

Саша Тотилас

# Замена иконок — что может быть проще?

hh

Это я



# Это я

## Саша Тотилас



# Это я

## Саша Тотилас

- Android-разработчик



# Это я

## Саша Тотилас

- Android-разработчик
- Три года вертел байтики в умных устройствах с BLE



# Это я

## Саша Тотилас

- Android-разработчик
- Три года вертел байтики в умных устройствах с BLE
- Теперь в [hh.ru](https://hh.ru) верчу иконки



# Вместо эпиграфа

# Вместо эпиграфа

▼  **Тотилас Александр** добавил(а) комментарий - 21.12.23 10:29

Приключений на 20 минут

Редактировать · Удалить · Закрепить · 😊



# Четыре недели приключений спустя

# Вместо эпиграфа

▼  **Тотилас Александр** добавил(а) комментарий - 21.12.23 10:29 ·

Приключений на 20 минут

Редактировать · Удалить · Закрепить · 😊

▼  **Пастернак Ярослав** добавил(а) комментарий - 26.01.24 09:09

Почему это заняло месяц? 😊

Закрепить · 😊



# Вместо эпиграфа

☑️  Сметанина Юлия добавил(а) комментарий - 16.01.24 16:46

Федянин Роман привет)

если будут какие-то вопросы по сопоставлению иконок, то можно к Саше Тотилас обращаться, он прошёл этот путь на андроиде

Закрепить ·  1 

# Вместо эпиграфа

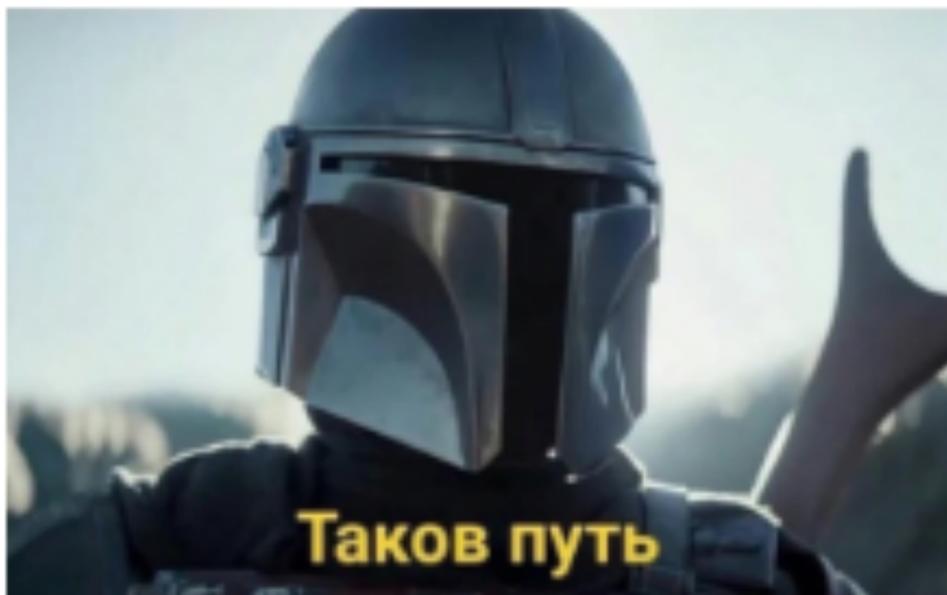
▼  Сметанина Юлия добавил(а) комментарий - 16.01.24 16:46

Федянин Роман привет)

если будут какие-то вопросы по сопоставлению иконок, то можно к Саше Тотилас обращаться, он прошёл этот путь на андроиде

Закрепить ·  1 

▼  Тотилас Александр добавил(а) комментарий - 17.01.24 17:51



# Три недели приключений спустя

# Вместо эпиграфа

▼  **Федянин Роман** добавил(а) комментарий - 09.02.24 15:43

Словили подводных камней в разных частях приложений, завели дополнительные задачи, оценили, дату перенесли

Закрепить · 😊

**Разберемся, почему я был неправ**  
и почему простых задач надо остерегаться

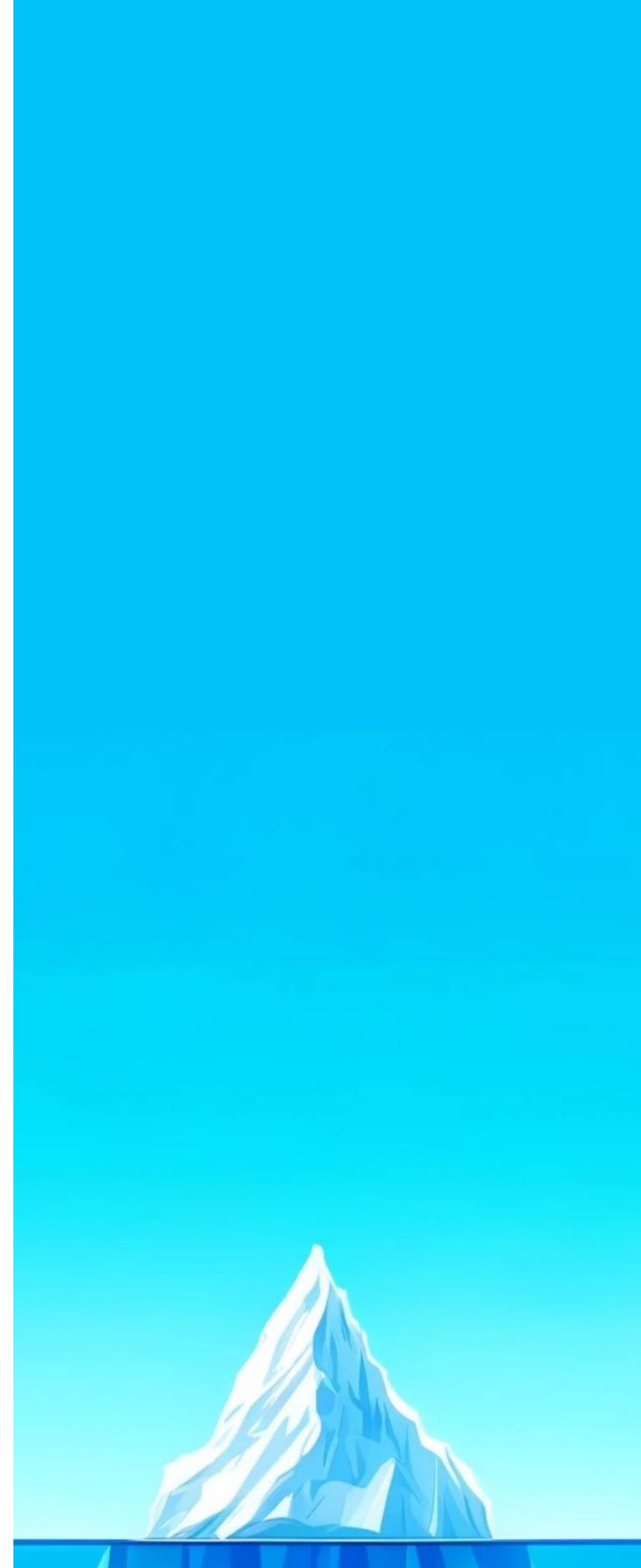


Глава 1

# Работы перед работой

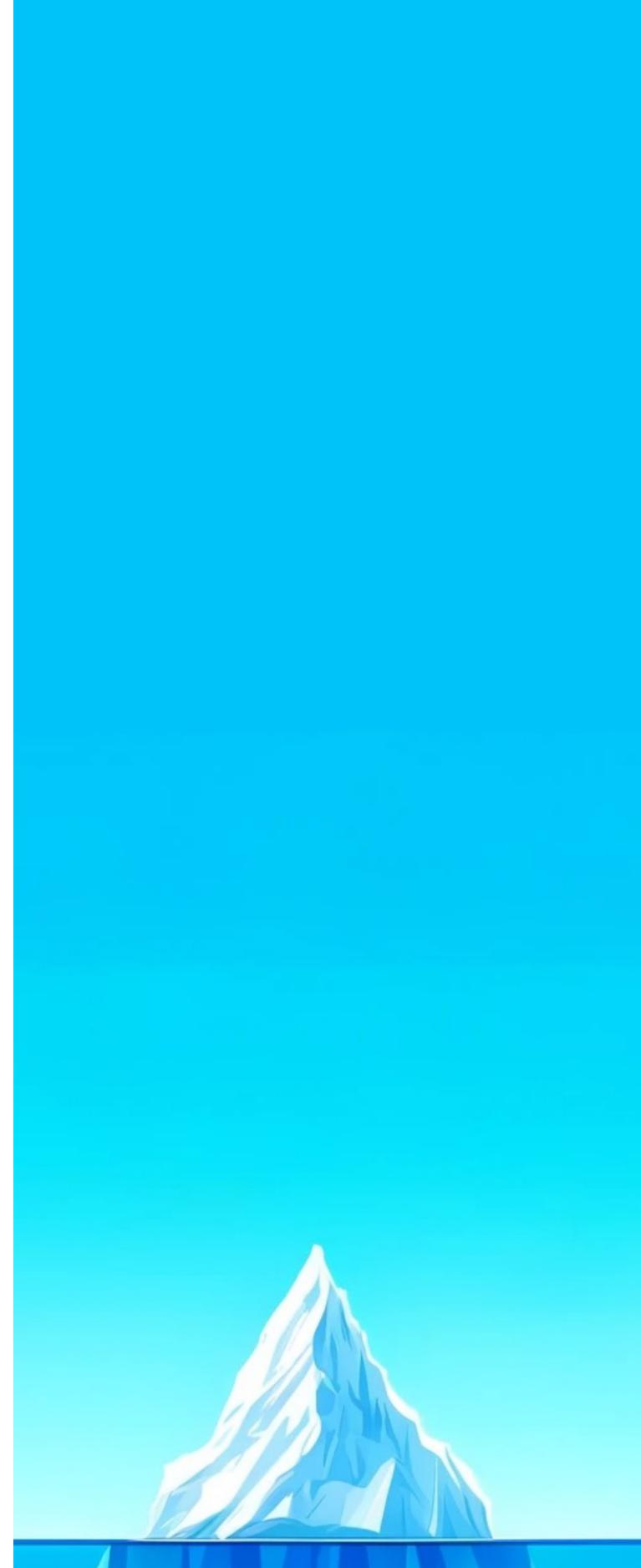


# Задача



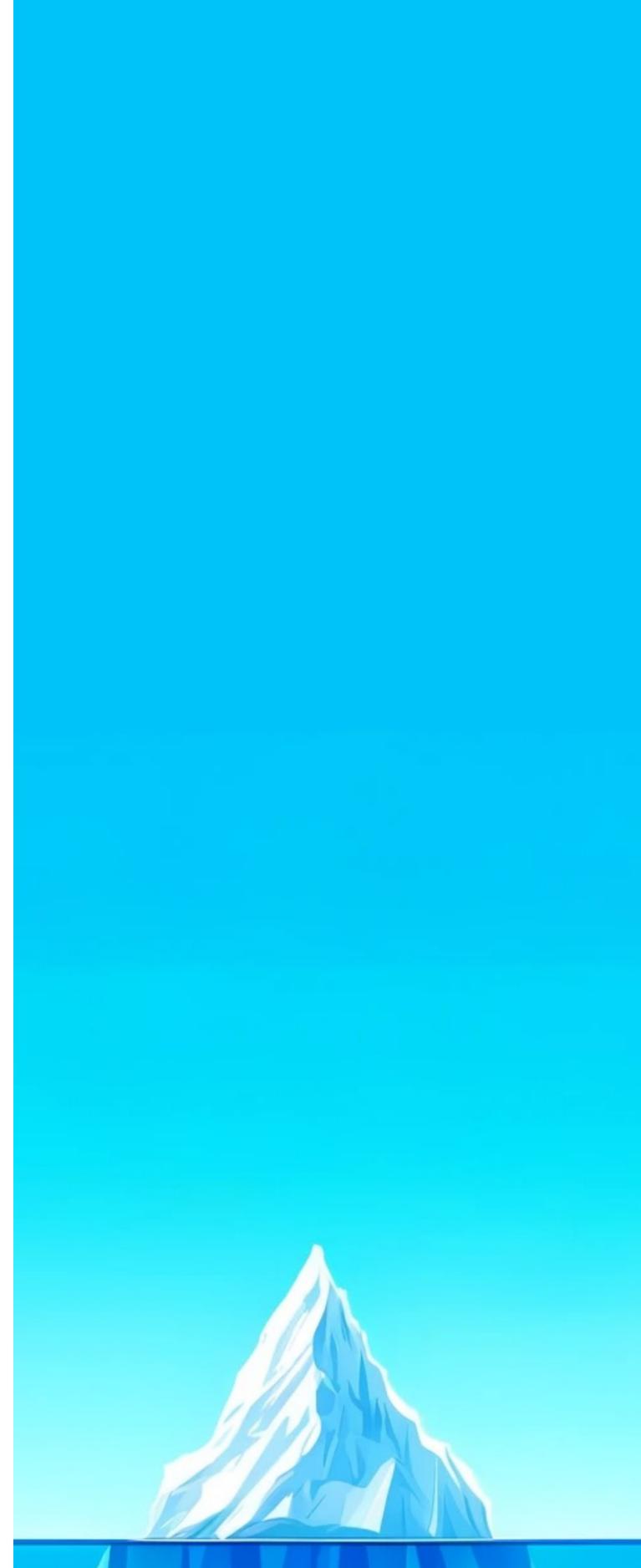
# Задача

- Два приложения в одном репозитории



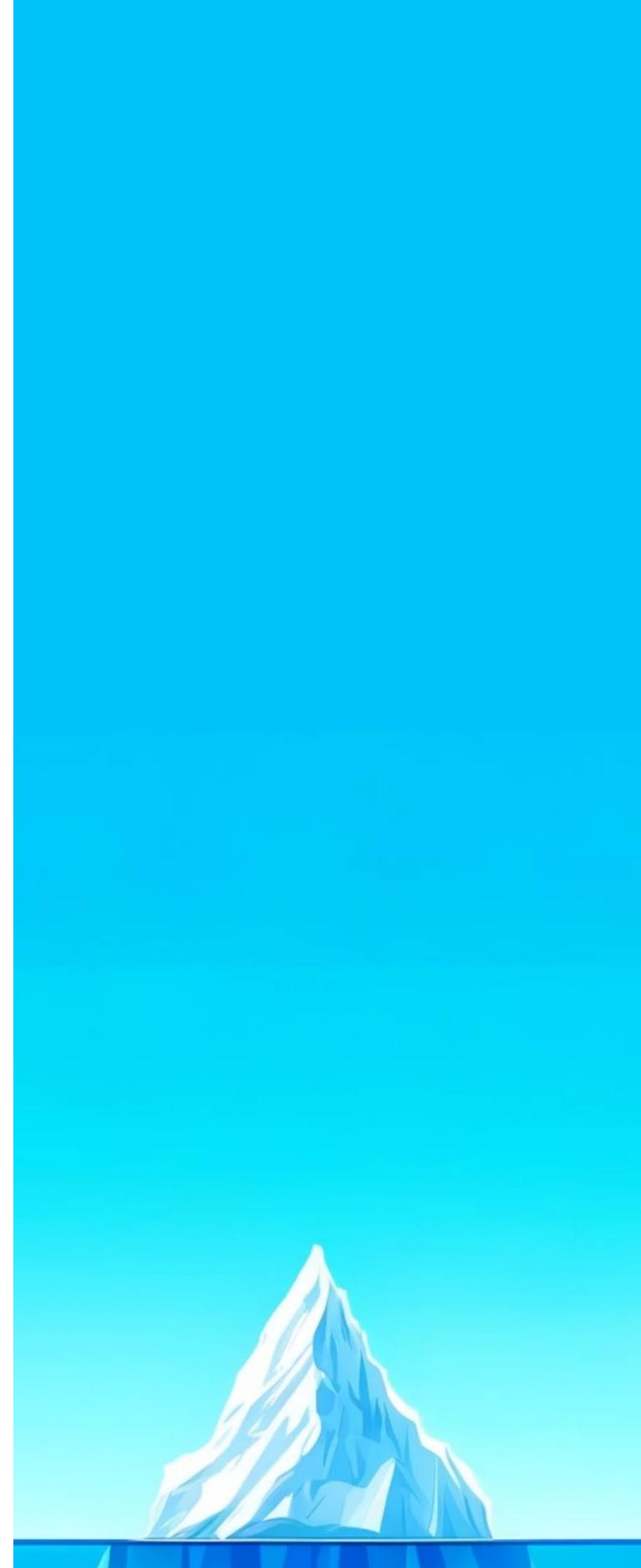
# Задача

- Два приложения в одном репозитории
- В них планируется редизайн



# Задача

- Два приложения в одном репозитории
- В них планируется редизайн
- Начинаем с замены иконок



