰ میلی ثانیه را وارد کرده ایم یعنی ۱ ثانیه.

شرایط اجرای کیس هم مطابق تصویر ذیل می باشد:

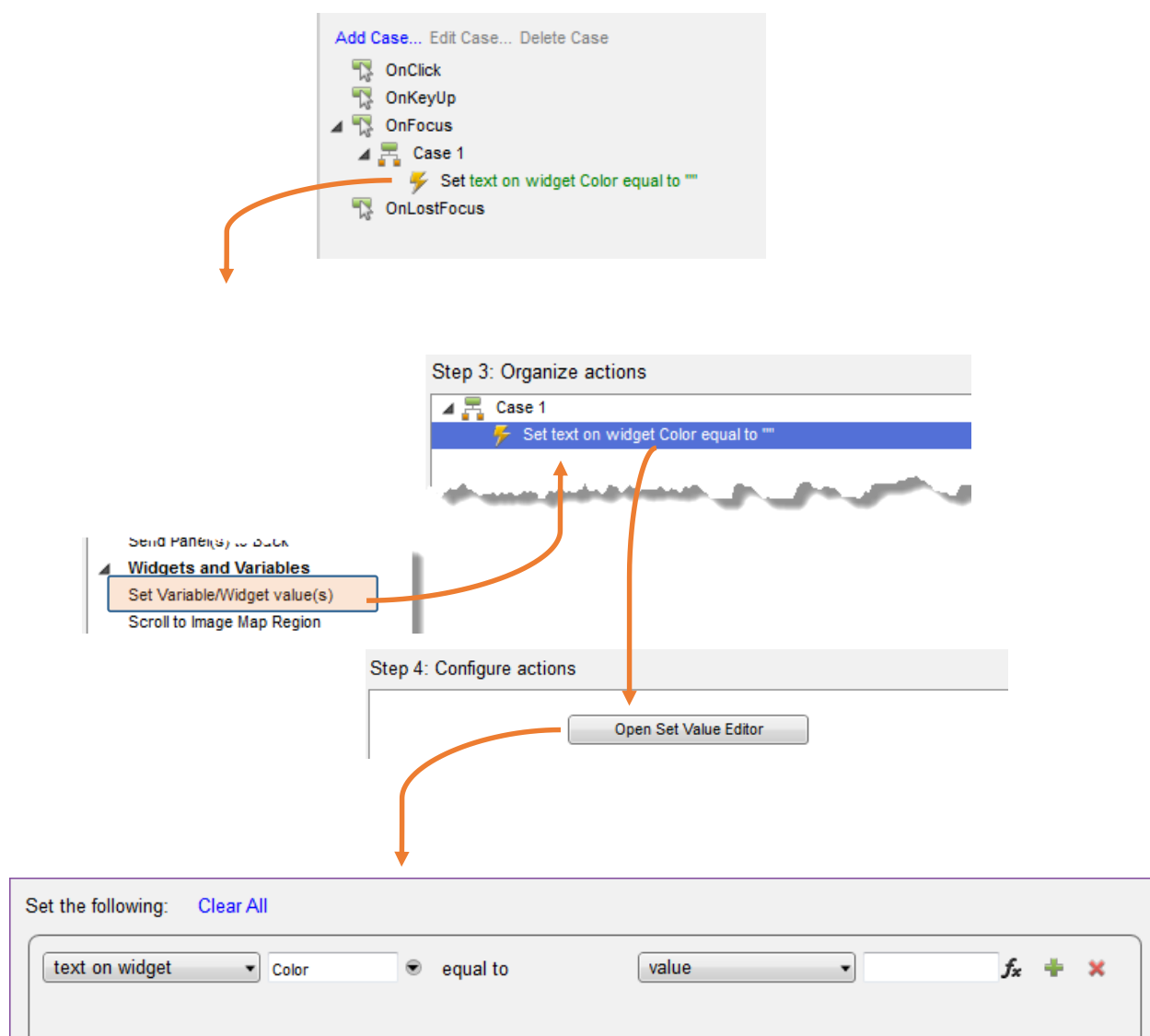


خب، در پایان بایستی شکل ظاهری تب Interaction از پنل Widget properties به صورت ذیل باشد:



ما تا الان تمامی اکشن های مورد نیاز برای رویداد کلیک دکمه Send را نوشتیم.

