

# Axure 5.5: biblioteki GUI... w końcu

Od kilku dni dostępna już jest (beta) wersja **Axure 5.5**. Z istotnych zmian pojawiły się – w końcu – edytowalne biblioteki elementów GUI (ramka Widgets w programie, poniżej na rysunku), dzięki czemu elementy, które przygotowujemy sobie raz będą nam mogły służyć przy wielu różnych projektach (co prawda można to było obchodzić korzystając z Masters, ale było to bardzo niewygodne). Dobrze się stało, bo to była najwyższa pora – programy MS Visio (wzorniki kształtów w formie plików .VSS) czy OmniGraffle (biblioteki) już dawno udostępniały takie możliwości.

Korzystanie z bibliotek elementów GUI jest banalnie proste. Możemy je stworzyć samodzielnie, traktując każdą stronę (Page) w Axure jako część roboczą dla jednego z elementów. W związku z czym gdy tworzymy bibliotekę złożoną z  $n$ -elementów, to będziemy mieli projekt stworzony z  $n$ -stron.

Ważne: ułatwieniem jest możliwość oprogramowywania elementów naszej biblioteki. W związku z czym, jeśli przygotowujemy sobie powiedzmy przycisk interfejsu edytora tekstu, odpowiedzialny za funkcję pogrubienie, i oprogramujemy go tak, że najechanie na nim kursorem myszy będzie wywoływało podświetlenie tego przycisku, zawsze gdy będziemy korzystali z niego jako z biblioteki, będzie on już tak oprogramowany.

Biblioteki zapisujemy jako pliki z rozszerzeniem .RPLIB.

Axure udostępnił już bibliotekę złożoną z wybranych elementów wchodzących w skład **Yahoo! Design Stencil Kit**. Są to m.in.:

- siatki (*grids*) – do projektowania kompozycji *layoutu* (bardzo słabe niestety, w zasadzie do niczego się nie nadają),
- klikalny kalendarz w formie okienka i oprogramowane

karuzele (te elementy już od pewnego czasu były dostępne w sieci),

- okienka kontrolek,
- zwymiarowane elementy reklamy,
- elementy interfejsów na telefony komórkowe,
- i inne.

Pełną listę zmian, które wprowadza wersja 5.5 Axure, można zobaczyć na stronie producenta. Oczywiście najlepiej ją ściągnąć i samemu zapoznać się z nimi. Aby zaś móc rozkoszować się funkcjonalnością bibliotek, najlepiej ściągnąć ich pierwszą paczkę. Smacznego!

**Axure 5.5: biblioteki GUI** stanowią jeden z kluczowych elementów pracy projektowej w tym narzędziu, umożliwiając szybkie i spójne tworzenie makiet oraz prototypów interfejsów użytkownika. Axure RP w wersji 5.5, mimo że obecnie jest rozwiązaniem historycznym, odegrał istotną rolę w rozwoju praktyk projektowania UX i UI, szczególnie w kontekście projektów analitycznych, funkcjonalnych oraz dokumentacji wymagań. Biblioteki GUI pełniły w nim funkcję repozytoriów gotowych komponentów interfejsu, które można było wielokrotnie wykorzystywać w różnych projektach.

Biblioteka GUI w Axure 5.5 to zestaw predefiniowanych elementów interfejsu graficznego, takich jak przyciski, pola tekstowe, listy rozwijane, okna dialogowe czy elementy nawigacyjne. Komponenty te były zaprojektowane w sposób neutralny wizualnie, co pozwalało skupić się na funkcjonalności, strukturze informacji i logice interakcji, a nie na szczegółowej estetyce graficznej. Taki charakter bibliotek wpisywał się w analityczne podejście Axure, odróżniające je od narzędzi stricte graficznych.

Istotną cechą bibliotek GUI w Axure 5.5 była ich modularność. Każdy element mógł być wykorzystywany niezależnie, modyfikowany pod względem rozmiaru, tekstu czy zachowania interaktywnego. Projektant miał możliwość dostosowania

komponentów do specyfiki danego projektu bez konieczności tworzenia ich od podstaw. Dzięki temu biblioteki GUI znacząco przyspieszały proces prototypowania oraz redukowały ryzyko niespójności interfejsu.

Biblioteki GUI w Axure 5.5 obejmowały zarówno elementy ogólne, jak i komponenty nawiązujące do konkretnych systemów operacyjnych lub konwencji projektowych, na przykład interfejsów webowych czy aplikacji desktopowych. Pozwalało to na tworzenie makiet zgodnych z oczekiwaniami użytkowników oraz standardami obowiązującymi w danym środowisku technologicznym. Projektant mógł symulować zachowanie interfejsu jeszcze przed etapem implementacji, co miało duże znaczenie w procesie komunikacji z interesariuszami.

Z perspektywy metodologicznej biblioteki GUI w Axure 5.5 wspierały projektowanie zorientowane na użytkownika. Gotowe komponenty umożliwiały szybkie testowanie różnych wariantów układu, nawigacji i interakcji, co sprzyjało iteracyjnemu doskonaleniu projektu. Dzięki temu narzędzie to było często wykorzystywane w analizie wymagań, projektowaniu systemów informatycznych oraz dokumentowaniu funkcjonalności aplikacji.

Pod względem organizacyjnym biblioteki GUI mogły być przechowywane lokalnie i udostępniane zespołom projektowym, co sprzyjało standaryzacji interfejsów w ramach jednej organizacji. Tworzenie własnych bibliotek komponentów umożliwiało zachowanie spójności wizualnej i funkcjonalnej pomiędzy różnymi projektami, a także ułatwiało współpracę pomiędzy analitykami, projektantami i programistami.