# Проинтегрировано

18:30 – 19:15 

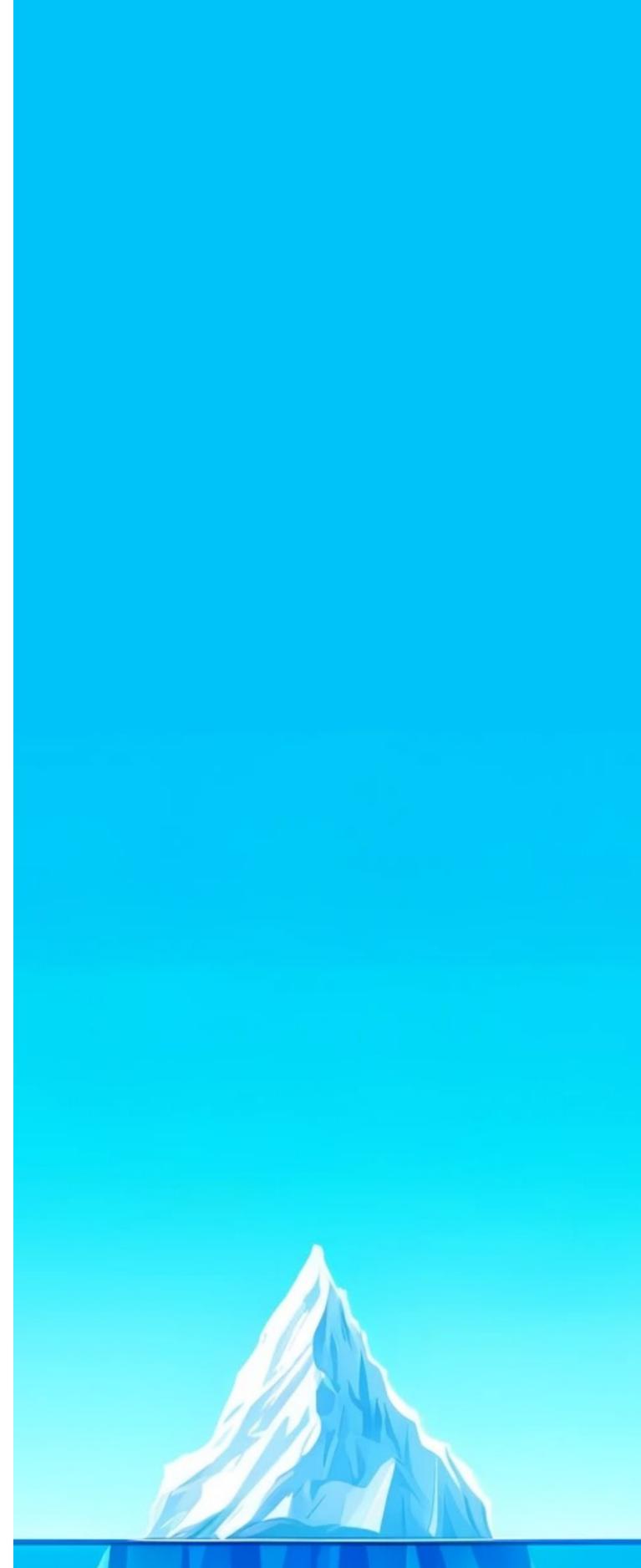
ДОКЛАД

**Дизайн-система 2.0: менеджеры нужны**

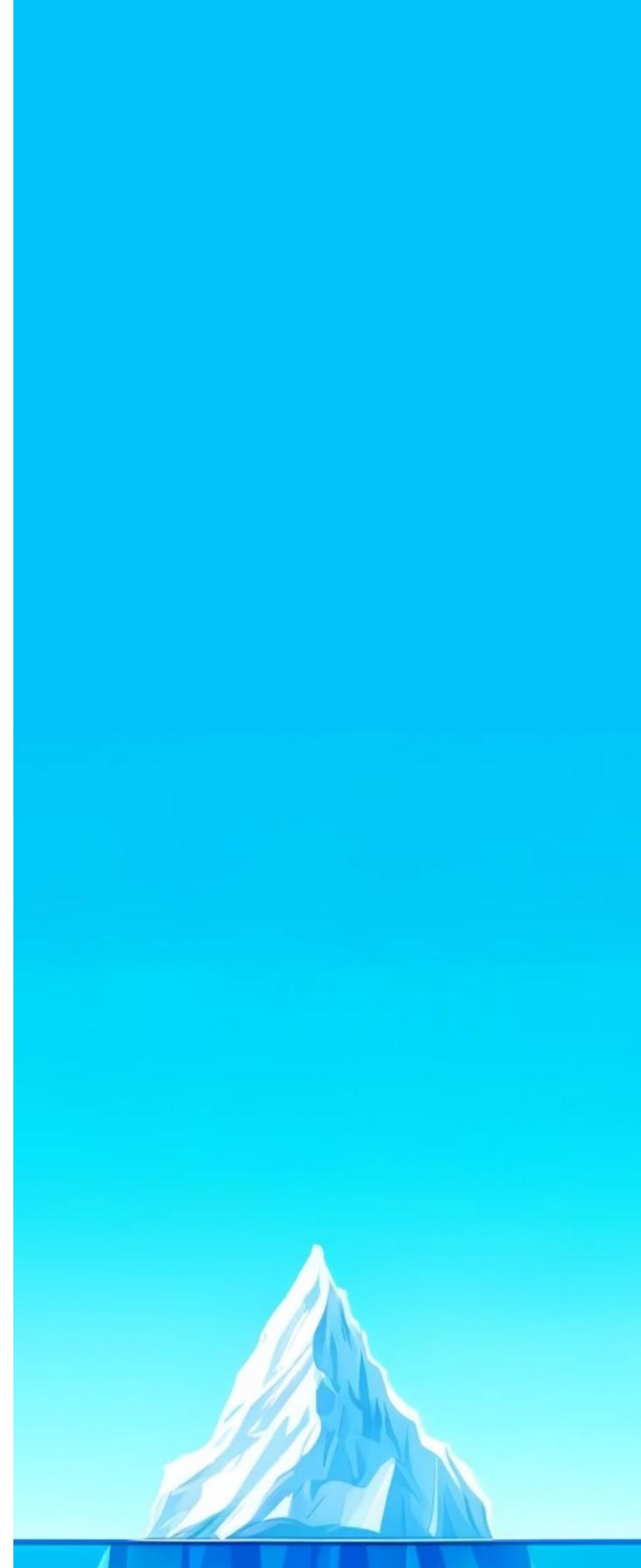
 **Анна Шабаета**  
hh.ru

 **Павел Стрельченко**  
hh.ru

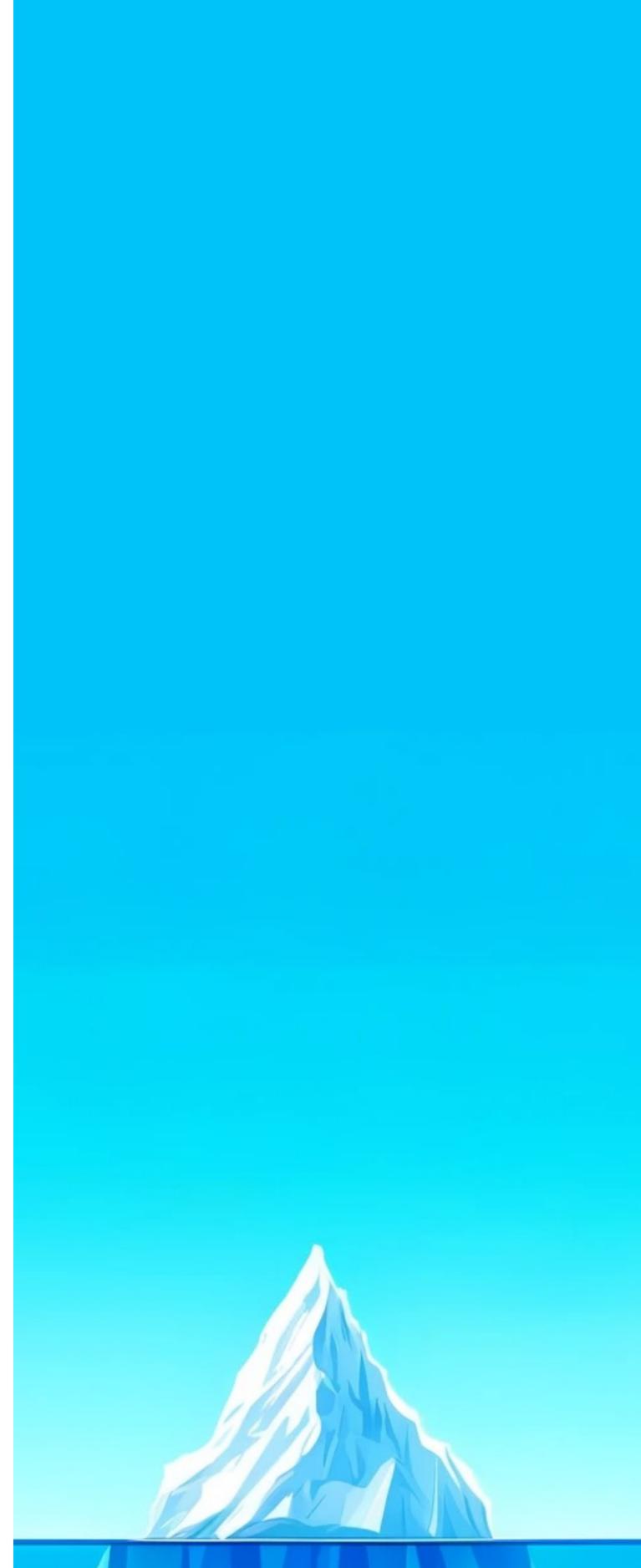
   **UI/UX в мобильной ра...**



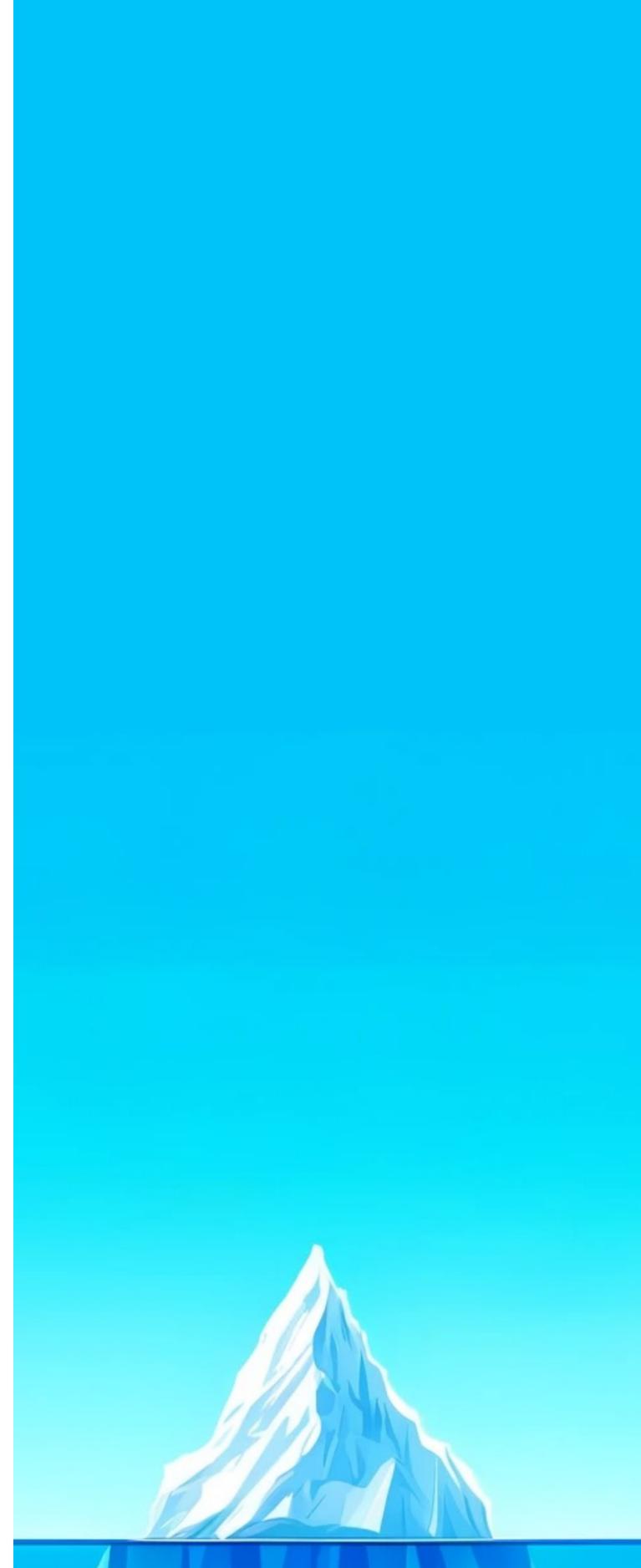
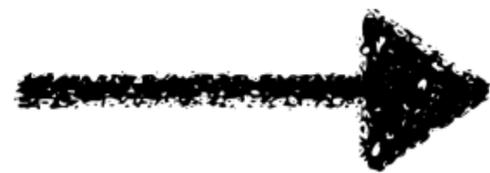
# Всё просто?



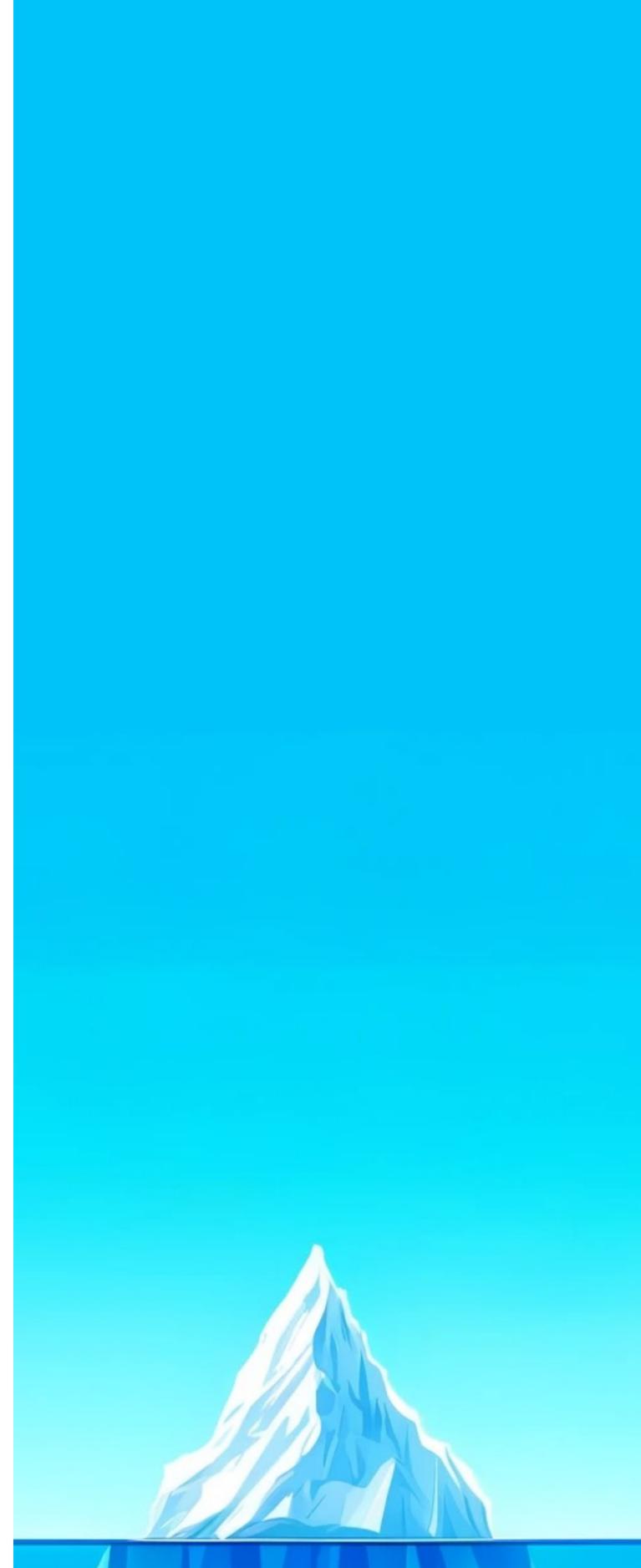
# Всё просто?