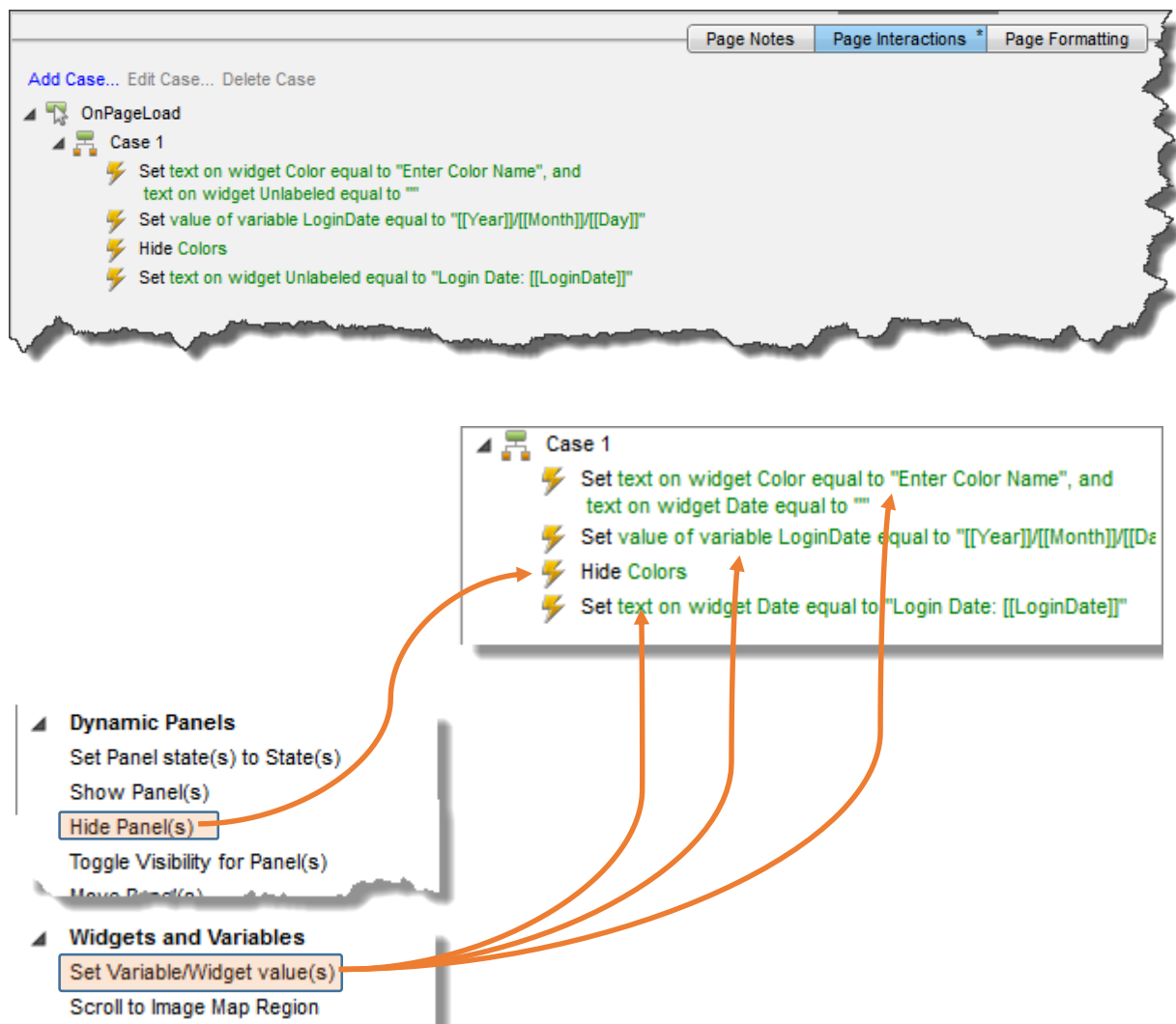
گام ۵ - الان قصد داریم، به محض تمرکز بر روی تکست باکس، مقدار داخل آن پاک شود، این کار را به این خاطر انجام می دهیم که بعدا در قسمت رویداد صفحه، زمانی که صفحه لود می شود مقدار Enter Color Name در تکست باکس نمایش داده می شود، و به محض کلیک و یا ورود به تکست باکس بایستی این مقدار پاک شود، برای اینکار برای رویداد onFocus تکست باکس اکشنی تعریف می کنیم به صورت ذیل :



ضمناً، این کیس نیاز به هیچ شرطی ندارد و در همه حال اجرا می شود.

گام ۶ – ما الان قصد داریم به محض نمایش صفحه چند تا کار انجام شود:

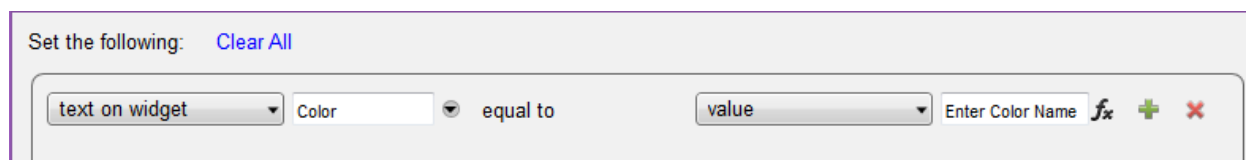
- متن Enter Color Name در تکست باکس نمایش داده شود.
 - پنل داینامیک که شامل مربع های رنگی است مخفی شود.
 - تاریخ امروز در یک متغیر ثبت شود
 - مقدار تاریخ ثبت شده در متغیر تاریخ در برجسب LoginDate با لیبل Date نمایش داده شود.
- پنل Page Interaction را باز کنید و به رویداد OnPageLoad یک کیس اضافه کنید، این کیس شامل چهار دستور بالا خواهد بود، به صورت ذیل:



دستور Hide Panels(s) که توضیح خاصی ندارد و فقط بایستی در Step4 نام پنل داینامیک یعنی Colors را انتخاب کنید تا مخفی شود. فقط برای ذخیره تاریخ امروز در متغیر و نمایش آن بایستی کمی توضیح دهیم.

