

1. В какой единице измерения чаще всего задают размеры элементов интерфейса при создании макетов мобильных приложений?
2. Какие устройства относятся к категории небольших экранов?
3. Чем характеризуется идеальный мобильный интерфейс?
4. Какой метод используют дизайнеры для проверки удобства использования своего проекта?
5. Как называется принцип проектирования интерфейса, при котором наиболее важные элементы визуально выделяются и располагаются так, чтобы пользователь сразу их замечал?
6. Почему важно учитывать физическое расположение большого пальца руки при проектировании мобильных интерфейсов?
7. Что позволяет сделать инструмент Frame в Figma?
8. Где физически создаются и хранятся библиотеки компонентов в Figma?
9. Что означает термин "auto layout" в Figma?
10. Какой режим в Figma используется для просмотра файла без возможности редактирования и переключения между страницами?
11. Для чего используется панель "Assets" в Figma?
12. Какая команда создает копию элемента в Figma?
13. Что такое сетка в Figma?
14. Что представляет собой библиотека шаблонов (Templates) в Figma?
15. Какова особенность инструмента Vector Network в Figma?
16. Что отображается в окне "Inspector"?
17. Как называется режим, позволяющий моделировать поведение приложения при взаимодействии с ним?
18. Что происходит при использовании команды Duplicate (Ctrl+D / Cmd+D) в Figma?
19. Что означают символы типа "@2x", "@3x" в названиях изображений в библиотеке Figma?



Магазин готовых ответов на тесты, практики, купить в магазине! ➔ **ОТВЕТЫ**
Нужна помощь с тестами, практикой, дипломной вкр? ➔ **КОНСУЛЬТАЦИЯ**

20. Какой способ является предпочтительным для точного изменения размеров объекта в Figma?
21. Для чего используется группировка (Group) элементов в Figma?
22. Какой способ чаще всего используют для экспорта элементов в Figma?
23. Каково назначение инструмента Pen Tool в Figma?
24. Каким образом можно легко поменять порядок наложения слоев в Figma?
25. Что позволяет сохранять и повторно использовать компоненты в разных проектах Figma?
26. Как изменить толщину линии контура у фигуры в Figma?
27. Что такое wireframe в процессе проектирования интерфейса мобильного приложения?
28. Что означает аббревиатура UI в мобильном дизайне?
29. Что отличает процесс проектирования UI-дизайна от UX-дизайна?
30. Как правильно назвать состояние экрана, которое появляется сразу после загрузки приложения?
31. Что такое Material Design и почему он популярен среди дизайнеров мобильных приложений?
32. Какая клавиша на клавиатуре создаёт новую копию объекта в Figma?
33. Что позволяет пользователям оставлять комментарии прямо на проекте в Figma?
34. Какую основную проблему решает инструмент "Auto Layout" в Figma?
35. В чём преимущество совместной работы над проектом в Figma?
36. Что такое Figma Mirror и зачем оно используется?
37. Какой основной принцип юзабилити гласит, что каждое действие должно давать мгновенную обратную связь пользователю?
38. Как называют дизайн или приложение, оптимизированное для удобного использования одной рукой?
39. Какой шаблон навигации чаще всего используют в простых приложениях с небольшим количеством экранов, чтобы пользователю было удобно переключаться между разделами?
40. Что такое dark pattern в дизайне мобильных приложений?

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com