# Всё просто?

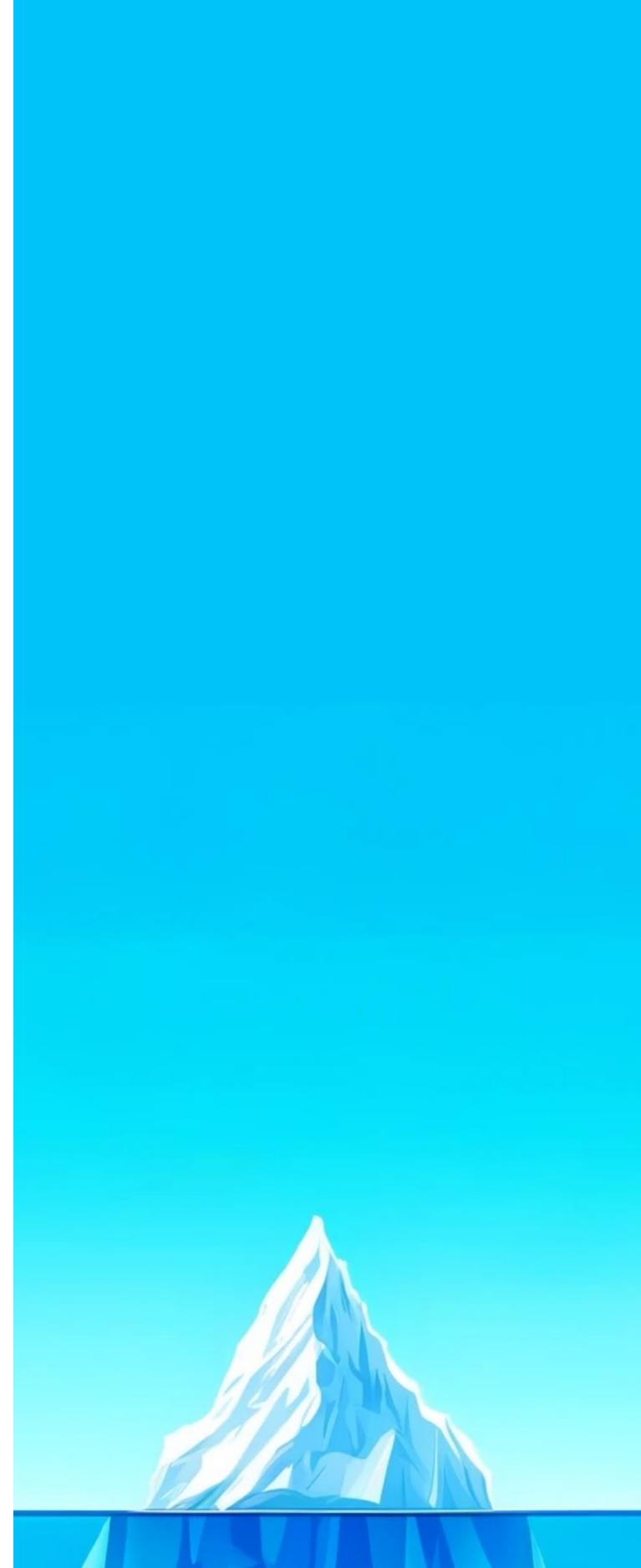


# Ну хорошо, прикинем масштабы



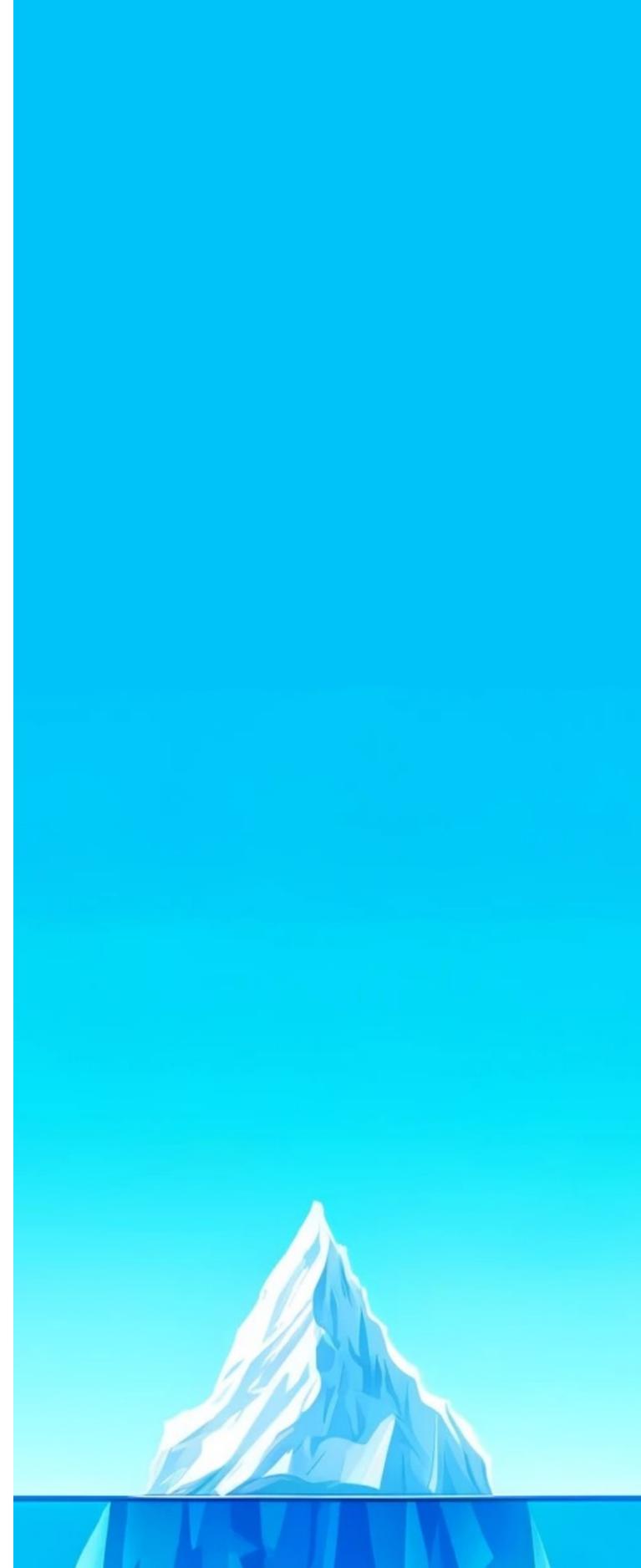
# Ну хорошо, прикинем масштабы

- **500+** НОВЫХ ИКОНОК В ТОЛСТОМ МОДУЛЕ



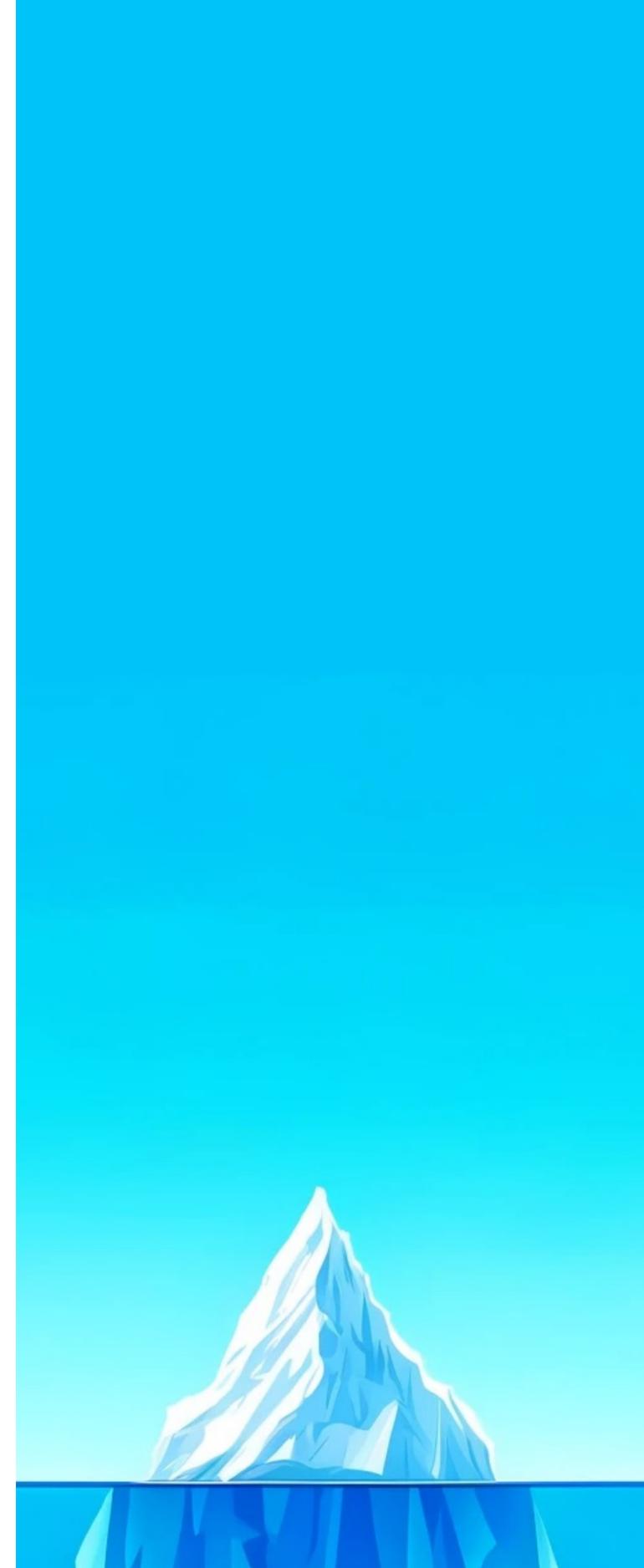
# Ну хорошо, прикинем масштабы

- **500+** новых иконок в толстом модуле
- **530+** старых иконок в десятках модулей

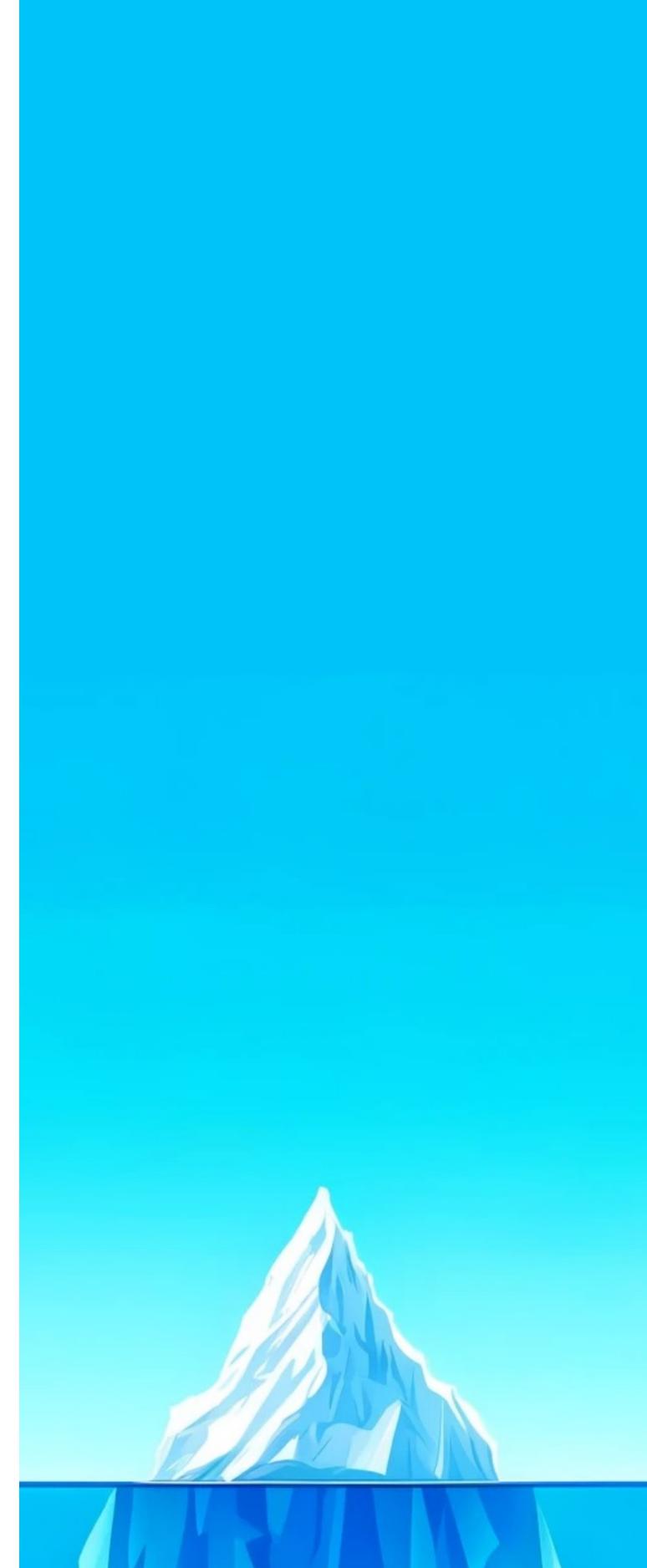


# Ну хорошо, прикинем масштабы

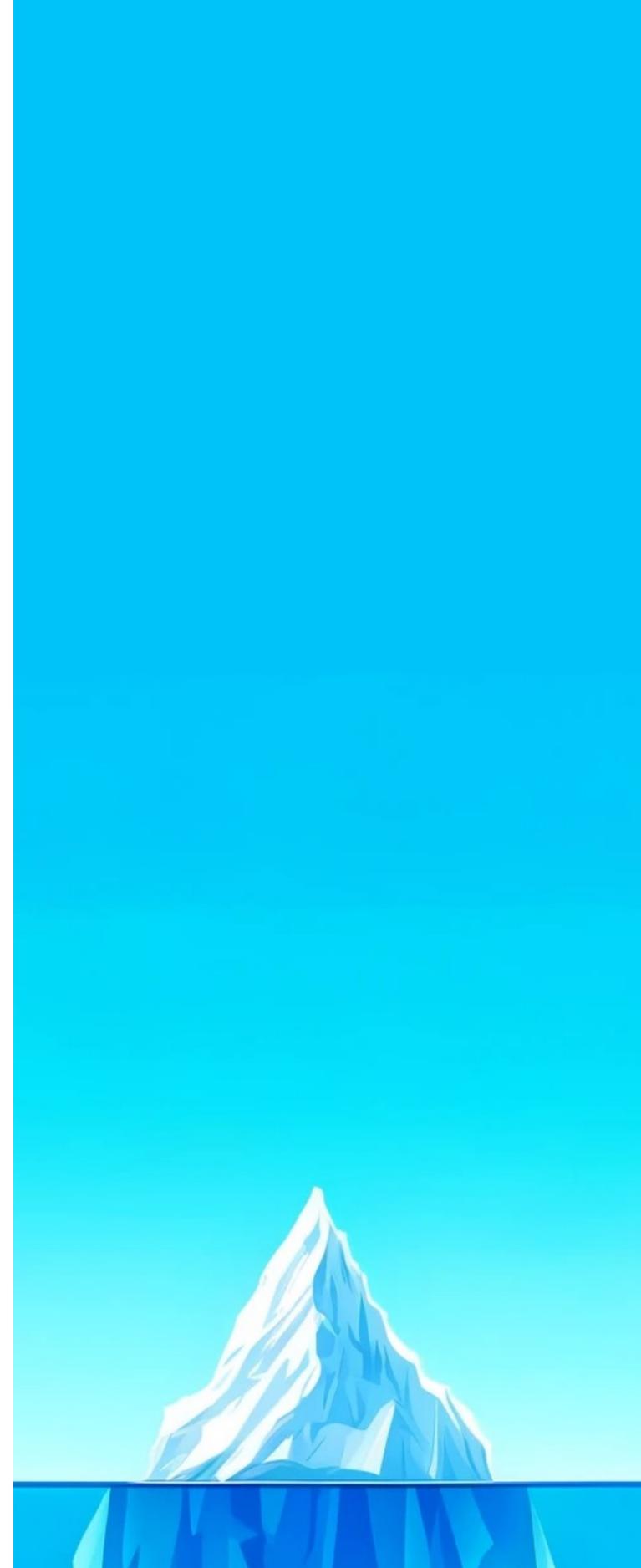
- **500+** новых иконок в толстом модуле
- **530+** старых иконок в десятках модулей
- **200+** модулей где используются иконки