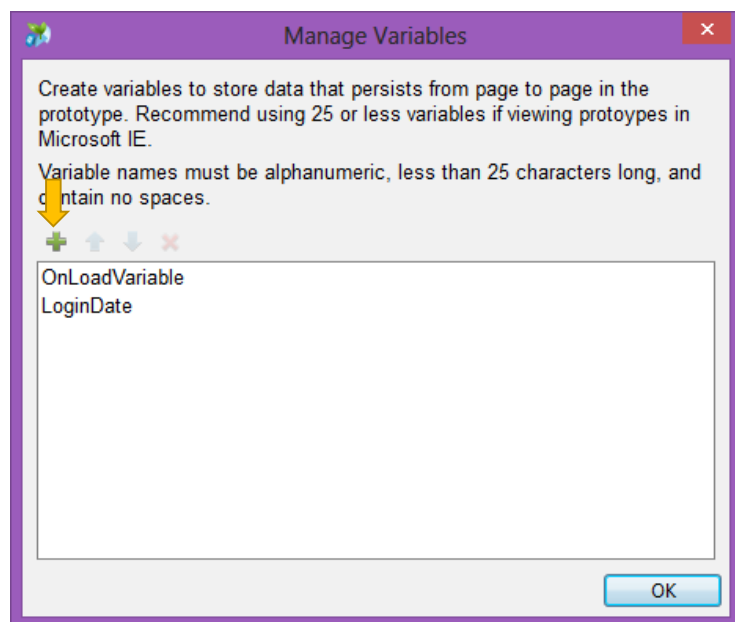
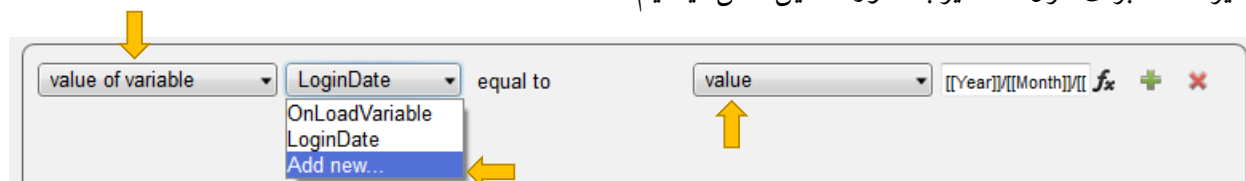
برای افزودن تاریخ امروز به متغیر همانطور که در شکل مشخص شده است از دستور Set Variable/Widget Value(s) استفاده می کنیم به صورت ذیل:

پس از افزودن دستور از Step4 دکمه Open Set Value Editor را کلیک کنید، ابتدا دستور نمایش مقدار Enter Color Name در تکست باکس را وارد می کنیم به صورت ذیل :

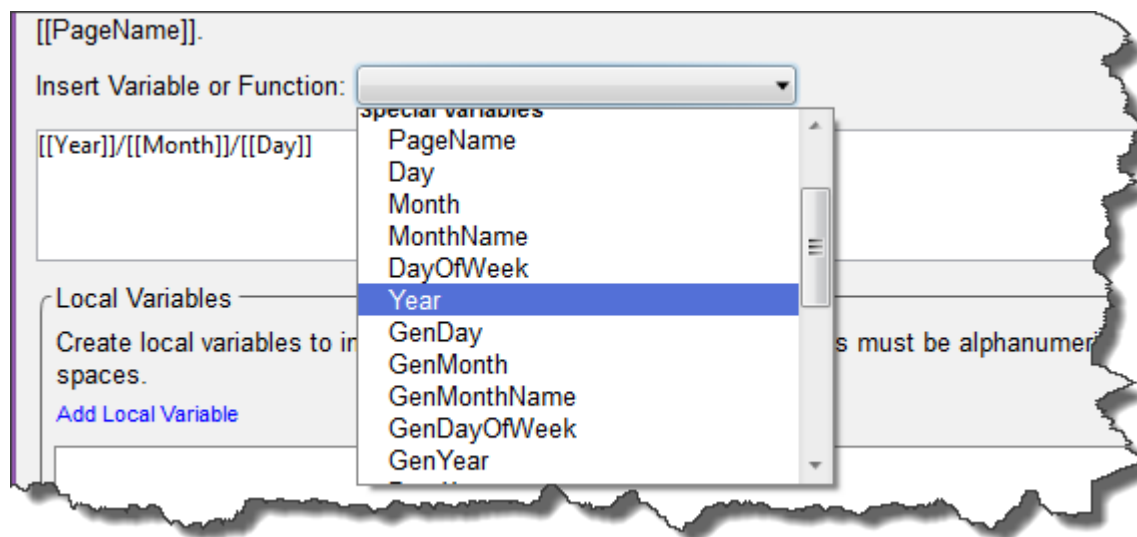


حال، می خواهیم مقدار تاریخ فعلی را در متغیری ذخیره کنیم، برای اینکار بعد از افزودن دستور Set Variable/Widget Value(s) و کلیک بر روی دکمه Open Set Value Editor تنظیماتی مطابق تصاویر ذیل وارد نمایید :

ابتدا بایستی یک متغیر جدید اضافه کنیم مثلاً ما متغیر LoginDate را تعریف کرده ایم، هر نام دیگری نیز امکان پذیر است، برای افزودن متغیر به صورت ذیل عمل میکنیم:



بعد از تعریف متغیر، نام متغیر را انتخاب کنید و از قسمت روبرو هم مقدار Value را مطابق شکل انتخاب کنید. اکنون بایستی مقدار تاریخ امروز را دریافت کنیم و در متغیر ذخیره کنیم. برای اینکار روی دکمه fx کلیک کنید تا پنجره ذیل ظاهر شود:



این پنجره حاوی متغیرها و فانکشن‌های از پیش تعیین شده‌ای هست که می‌توانیم استفاده کنیم، ما در اینجا مقدار تاریخ کامل امروز را می‌خواهیم، برای اینکار ابتدا مقدار Year را انتخاب کنید سپس کاراکتر / را وارد کنید، سپس مقدار Month را انتخاب کنید و بعد از وارد کردن مجدد کاراکتر / مقدار Day را انتخاب کنید، دقت کنید هر آنچه در داخل دو تا کروشه قرار دارد متغیرهایی هستند که بعداً با مقادیر واقعی جایگزین خواهند شد. هر آنچه خارج از کروشه‌ها وجود داشته باشد، عیناً در خروجی نمایش داده خواهد شد.