**Biblioteki GUI w Axure 5.5** pełniły funkcję narzędzia wspierającego szybkie, spójne i funkcjonalne projektowanie interfejsów użytkownika. Ich znaczenie polegało nie tylko na oszczędności czasu, lecz przede wszystkim na ułatwieniu analizy funkcjonalnej, komunikacji projektowej oraz wczesnej weryfikacji założeń interakcyjnych. Pomimo rozwoju nowszych wersji Axure i alternatywnych narzędzi UX, koncepcja bibliotek

GUI wypracowana w Axure 5.5 pozostaje ważnym punktem odniesienia w historii projektowania interfejsów.

Rozwijając zagadnienie **bibliotek GUI w Axure 5.5**, należy podkreślić ich znaczenie w kontekście ówczesnych standardów projektowania systemów informatycznych oraz dojrzałości metod analizy funkcjonalnej. Axure 5.5 był narzędziem szczególnie cenionym w środowisku analityków biznesowych i projektantów systemów, ponieważ umożliwiał tworzenie prototypów, które nie ograniczały się do statycznych makiet, lecz odzwierciedlały logikę działania interfejsu. Biblioteki GUI odgrywały w tym procesie rolę fundamentu, na którym budowano spójne modele interakcji użytkownika z systemem.

Ważnym aspektem bibliotek GUI była możliwość przypisywania elementom zachowań interaktywnych. Komponenty biblioteczne nie były wyłącznie wizualnymi symbolami przycisków czy pól formularzy, lecz mogły zawierać zdefiniowane akcje, takie jak przejścia między ekranami, zmiany widoczności elementów czy reakcje na zdarzenia użytkownika. Dzięki temu biblioteki GUI stawały się nośnikiem nie tylko formy, lecz także funkcji, co znacząco podnosiło wartość prototypów tworzonych w Axure 5.5.

Biblioteki GUI w tej wersji Axure wspierały również dokumentowanie wymagań funkcjonalnych. Każdy element interfejsu mógł być opatrzony opisem, komentarzem lub adnotacją, co pozwalało na jednoznaczne powiązanie komponentu wizualnego z wymaganiem biznesowym lub technicznym. W praktyce oznaczało to, że prototyp stawał się jednocześnie narzędziem projektowym i dokumentacyjnym, a biblioteki GUI ułatwiały zachowanie spójności terminologicznej i strukturalnej w całym projekcie.

Istotnym zagadnieniem była także elastyczność bibliotek GUI w Axure 5.5. Projektanci mieli możliwość tworzenia własnych bibliotek, dostosowanych do specyfiki organizacji, branży lub konkretnego systemu informatycznego. Własne zestawy komponentów mogły odzwierciedlać wewnętrzne standardy

interfejsów, firmowe konwencje nazewnictwa czy charakterystyczne układy ekranów. Takie podejście sprzyjało standaryzacji projektów oraz skracało czas wdrażania kolejnych rozwiązań.

W kontekście zespołowym biblioteki GUI pełniły funkcję narzędzia integrującego pracę różnych specjalistów. Analitycy biznesowi, projektanci UX oraz programiści mogli odnosić się do tych samych komponentów, co redukowało ryzyko nieporozumień interpretacyjnych. Biblioteki stanowiły wspólny język wizualno-funkcjonalny, który ułatwiał komunikację pomiędzy uczestnikami procesu wytwórczego oprogramowania.

Nie bez znaczenia pozostaje również aspekt edukacyjny bibliotek GUI w Axure 5.5. Dla początkujących projektantów były one formą wzorca dobrych praktyk, pokazując standardowe elementy interfejsu oraz ich typowe zastosowania. Analiza gotowych komponentów pozwalała lepiej zrozumieć zasady projektowania interakcji, hierarchii informacji oraz ergonomii interfejsu użytkownika. W tym sensie biblioteki GUI pełniły rolę nieformalnego narzędzia dydaktycznego.

Z perspektywy historycznej biblioteki GUI w Axure 5.5 odzwierciedlają etap przejściowy w rozwoju narzędzi UX, pomiędzy prostymi makietami graficznymi a zaawansowanymi systemami projektowania opartymi na design systemach. Choć brakowało im współczesnych mechanizmów współpracy w chmurze czy automatycznej synchronizacji komponentów, to jednak już wtedy realizowały ideę ponownego użycia elementów oraz spójności projektowej.

**Biblioteki GUI w Axure 5.5** były nie tylko zbiorem gotowych elementów interfejsu, lecz integralnym elementem metodologii projektowej. Wspierały analizę wymagań, prototypowanie interakcji, dokumentowanie funkcjonalności oraz komunikację zespołową. Ich znaczenie wykraczało poza aspekt techniczny, ponieważ wpływały na jakość procesu projektowego oraz sposób myślenia o interfejsie użytkownika jako o strukturze

funkcjonalnej, a nie wyłącznie wizualnej. Pomimo upływu czasu i rozwoju nowszych narzędzi, rozwiązania zastosowane w Axure 5.5 pozostają ważnym punktem odniesienia dla zrozumienia ewolucji bibliotek GUI w projektowaniu systemów informatycznych.

W serwisie [dyplom.com.pl](http://dyplom.com.pl) prezentujemy obronione prace dyplomowe, które mogą służyć za wzór do napisania własnej pracy - gdyby potrzebowali jeszcze Państwo konsultacji to polecamy stronę [pisanie prac](http://pisanieprac.pl) - fachowa pomoc w pisaniu prac.