# Ну хорошо, прикинем масштабы

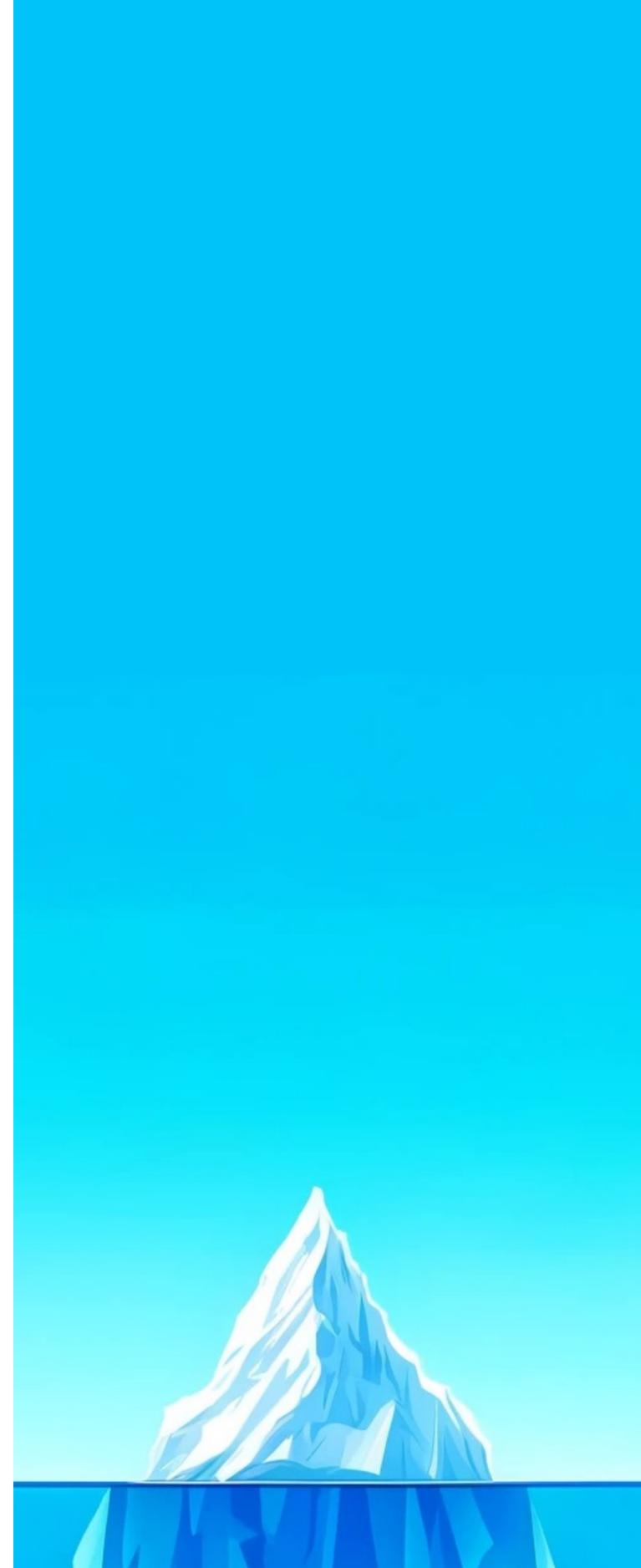


# А что насчёт скорости сборки?



# А что насчёт скорости сборки?

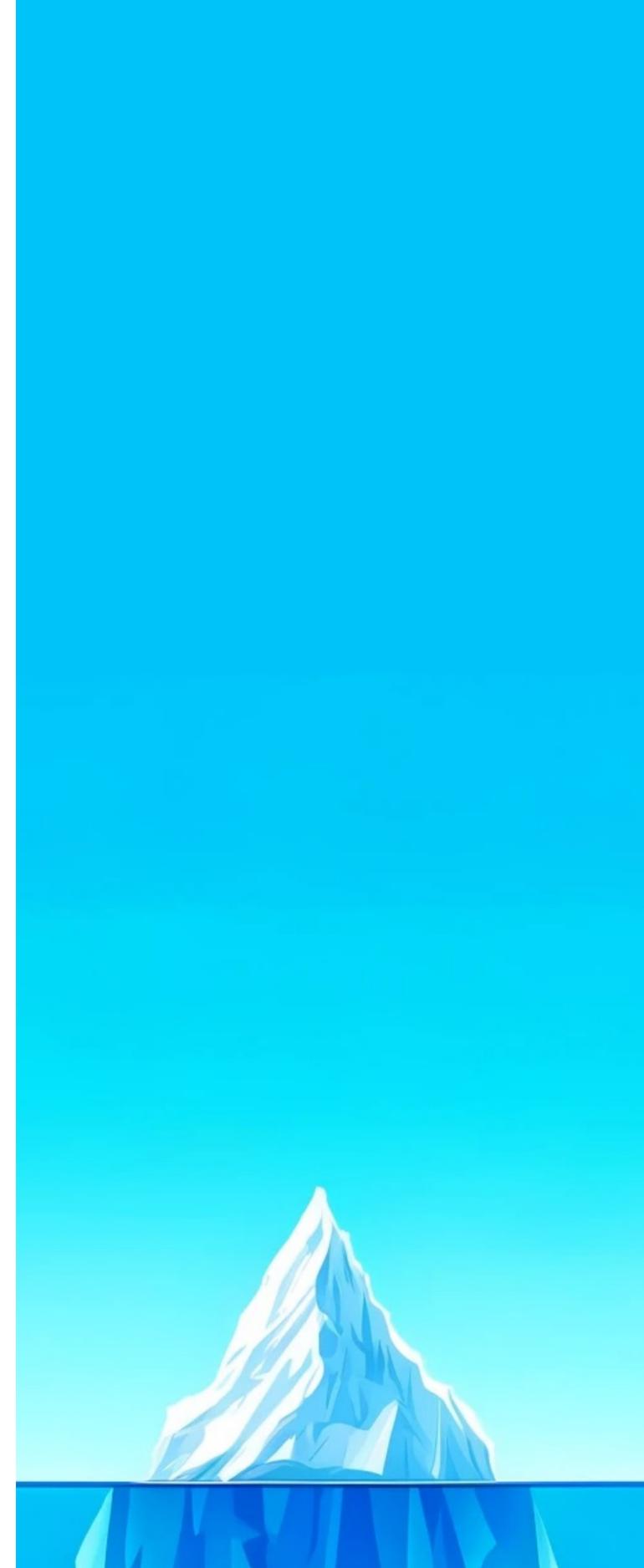
Кажется, будет проблемка...



# А что насчёт скорости сборки?

Кажется, будет проблемка...

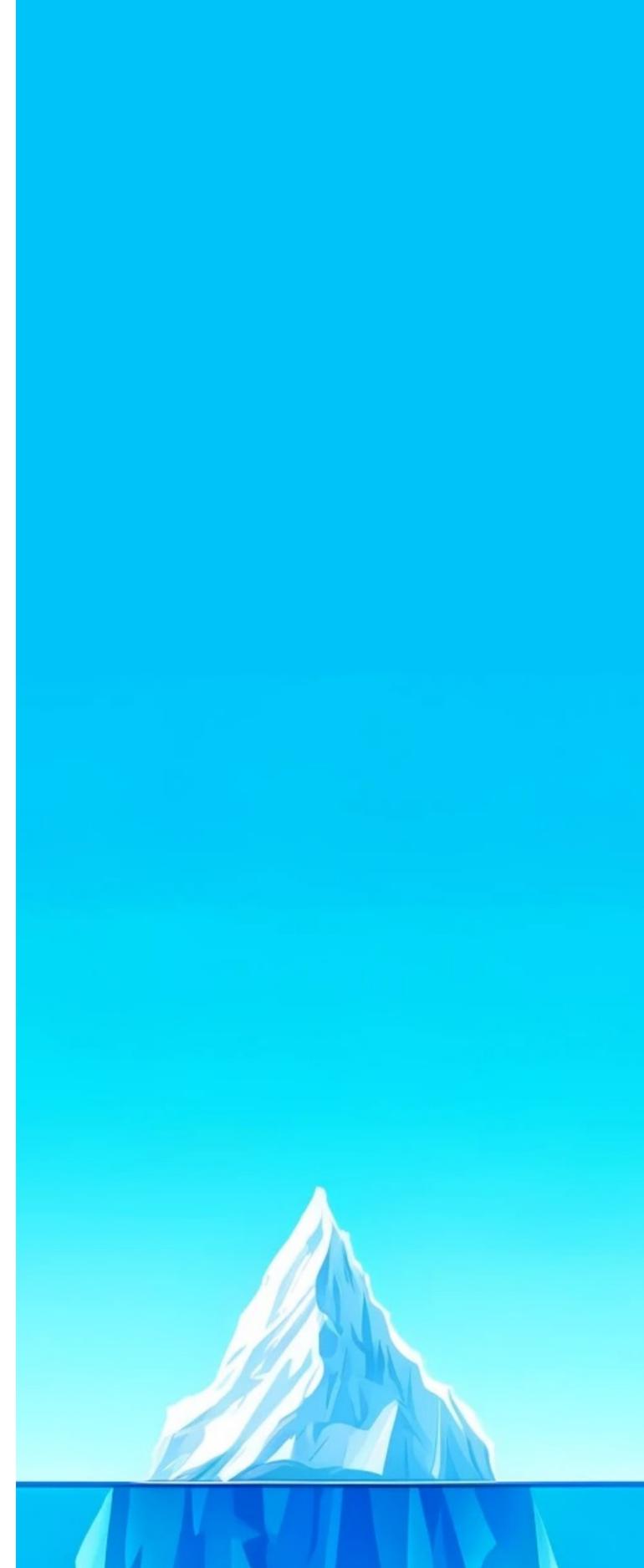
- Иконки в модуле с новой дизайн-системой



# А что насчёт скорости сборки?

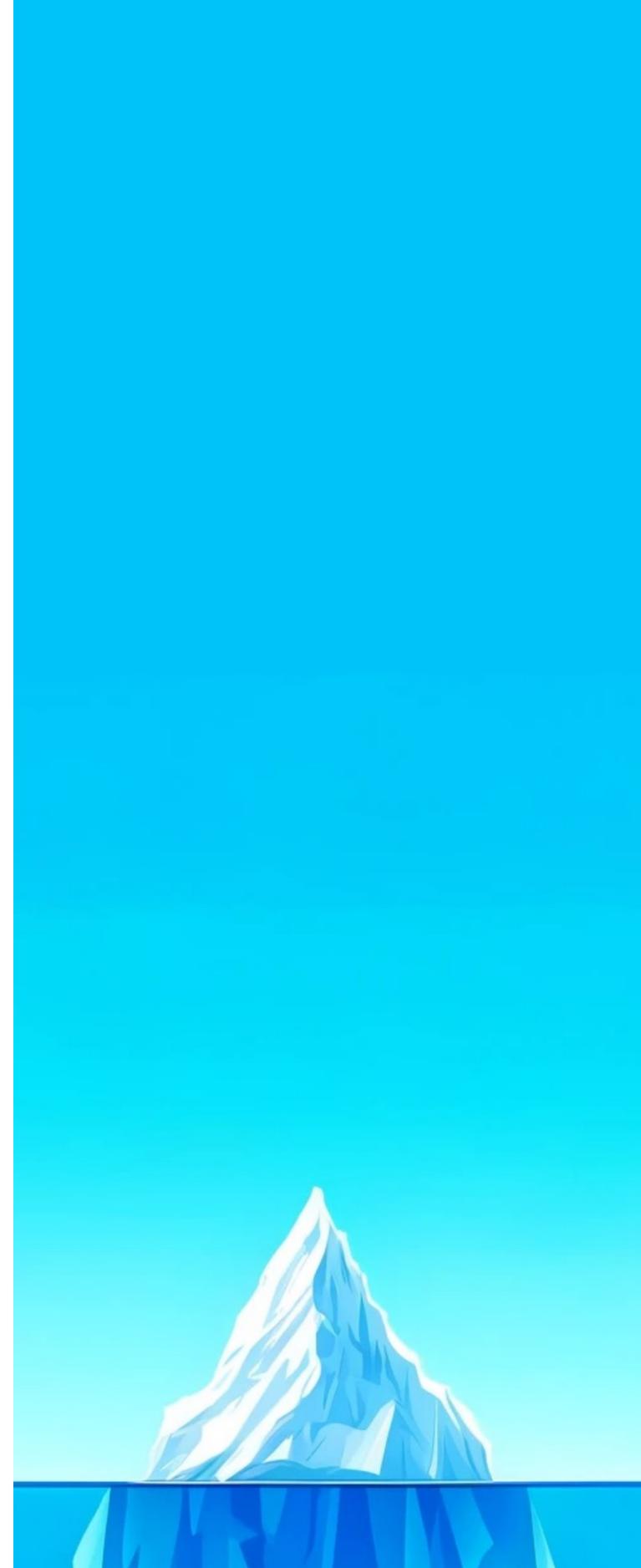
Кажется, будет проблемка...

- Иконки в модуле с новой дизайн-системой
- Иконки подключаются в ~200 модулей



# А что насчёт скорости сборки?

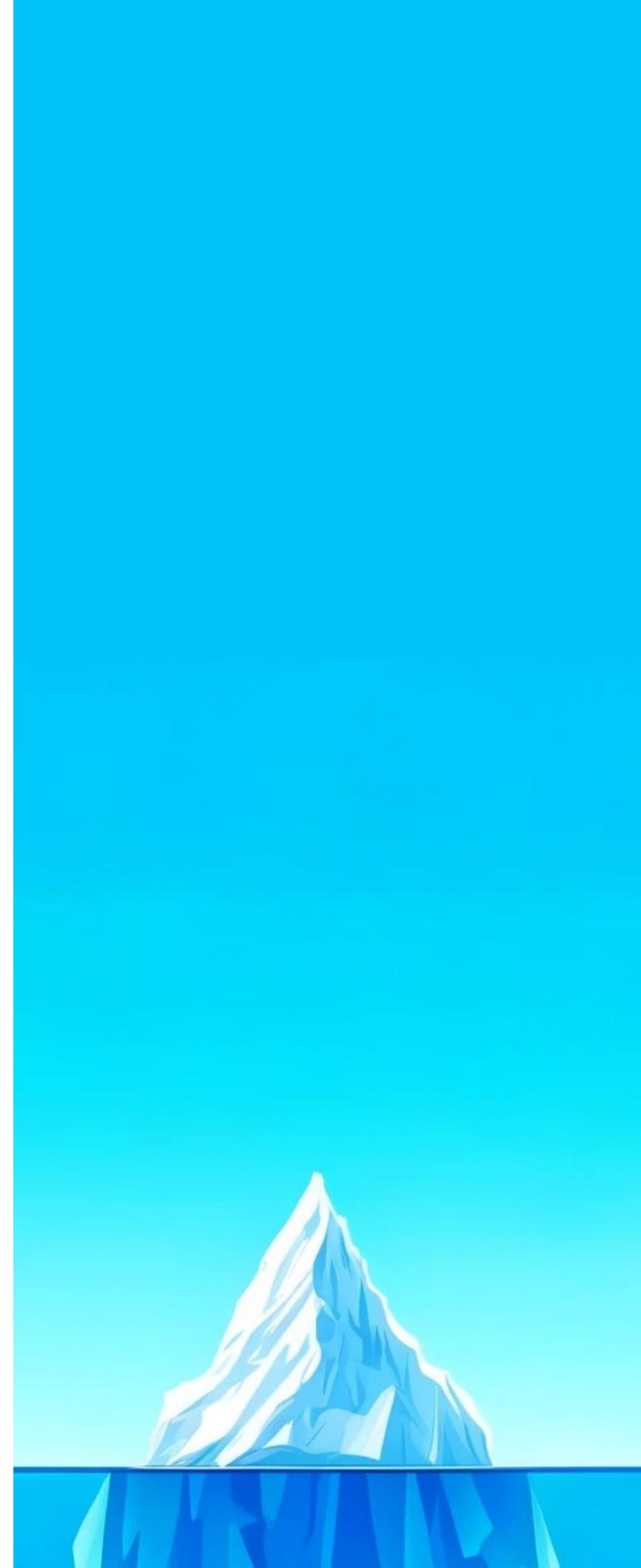
Надо замерить!



# А что насчёт скорости сборки?

Надо замерить!