در پایان همه پنجره‌ها را Ok کنید و دستور بعدی را وارد نمایید، دستور بعدی این است که مقدار تاریخ امروز که به محض لود شدن صفحه در متغیر LoginDate ذخیره شده است را در لیبل Date در صفحه نمایش دهد، برای اینکار مجدداً دستور Set Variable/Widget Value(s) را وارد کنید البته با تنظیمات ذیل:



ما می‌خواهیم مقدار متغیر LoginDate را در لیبل نمایش دهیم، مقدار Value را انتخاب و دکمه Edit Text... را انتخاب کنید تا پنجره صفحه بعد ظاهر شود:

Enter and format text below. To insert variables or expressions, surround the variable name or expression with "[[" and "]]". For example, "[[OnLoadVariable]]" or "The sum is [[VarA + VarB]]". The current page name can also be inserted using [[PageName]].

Login Date: [[LoginDate]]

Font: Arial, 13

Alignment: Left, Center, Right

Insert Variable or Function

Local Variables

Create local variables to insert widget values above. Variables names must be alphanumeric and contain no spaces.

[Add Local Variable](#)

OK Cancel

ابتدا هر متنی که می خواهید علاوه بر مقدار متغیر در خروجی نمایش داده شود را در اینجا وارد کنید، مثلا ما عبارت Login Date: را وارد کرده ایم. سپس از قسمت Insert Variable or Function متغیر LoginDate را انتخاب کنید که حاوی تاریخ امروز است.

ضمنا در این پنجره می توانید فونت و نحوه چینش متن و رنگ و سایر خصوصیات ظاهری خروجی را هم تعیین کنید. در پایان همه پنجره ها را Ok کنید تا تنظیمات اعمال شود.

خب، الان ما ۴ دستور خود را وارد کرده ایم، فقط دقت داشته باشید که ترتیب اکشن ها را رعایت کنید مثلاً ابتدا باید اکشن دریافت تاریخ در کیس ظاهر شود و سپس نمایش تاریخ در لیبل، برای جا به جا کردن اکشن ها در Case مورد نظر آنها را به محل مورد نظر درگ کنید.

این هم از دستوراتی که باید وارد می کردیم، در انتها بایستی شکل دستورات نهایی به صورت ذیل در آمده باشد:



گام ۷ - اکنون با فشردن کلید F5 می توانید نتیجه نهایی کار را مشاهده کنید، اگر اشتباهی وجود داشت به مراحل قبلی برگردید و چک کنید که اشتباه رخ داده شده در کدام قسمت بوده است، در نظر داشته باشید که Axure نسبت به کوچکی و بزرگی حروف حساس است و این مورد را مد نظر داشته باشید.

آشنایی با قسمت های مختلف نوار منو در Axure

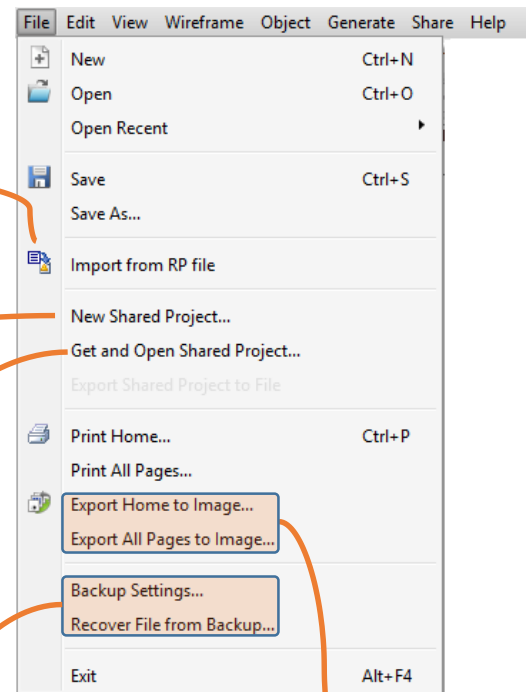
سعی میکنیم قسمت های نا آشنا و جدید در منوها را معرفی کنیم، و قسمت هایی که قبلا از طریق نوار ابزار و یا سایر قسمت ها معرفی شده است، توضیح داده نخواهد شد

با استفاده از این گزینه می توانید پروژه های دیگر را با این پروژه ادغام کنید، البته با کلیک بر روی این گزینه پنجره ای باز می شود که تعیین میکند عناصری که می خواهند جایگزین شوند اضافه شوند، جایگزین شوند و ... و بسیاری از تنظیمات دیگر.