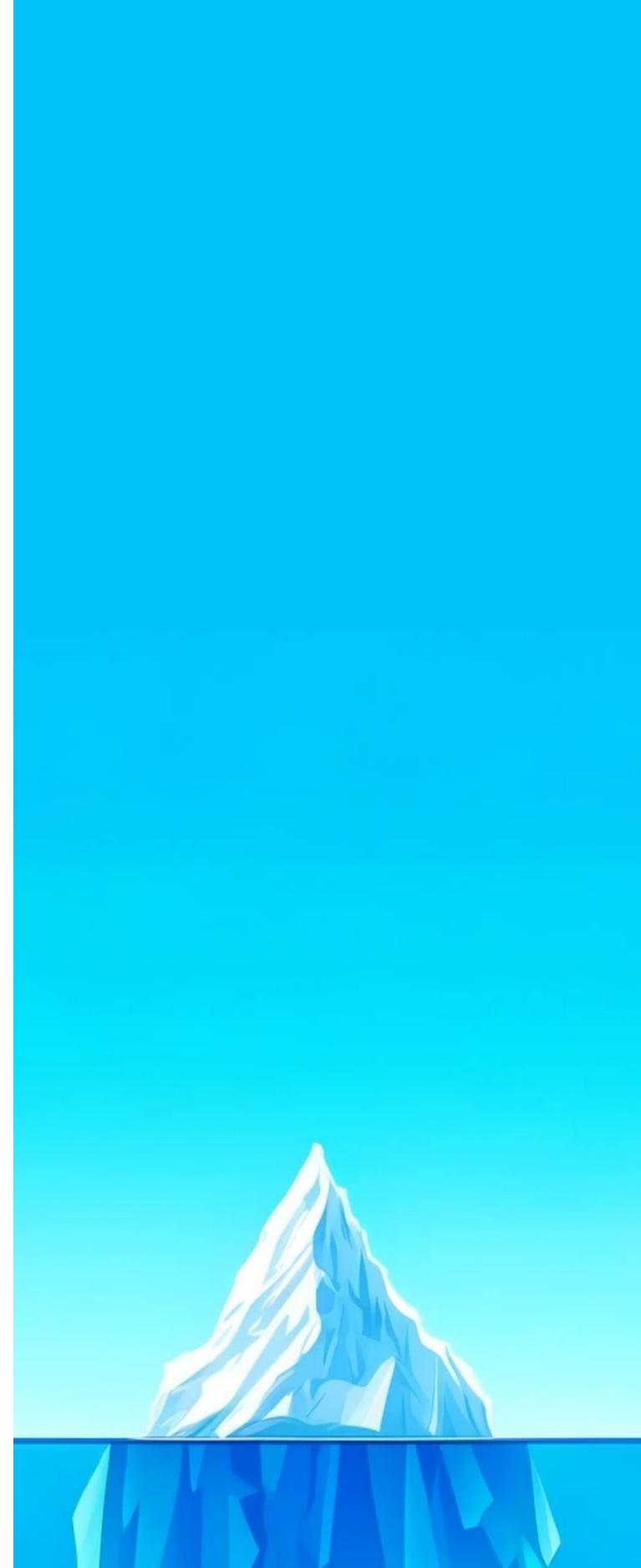
- Подключаю новую ДС в 200+ модулей



# А что насчёт скорости сборки?

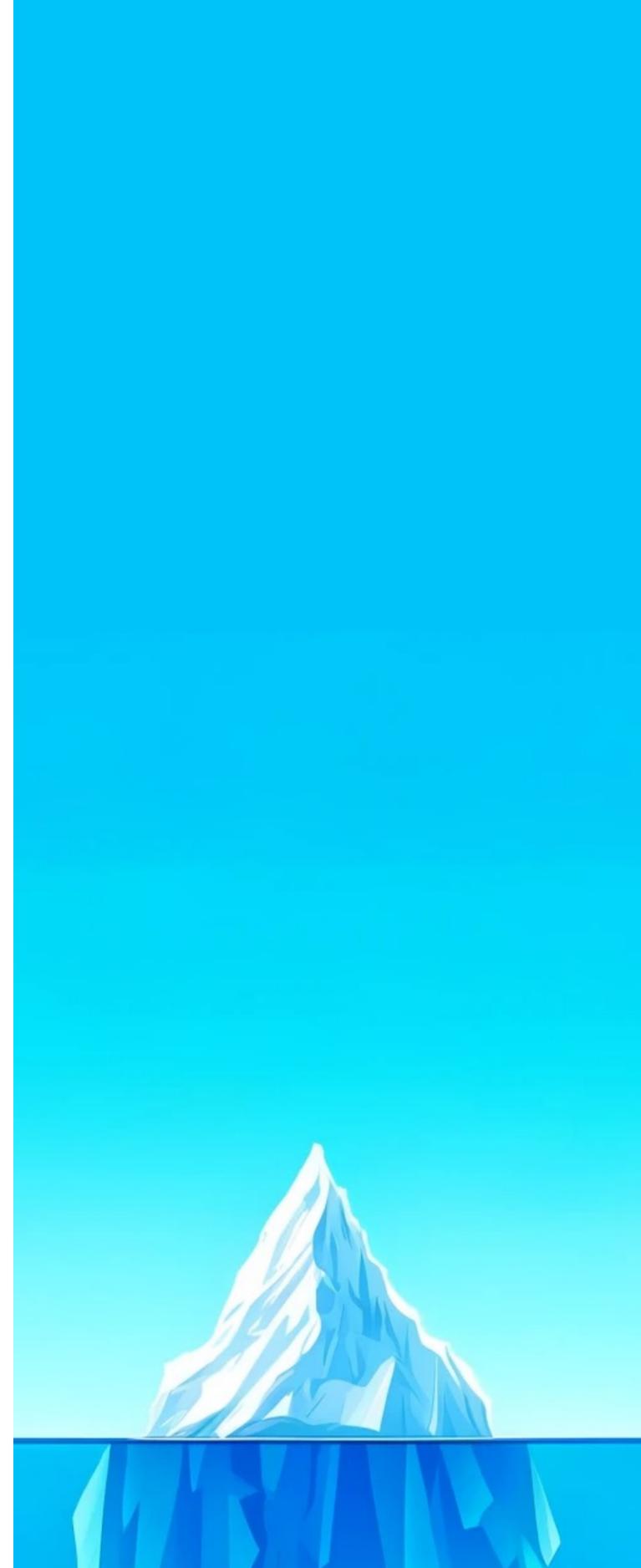
Надо замерить!

- Подключаю новую ДС в 200+ модулей
- Gradle Profiler: изучаю, прогоняю, анализирую



# А что насчёт скорости сборки?

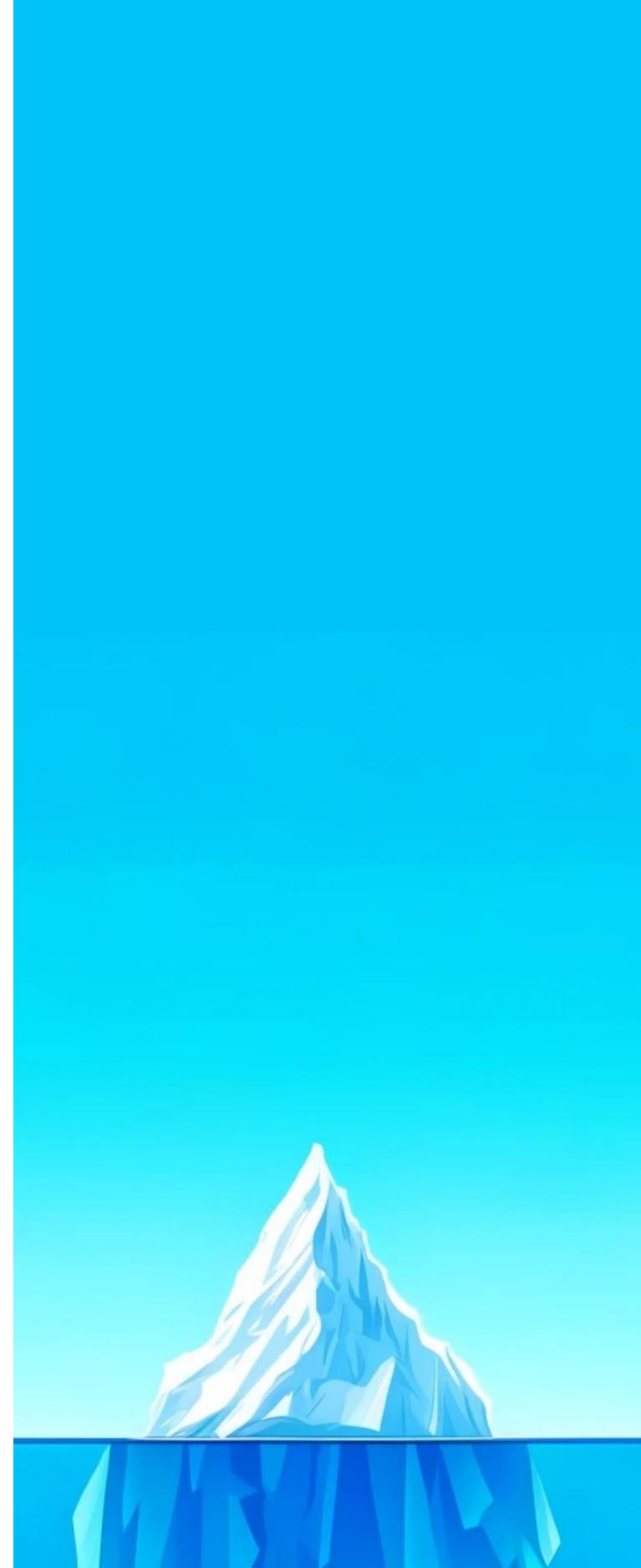
Какие результаты?



# А что насчёт скорости сборки?

Какие результаты?

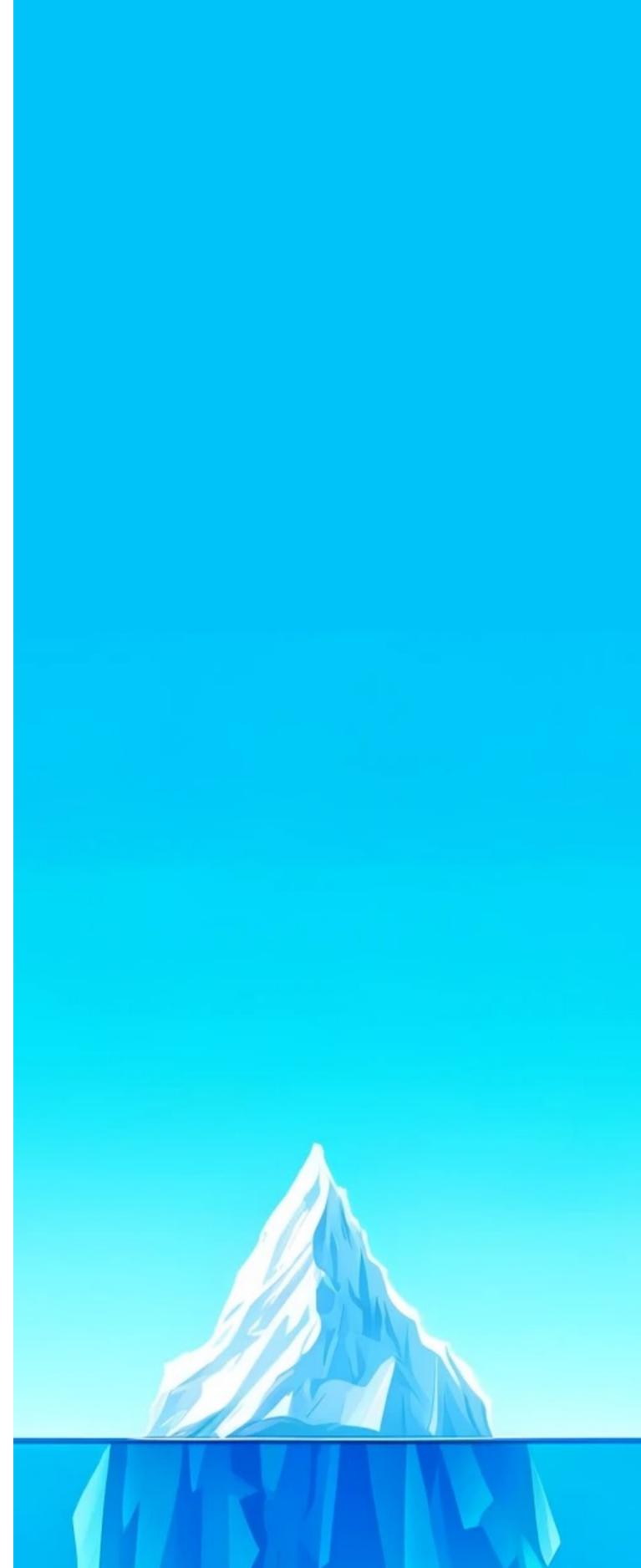
**hh** Холодная сборка **↑30%**



# А что насчёт скорости сборки?

Какие результаты?

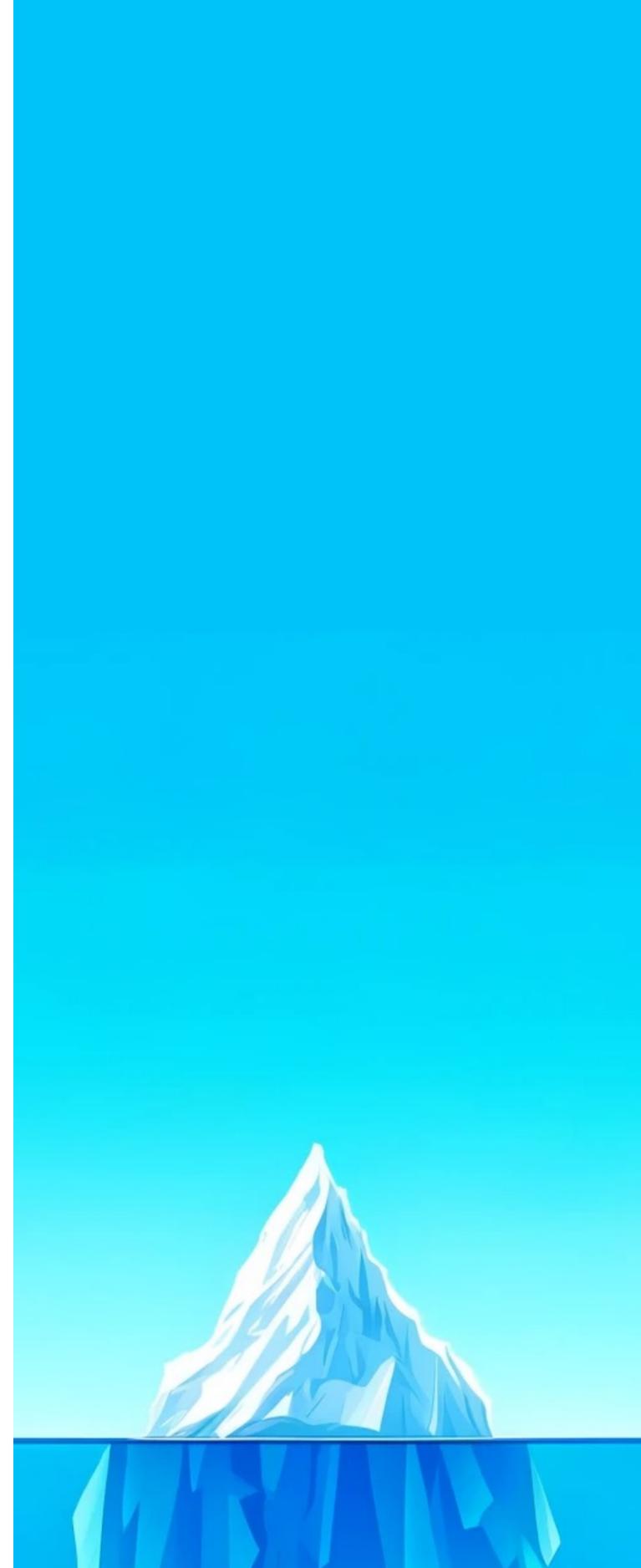
- hh Холодная сборка **↑30%**
- hh Инкрементальная сборка **↑17%**



# А что насчёт скорости сборки?

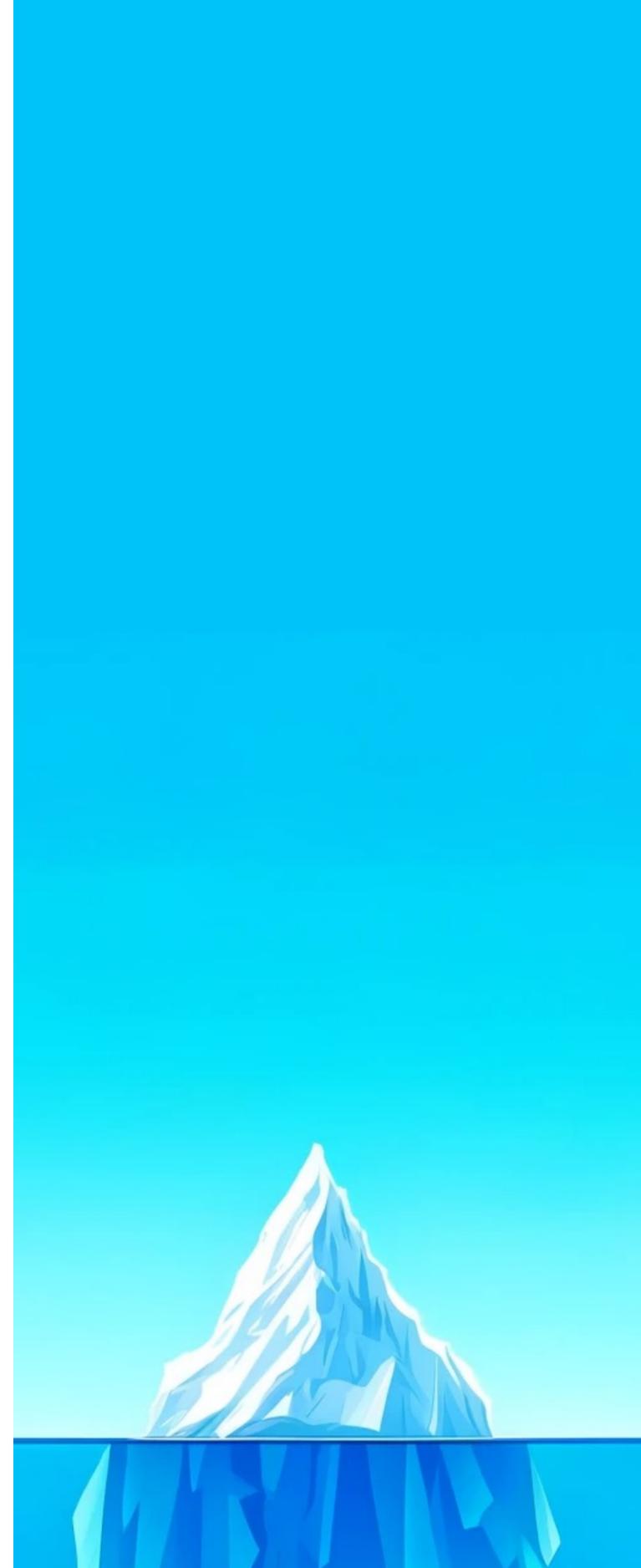
Какие результаты?

- hh Холодная сборка **↑30%**
- hh Инкрементальная сборка **↑17%**
- hh Инкрементальная сборка **↑100%** (ожидаемо)



# А что насчёт скорости сборки?

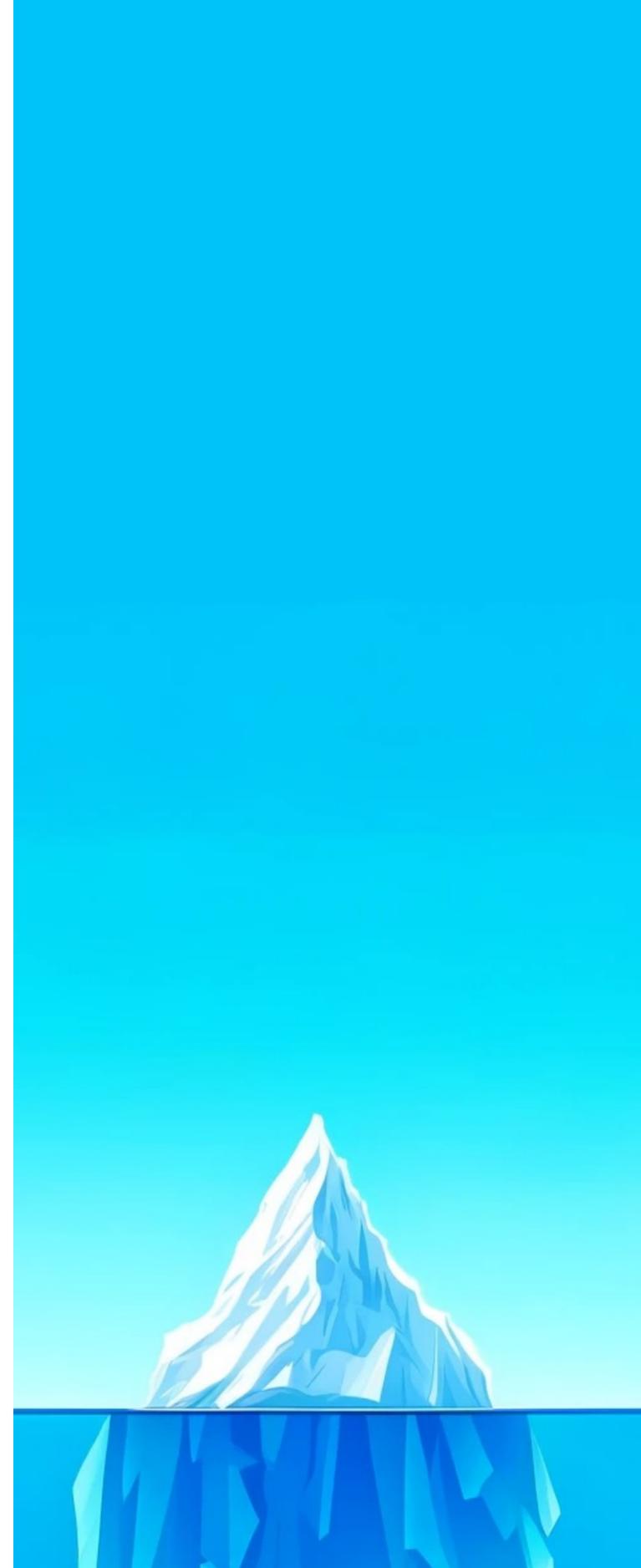
Что делать?



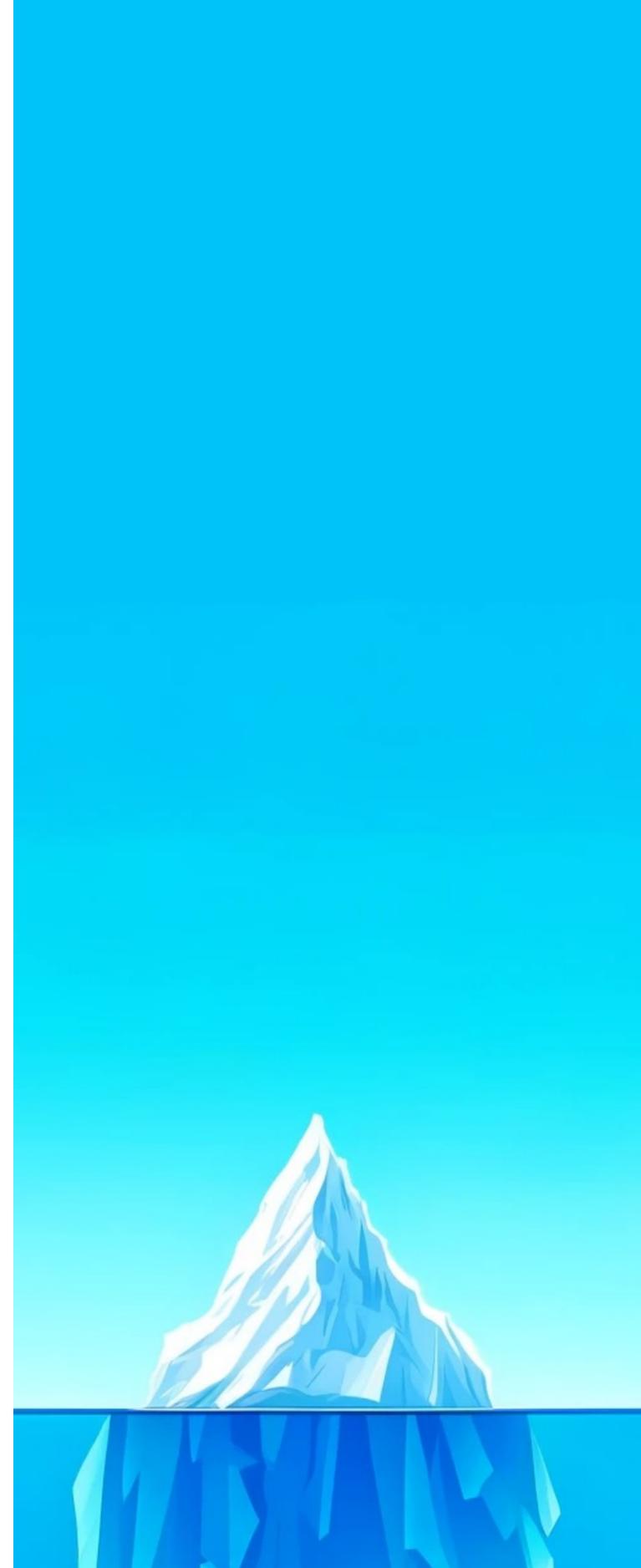
# А что насчёт скорости сборки?

Что делать?