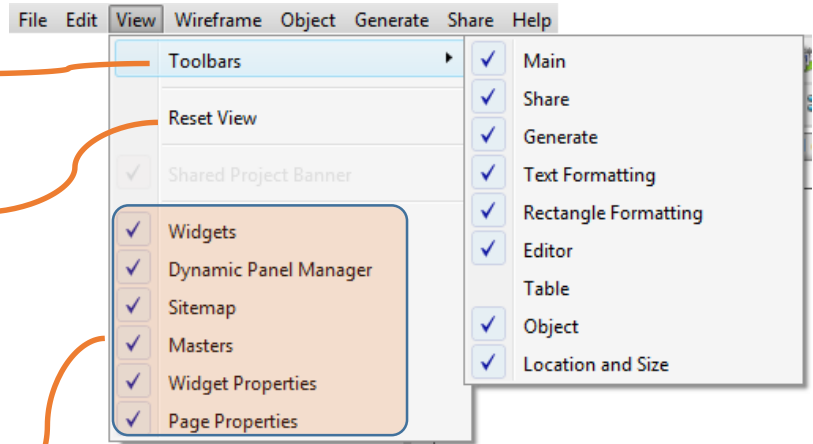
Axure با استفاده از این گزینه قابلیت به اشتراک گذاری پروژه را به شما می دهد، با استفاده از این گزینه می توانید پروژه ای در حالت اشتراکی ایجاد کنید که تیمی از افراد بر روی آن کار کنند و تغییرات هر نفر طبق دیسپلینی خاص اعمال شود، دقیقا شبیه ابزارهای سورس کنترل در برنامه نویسی که دوستان برنامه نویس احتمالا با این گزینه آشنا هستند.

این گزینه قابلیت سهیم شدن در پروژه ای که فرد دیگری به صورت اشتراکی ایجاد کرده است را برای شما فراهم می کند و شما هم می توانید در پروژه سهیم شوید.

Axure در حال پیش فرض هر ۱۵ دقیقه یک بکاپ از وضعیت فعلی می گیرد، با استفاده از این گزینه می توانید مقدار این زمان را تغییر دهید. و با استفاده از گزینه Recover هم می توانید بکاپ مورد نظر خودتان را بازیابی کنید.



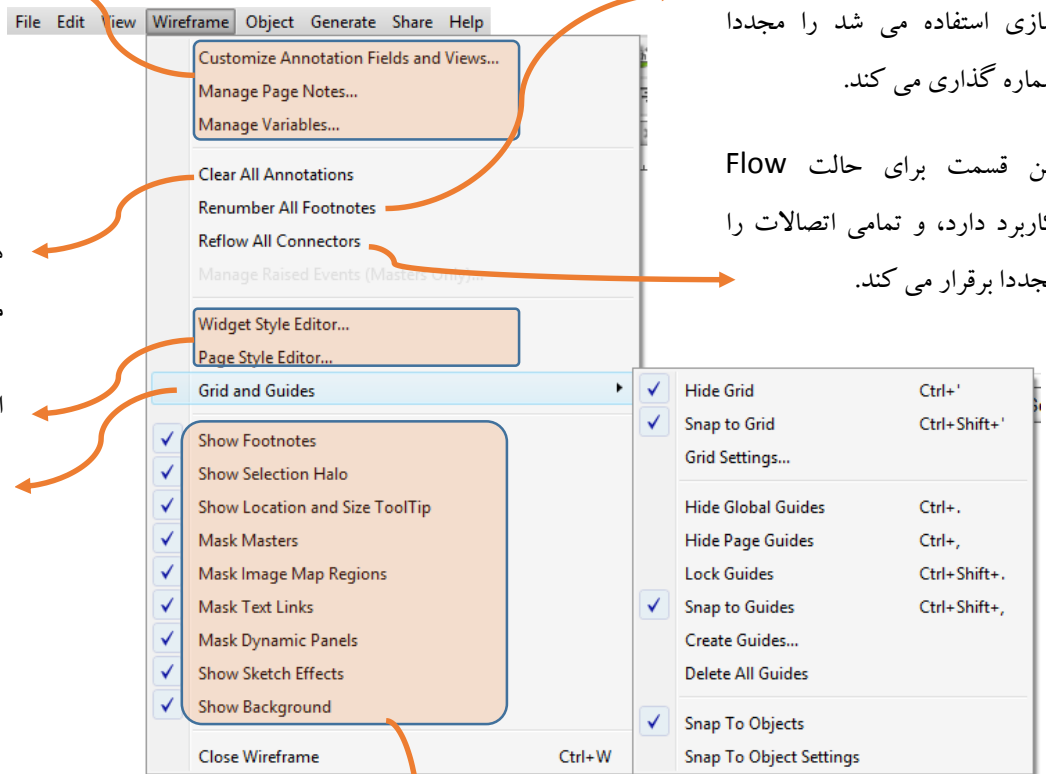
صفحات و تمامی ویدجت های داخل آن را به صورت تصاویری با فرمت های مختلف ذخیره میکند.



قسمت های مختلفی نوار ابزار را نمایان و یا مخفی می کند.

اگر پنل ها را کوچک یا بزرگ کرده باشید، جا به جا کرده باشید و یا گزینه هایی را نمایان و بعضی ها را مخفی و هر تغییر دیگری در ظاهر واسط کاربری Axure ایجاد کرده باشید، با این گزینه می توانید همه آنها را به حالت پیش فرض برگردانید.

پنل های مورد نظر را نمایان و یا مخفی می کند.



Footnotes هایی که برای مستند سازی استفاده می شد را مجددا شماره گذاری می کند.

این قسمت برای حالت Flow کاربرد دارد، و تمامی اتصالات را مجددا برقرار می کند.

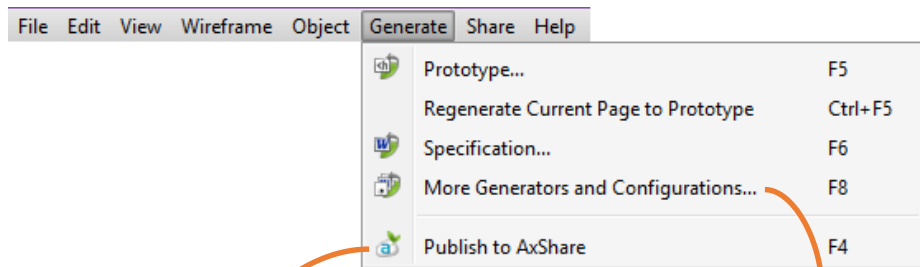
این قسمت ها، تکرار همان مواردی است که در پنل های مختلف به آنها اشاره کردیم، با کلیک بر آنها متوجه تکرار بودن آنها خواهید شد!

همه یادداشت های مرتبط با صفحه را پاک می کند.

این قسمت نیز تکرار ابزارهای قبلی است.

این قسمت خطوط راهنمای و چسبان یا غیر چسبان بودن و بدجت و حاشیه ها را تعیین میکند که در قسمتی مجزا توضیح خواهیم داد.

قسمت های مختلفی را از نمای دیداری صفحه به صورت موقت محو می کند، هیچ کدام از این موارد در خروجی کار تاثیری ندارند و فقط در طرح های پیچیده صفحه را کمی لوت تر و مرتب تر نشان می دهند.



در حالت پیش فرض نوع کامپایل فایل Html است که خروجی در مرورگر نمایش داده می شود، با استفاده از این گزینه می توانید انواع دیگر کامپایل را مشخص کنید

با استفاده از این گزینه می توانید طرحی که انجام داده اید را به عنوان یک مثال در وبسایت AxShare منتشر کنید و با دیگران به اشتراک بگذارید. برای اینکار باید در این وبسایت یک حساب کاربری باز کنید و با وارد کردن مشخصات خود به صورت خودکار این طرح به حساب کاربری تان افزوده خواهد شد و در انتها نیز لینکی به شما داده می شود که می توانید این طرح را با دیگران به اشتراک بگذارید.

ایجاد اکانت جدید در وبسایت

AxShare

گزینه اول را انتخاب کنید اگر می خواهید طرحی که ایجاد کرده اید با نام و پسوردی جدید به سرور اضافه شود و گزینه دوم را هم زمانی انتخاب کنید که بخواهید این طرح با طرحی با آی دی مشخص جایگزین شود.

آی دی پروژه های قبلی را می توانید از سایت به دست آورید.

سایر منوهایی هم که ذکر نشد یا روشن هستند و نیازی به توضیحی اضافه ندارند، یا قبلا در قسمت های دیگر توضیح داده شده اند و یا کاربرد چندانی ندارند و درجه اهمیت پایینی دارند.

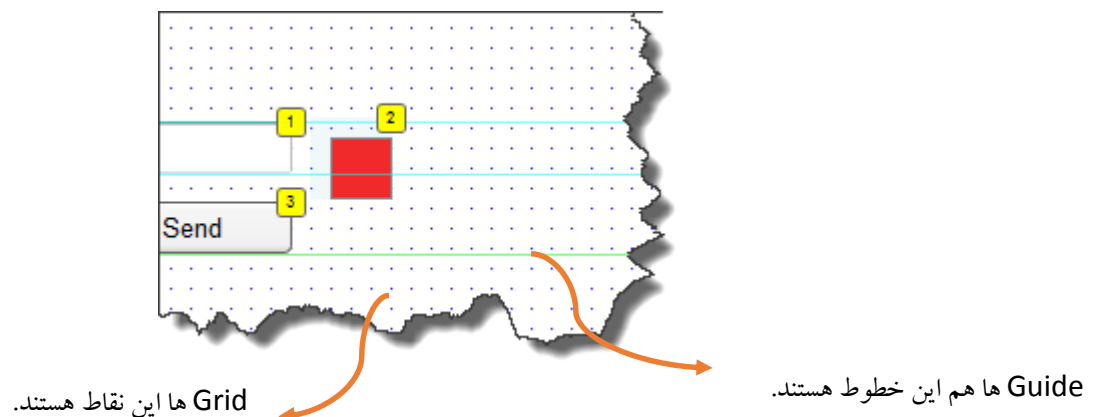
کمی درمورد خطوط راهنما و تنظیمات مختلف آن صحبت کنیم که در قسمت های قبلی هم به آن اشاره کردیم و نوید توضیحات کاملتر را دادیم.

هم از طریق منوی Wireframe و هم از طریق کلیک راست روی ناحیه خالی صفحه این قابلیت در دسترس ماست:

لازم است قبل از ادامه توضیح در مورد دو اصطلاح صحبت کنیم: Grid و Guide

Grid به نقاطی گفته می شود که با فواصل یکسان بر روی صفحه قرار میگیرند که حکم راهنما را دارند.