- Буду выносить иконки в отдельный модуль



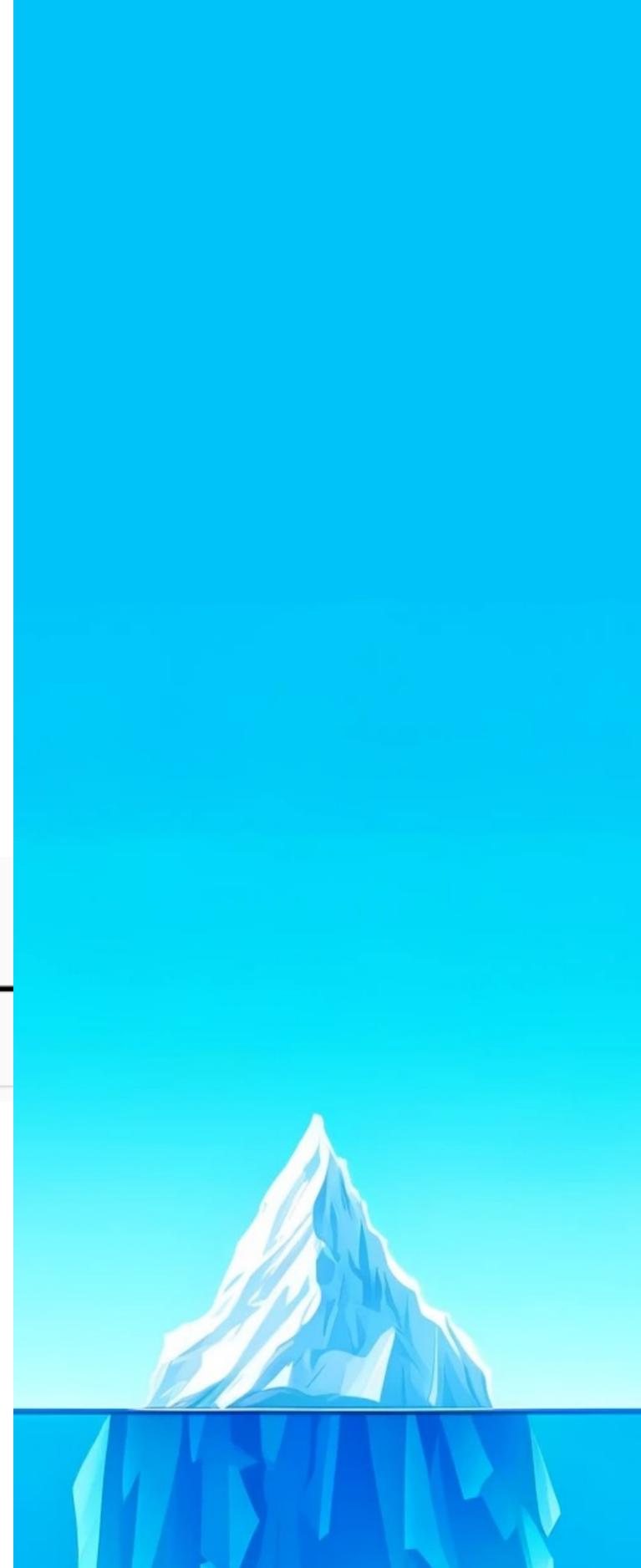
# Таблица соответствия



# Таблица соответствия

- Она есть

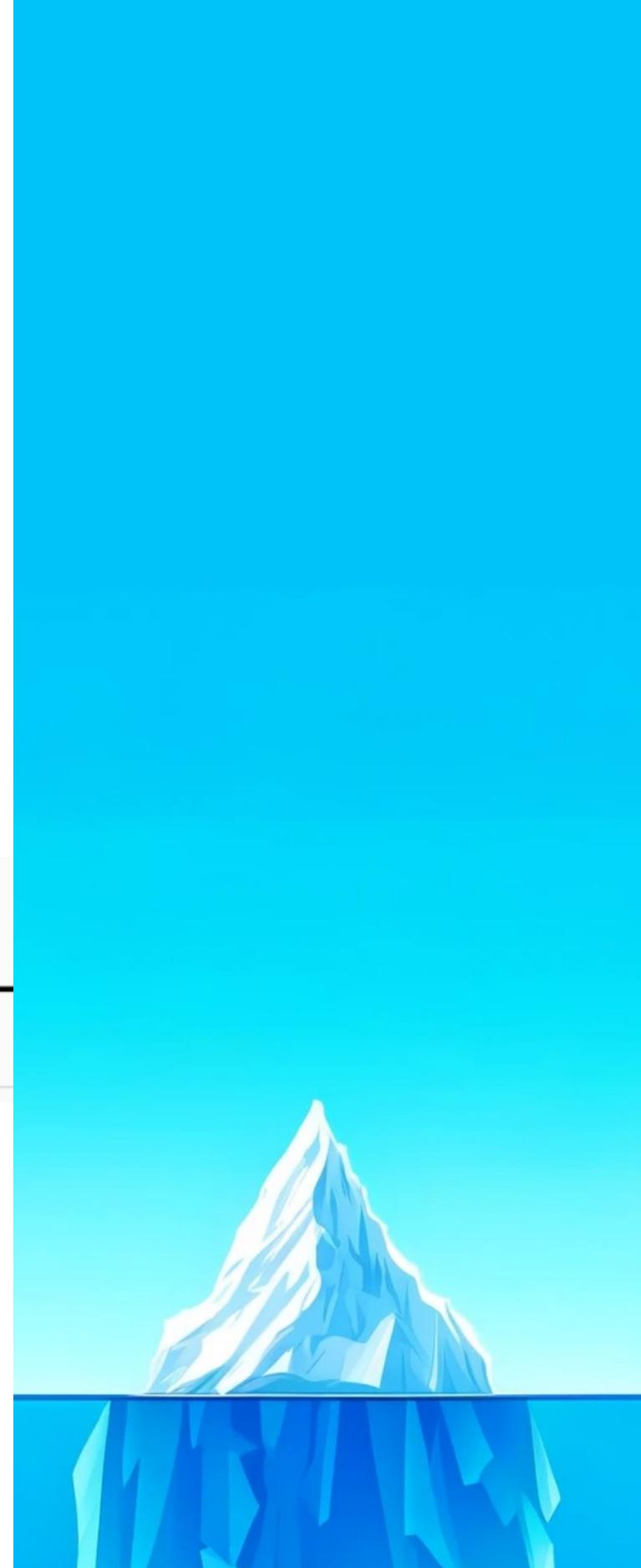
token	web	app	24 x 24	16 x 16
lupa		🔍	🔍	



# Таблица соответствия

- Она есть
- Но только для ~150 иконок

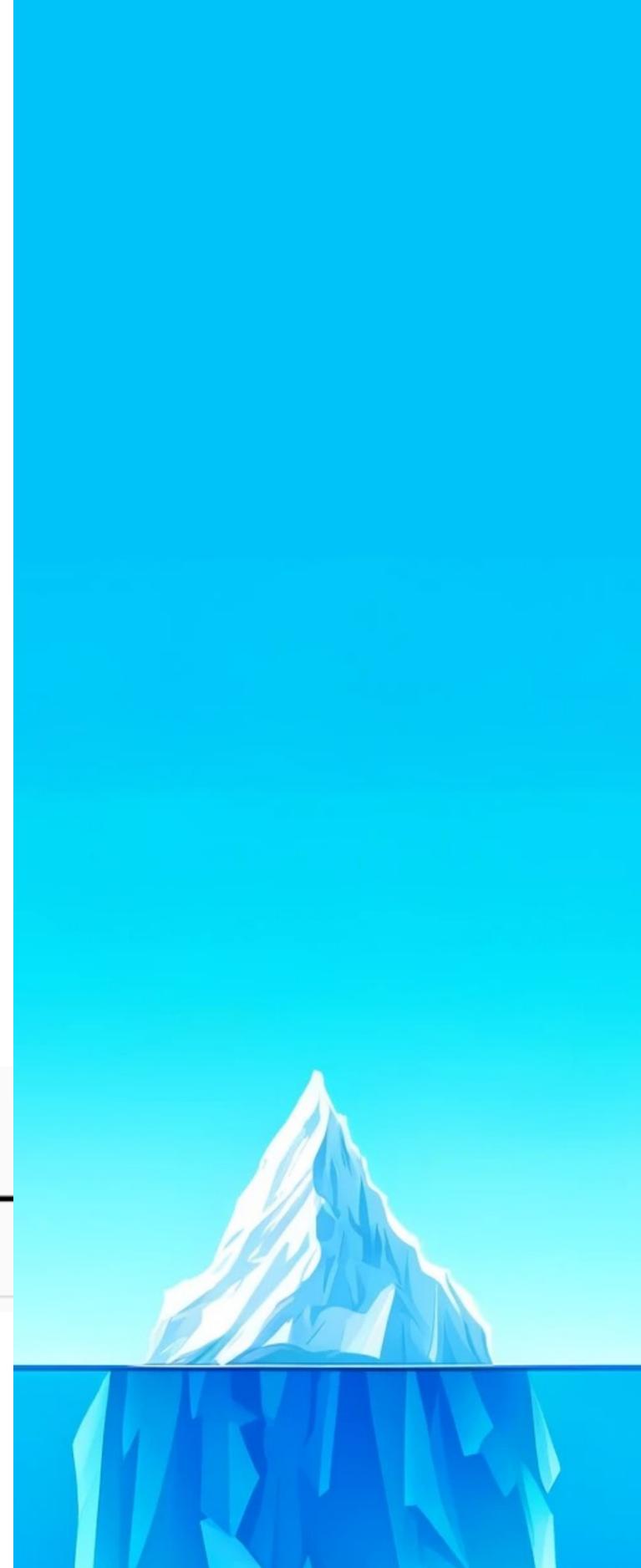
token	web	app	24 x 24	16 x 16
lupa		🔍	🔍	



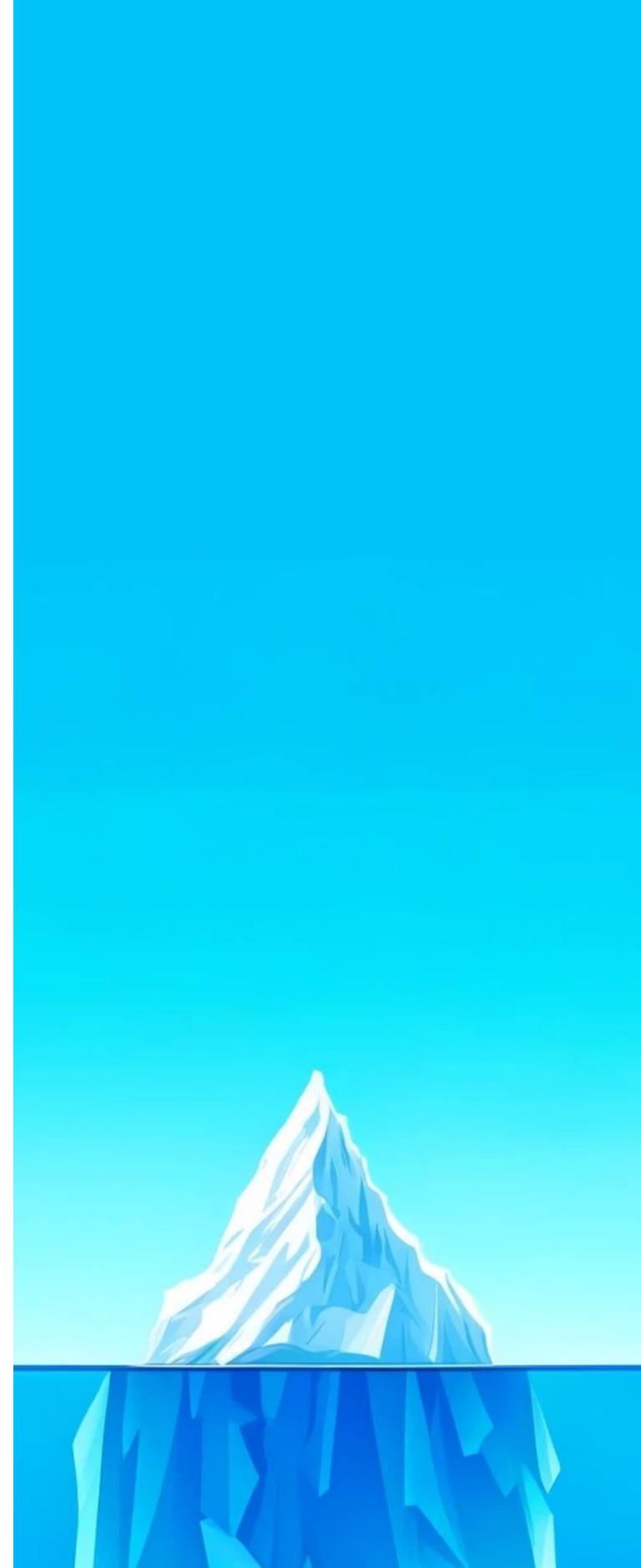
# Таблица соответствия

- Она есть
- Но только для ~150 иконок
- Чуть-чуть устарела

token	web	app	24 x 24	16 x 16
lupa		🔍	🔍	

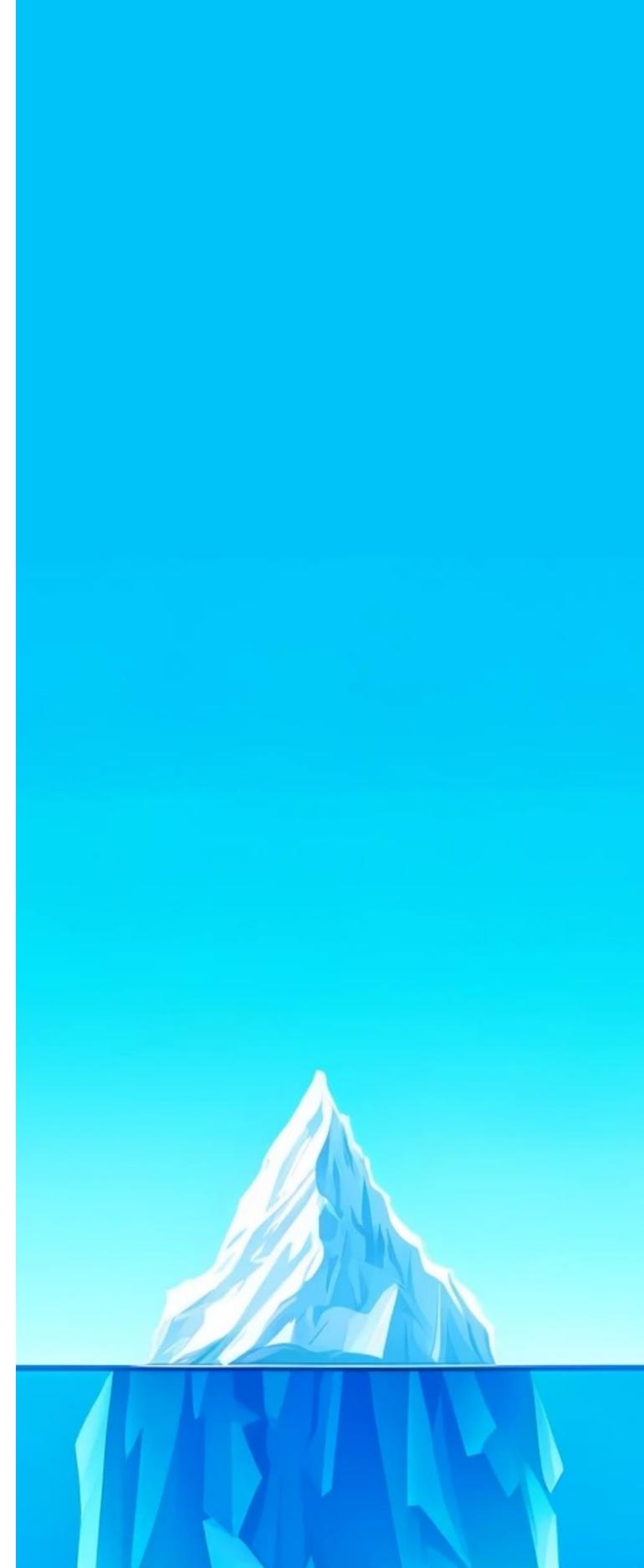


# План работ



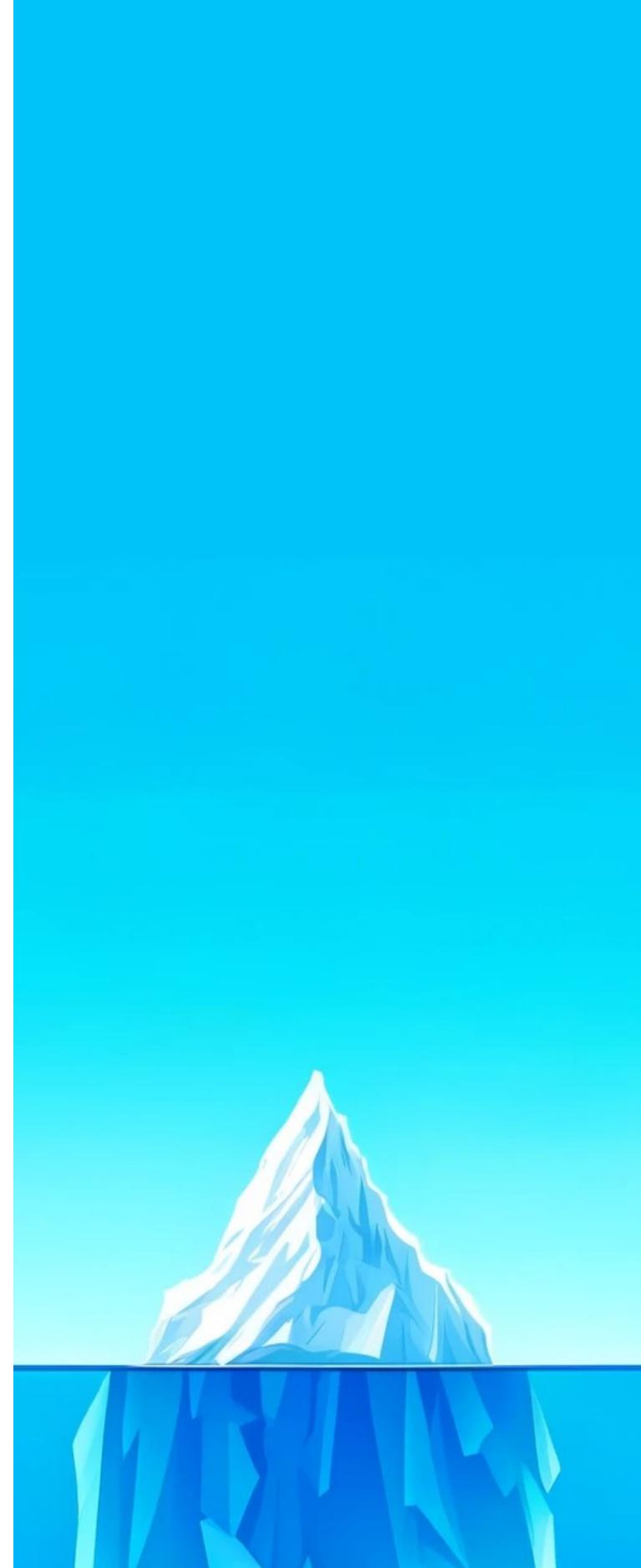
# План работ

- Перетащу иконки в новый модуль



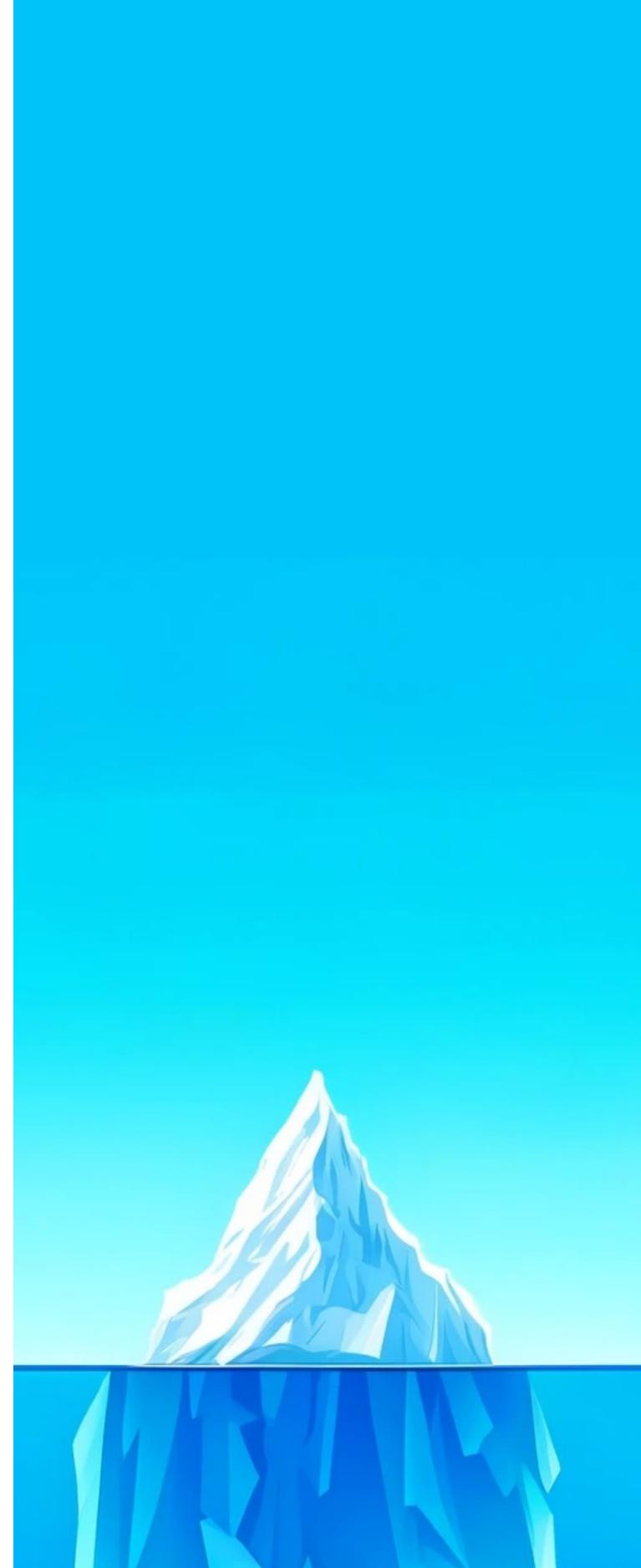
# План работ

- Перетащу иконки в новый модуль
- Переведу модули старой ДС на новые иконки



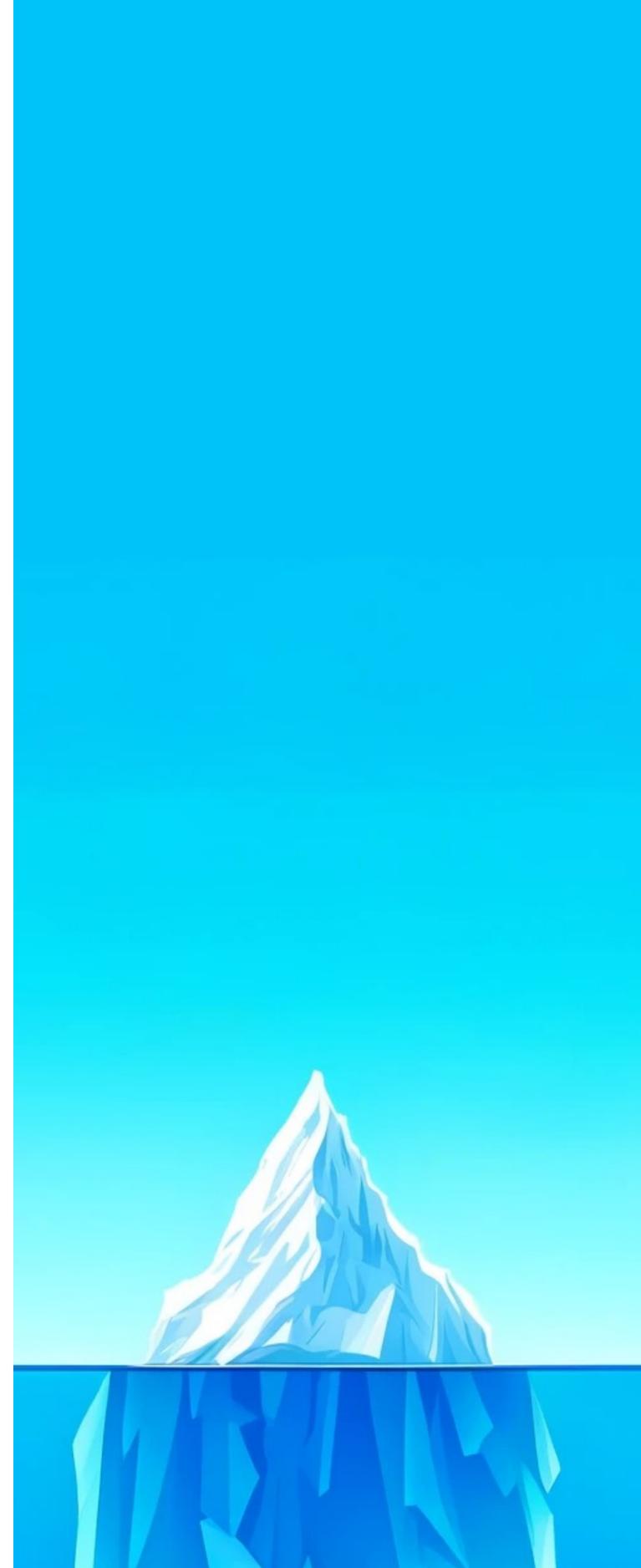
# План работ

- Перетащу иконки в новый модуль
- Переведу модули старой ДС на новые иконки
- Переведу общие модули