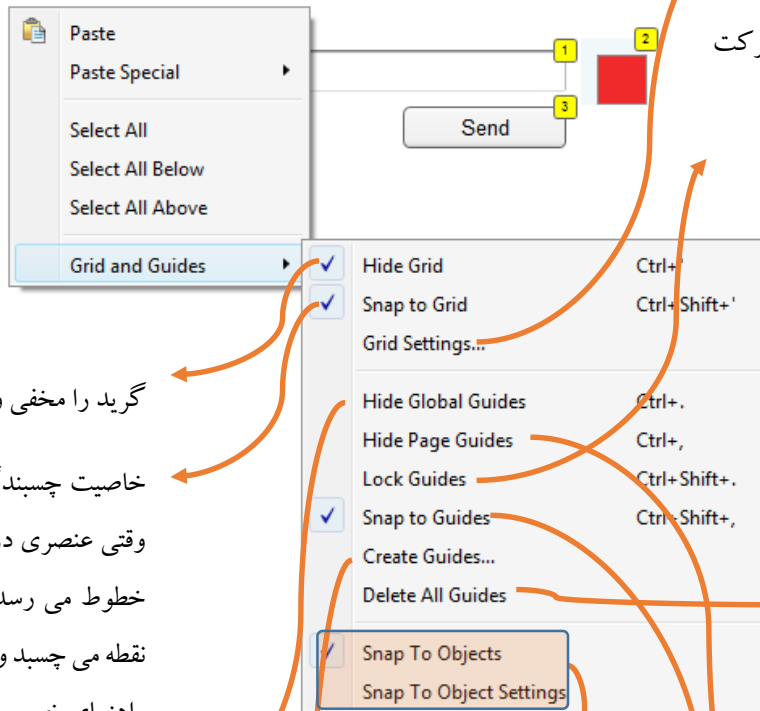
Guide به خطوطی گفته می شود که برای تراز بندی عناصر استفاده می شود لذا این هم نوعی خط راهنماست.



لازم به ذکر است که هیچ کدام از این دو راهنما در فایل نهایی مشاهده نخواهند شد و فقط حکم راهنما را برای ترسیم سریعتر و دقیقتر دارا می باشند.

تنظیمات مختلف گریدها را نمایش می دهد.

خطوط راهنما را قفل میکند تا از حرکت های اتفاقی در امان باشند.



گریدها را مخفی و یا آشکار میکند.

خاصیت چسبندگی به گریدها را می دهد، یعنی وقتی عنصری در گریه شود و نزدیک این خطوط می رسد به صورت خودکار به آن نقطه می چسبد و این کار در بسیاری از مواقع راهنمای خوبی برای ما خواهد بود.

تمامی خطوط راهنما را حذف می کند.

خاصیت چسبندگی را به اشیاء و یا ویدجت ها هم می دهد و گزینه آخر این منو هم برای این چسبندگی تنظیماتی را تعیین میکند.

Page Guide ها را مخفی و یا نمایان می کند، گایدهای صفحه خطوط راهنمایی هستند که در صفحه فعلی درج کرده ایم.

خاصیت چسبندگی به خطوط راهنما اهدا میکند، با اینکار به محض نزدیک شدن عنصری به خطوط راهنما به آن می چسبد.

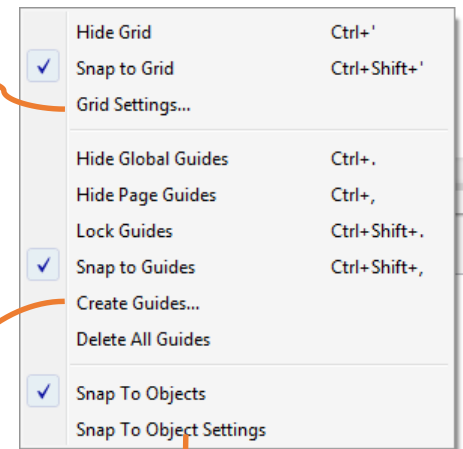
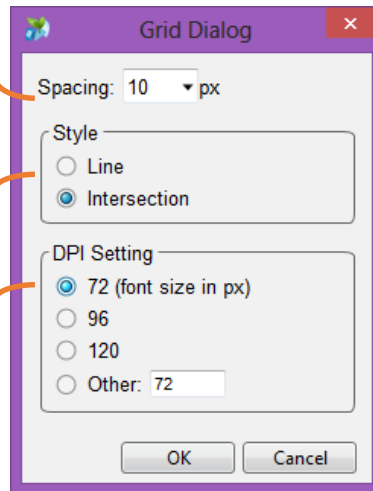
گایدهای سراسری را مخفی و یا نمایان می کند، این خطوط راهنما را در قسمت Create Guides می توانیم ایجاد کنیم. Global Guide ها خطوط راهنمایی هستند که برای تمامی صفحات در ساختار سلسله مراتبی صفحات سایت نمایان خواهد شد.

می توانید به صورت دقیق تعیین کنید در چه محلی خطوط راهنما ایجاد شوند و همچنین برای درج Guide های سراسری از این قسمت استفاده کنید.

فاصله بین نقاط در Grid را تعیین میکند که چند پیکسل باشد.

فرم Grid که نقطه ای باشد یا خطی

مبنای محاسبه برای اندازه گیری را تعیین میکند، یعنی هر اینچ چند نقطه ظرفیت داشته باشد.



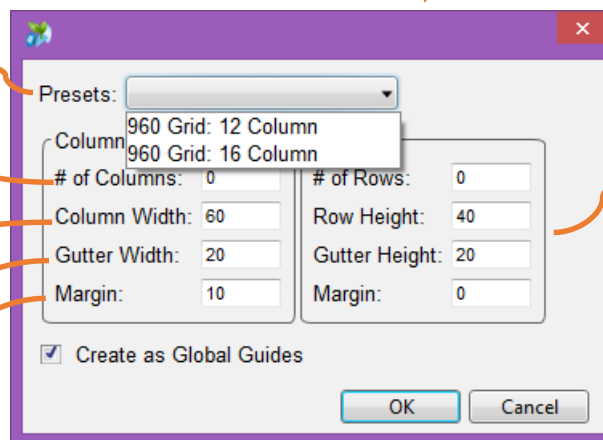
گرید هایی که قبلا تعریف شده است در این قسمت قرار میگیرد.

تعداد ستونهای درج شده

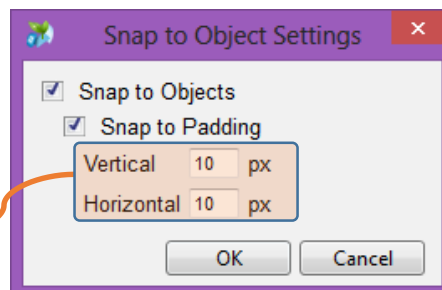
عرض ستون

عرض حاشیه ستون

عرض حاشیه بیرونی ستون



مشابه تنظیمات ستونهاست ولی برای عرض ها

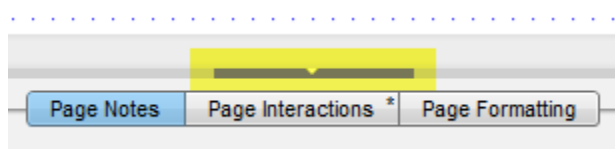


تعیین می کند در چه عرض و ستون پیکسلی آبنجکت ها به هم بچسبند.

مثلا مقدار ۱۰ در ۱۰ پیکسل به این معنی است که اگر یک مستطیل ۱۰ در ۱۰ پیکسل دور آبنجکت در نظر بگیریم به محض نزدیک شدن آبنجکتی دیگر به این ناحیه به آن می چسبند.

چند نکته تکمیلی :

- راه میانبر برای رسم خطوط راهنما یا Guide بر روی صفحه به این صورت است که روی خط کش اطراف صفحه کلیک ماوس را نگه دارید و با درگ کردن به داخل فضای کاری خط راهنما را ایجاد کنید، حال برای خط راهنمای عمودی از خط کش عمودی استفاده کنید و برای افقی از خط کش افقی.
- برای غیر فعال کردن موقت خاصیت چسبندگی یا snap بین عناصر و خطوط راهنما و گرید در هنگام درگ کردن برای تغییر اندازه و یا جا به جایی آبجکت ها کلید Alt را نگه دارید.
- در تمامی منوها و ابزارهای مختلف وقتی ماوس بر روی گزینه قرار می گیرد، کلید ترکیبی آن هم ذکر شده است که راه میانبر برای دسترسی به آن ابزار است.
- هر پنلی در Axure یک فلش کوچک در حاشیه خود دارد که با کلیک بر آن می توان به صورت موقت آن را مخفی کرد و به گوشه برد تا فضای کاری بازتر شود:



Axure تنها یکی از ابزارهای کمکی در پروسه طراحی واسط کاربری است که در این آموزش سعی شد آنچه لازم است گفته شود، سعی شد تا حد امکان در عین سادگی، فاکتور جامعیت در توضیح هم مد نظر قرار بگیرد.

اما آنچه گفته شد قسمت بسیار کوچکی از مبحث مدلسازی و مقدمات طراحی واسط کاربری بود، واسط/تجربه کاربری مبحث بسیار گسترده ای است که حتی با چندین و چند کتاب هم نمی شود به همه آن پرداخت.

لازم است برای آشنایی بیشتر نه تنها با این نرم افزار بلکه هر نرم افزار دیگری مدتها زمان برای تمرین و آشنایی با آن صرف کنید، اشتباه کنید، تصحیح کنید، بهبود دهید تا واژه مسلط برانده شما باشد. امیدوارم این آموزش مورد پسند شما قرار گرفته باشد و استارت خوبی برای کار با این نرم افزار باشد.

هر اثری با همه حساسیت ها و دقت هایی که در آن لحاظ شود به دور از اشتباهات انسانی نخواهد بود، لطفا اشتباهات، کمبودها و مشکلات اثر و هر نوع دیدگاه و انتقادی که در این باره دارید را از طریق راه های ارتباطی ذیل (ترجیحا ایمیل) در اختیار بنده قرار دهید.

راه های ارتباط با نویسنده :

○ ایمیل : auob.kokabi@gmail.com

○ آی دی یاهو : kokabi91

○ شماره تماس : ۰۹۱۵۹۸۲۸۴۳۶

لطفا مشکلاتی که در زمینه کار با نرم افزار می باشد را تنها از طریق ایمیل مطرح کنید.

در صورت رضایت از اثر و در صورت تمایل، جهت حمایت مالی از نویسنده می توانید مبلغ مورد نظر خود را به حساب بنده با مشخصات ذیل واریز نمایید. کمک های مالی هر چند ناچیز شما یقیناً انگیزه و دلگرمی خواهد بود برای فعالیت های آتی بنده.

پیشاپیش از حمایت گرم شما قدردانی میکنم.

اطلاعات حساب بانکی

نام صاحب حساب : سید ایوب کوکبی زیدانلو

شماره کارت : ۶۰۳۷ ۶۹۱۱ ۴۷۳۸ ۳۷۴۹

شماره حساب : ۰۳۳۰۱۳۱۵۵۱۰۰۸

بانک صادرات

**اگر آنانکه از درگاه من روی برتافتند می دانستند که چقدر مشتاق آنانم
هرآینه از شوق، جان میسپردند! (حدیث قدسی از خداوند متعال)**

فتوکل علی الله

سید ایوب کوکبی

تابستان ۱۳۹۲