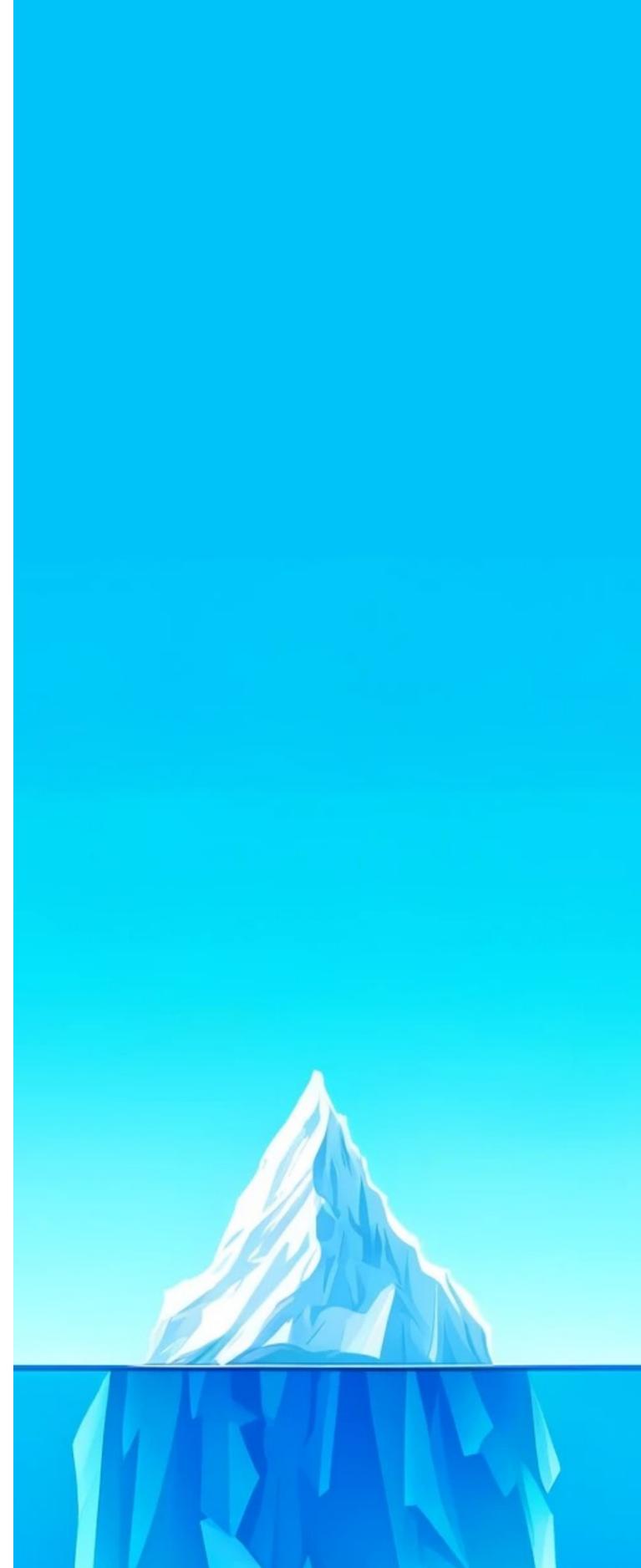
# План работ

- Перетащу иконки в новый модуль
- Переведу модули старой ДС на новые иконки
- Переведу общие модули
- Переведу модули 



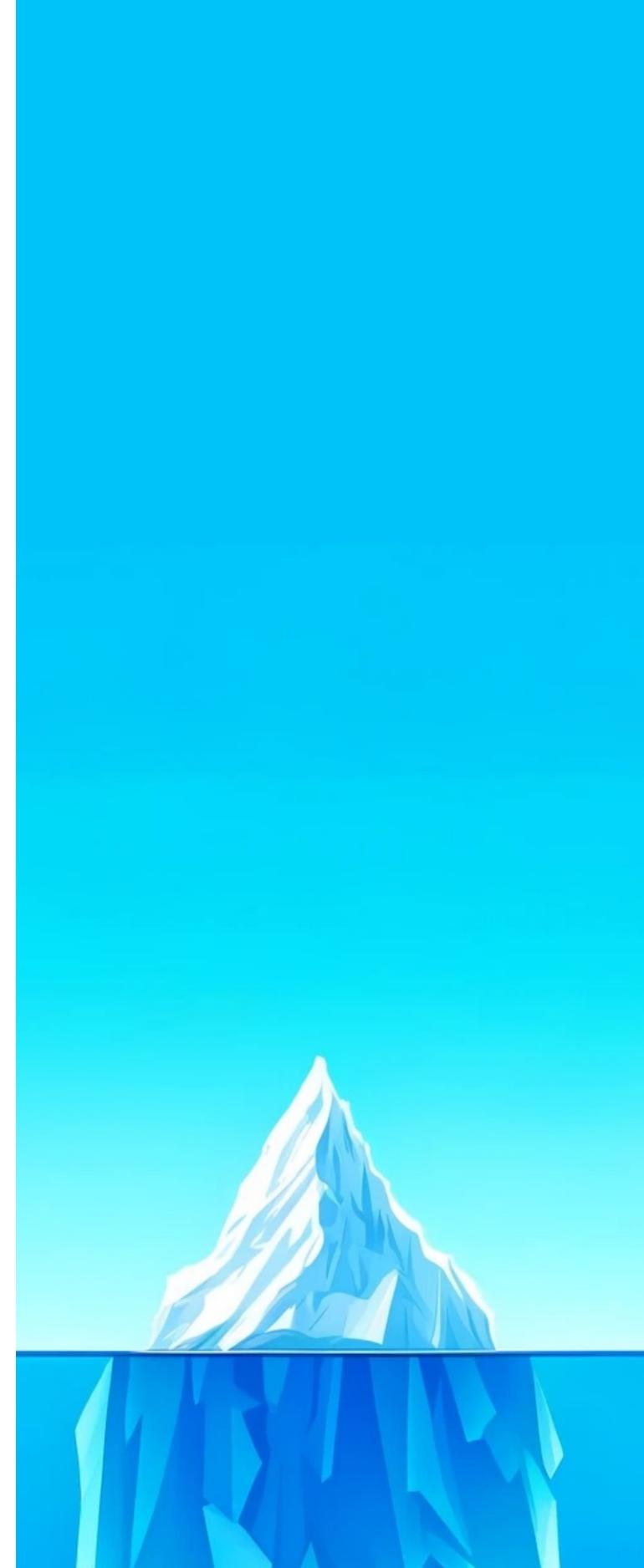
# План работ

- Перетащу иконки в новый модуль
- Переведу модули старой ДС на новые иконки
- Переведу общие модули
- Переведу модули 
- Переведу модули 

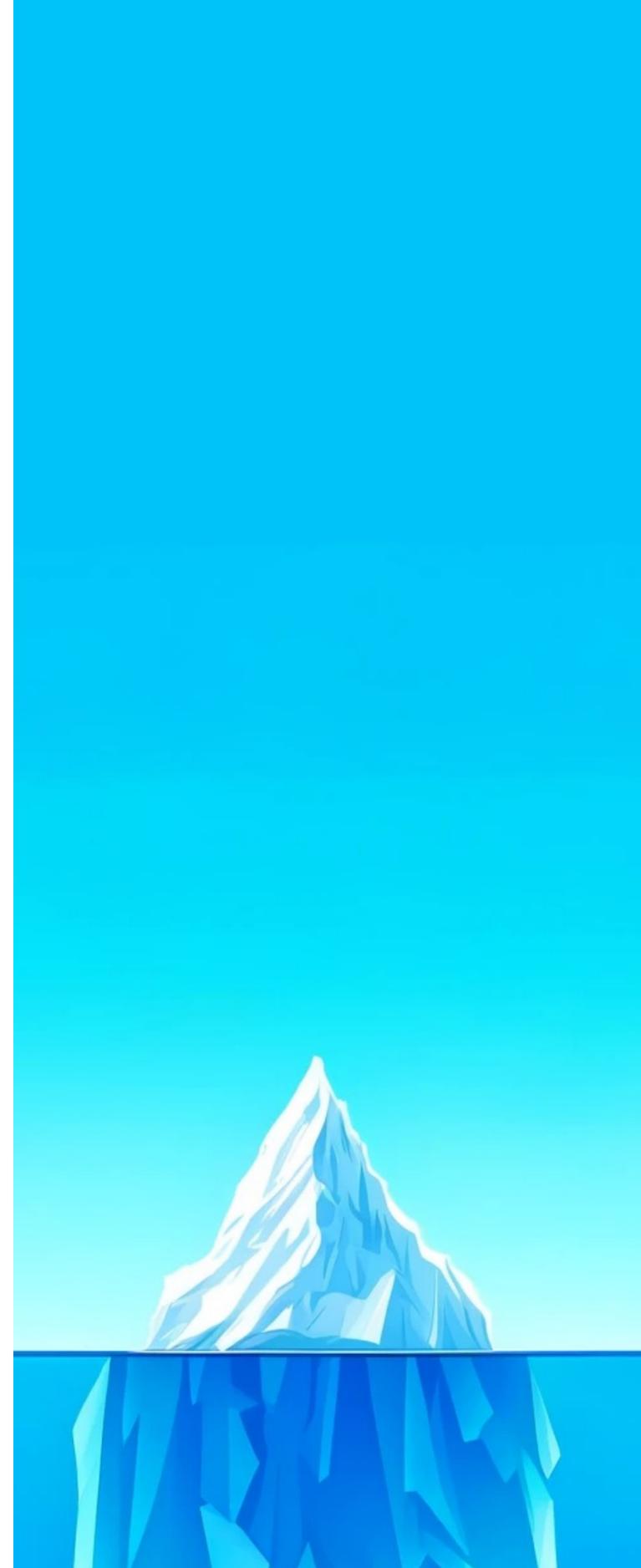


# План работ

- Перетащу иконки в новый модуль
- Переведу модули старой ДС на новые иконки
- Переведу общие модули
- Переведу модули 
- Переведу модули 
- Замерю скорость сборки и размер APK

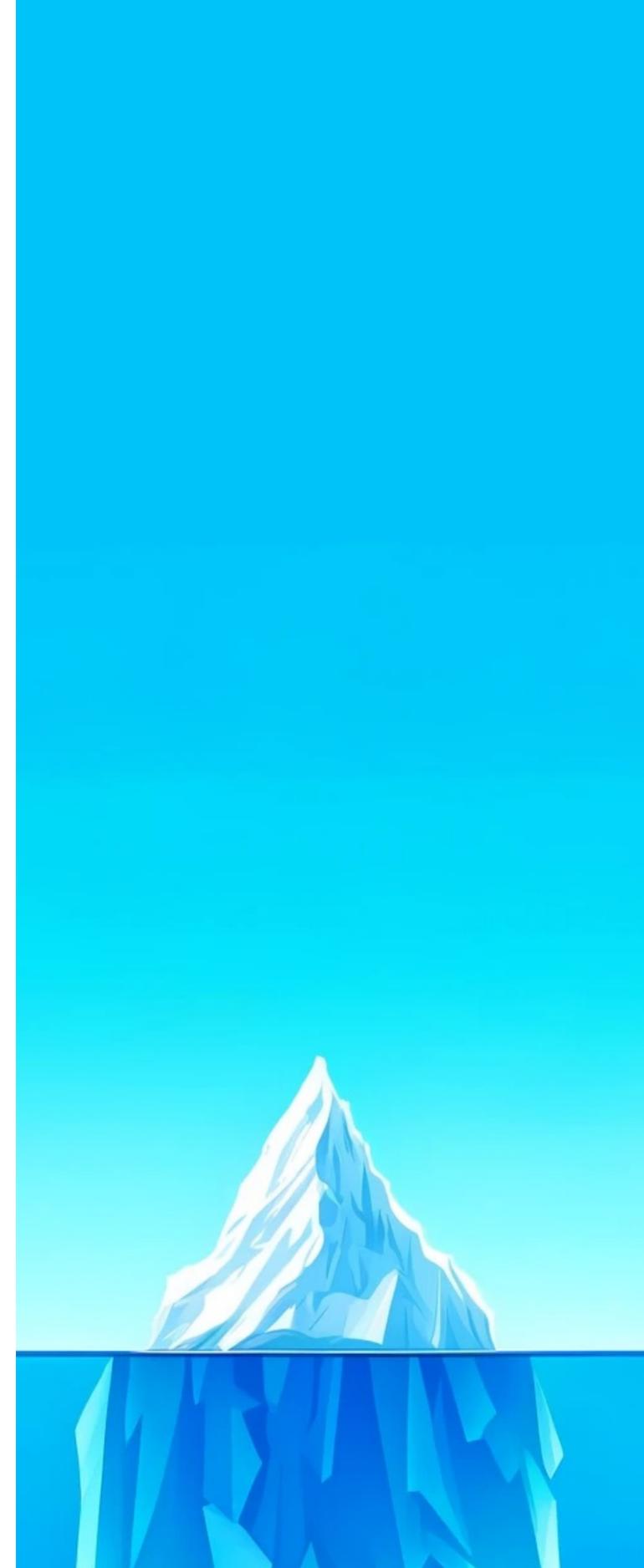


# План работ



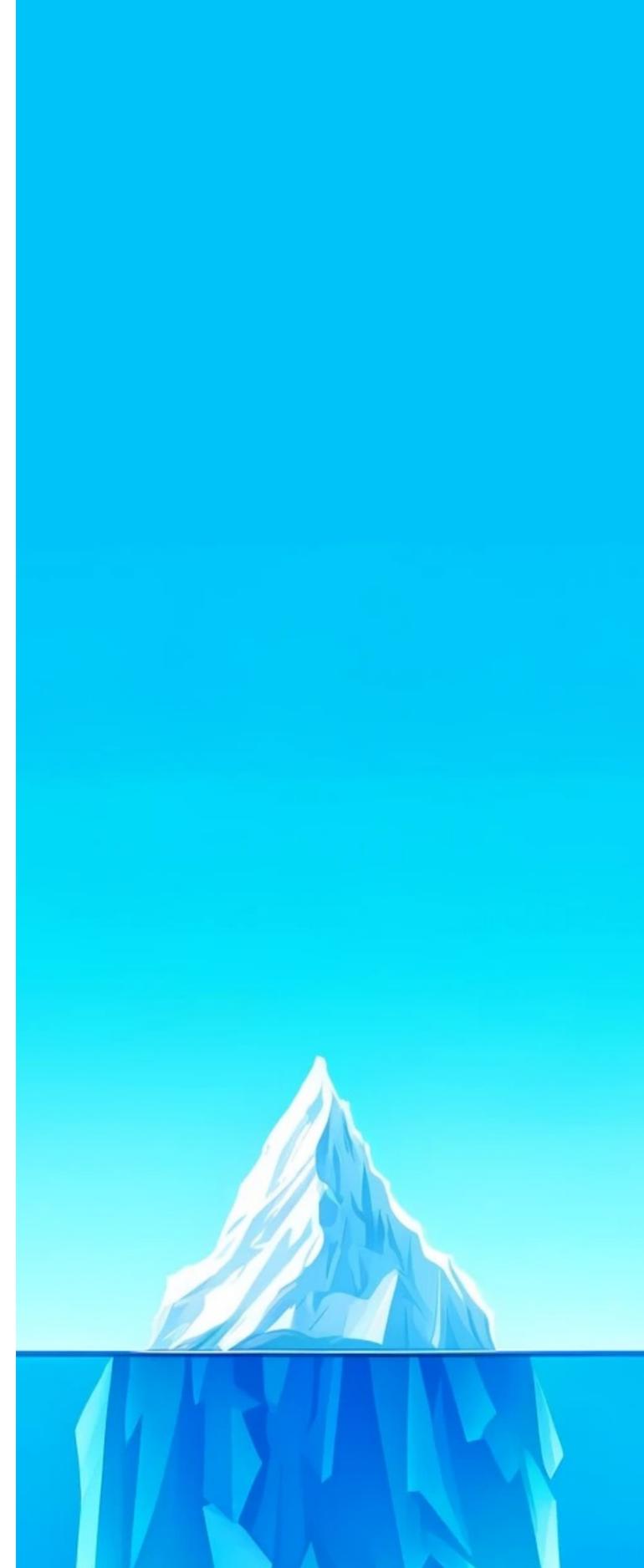
# План работ

- Пользуюсь таблицей соответствия



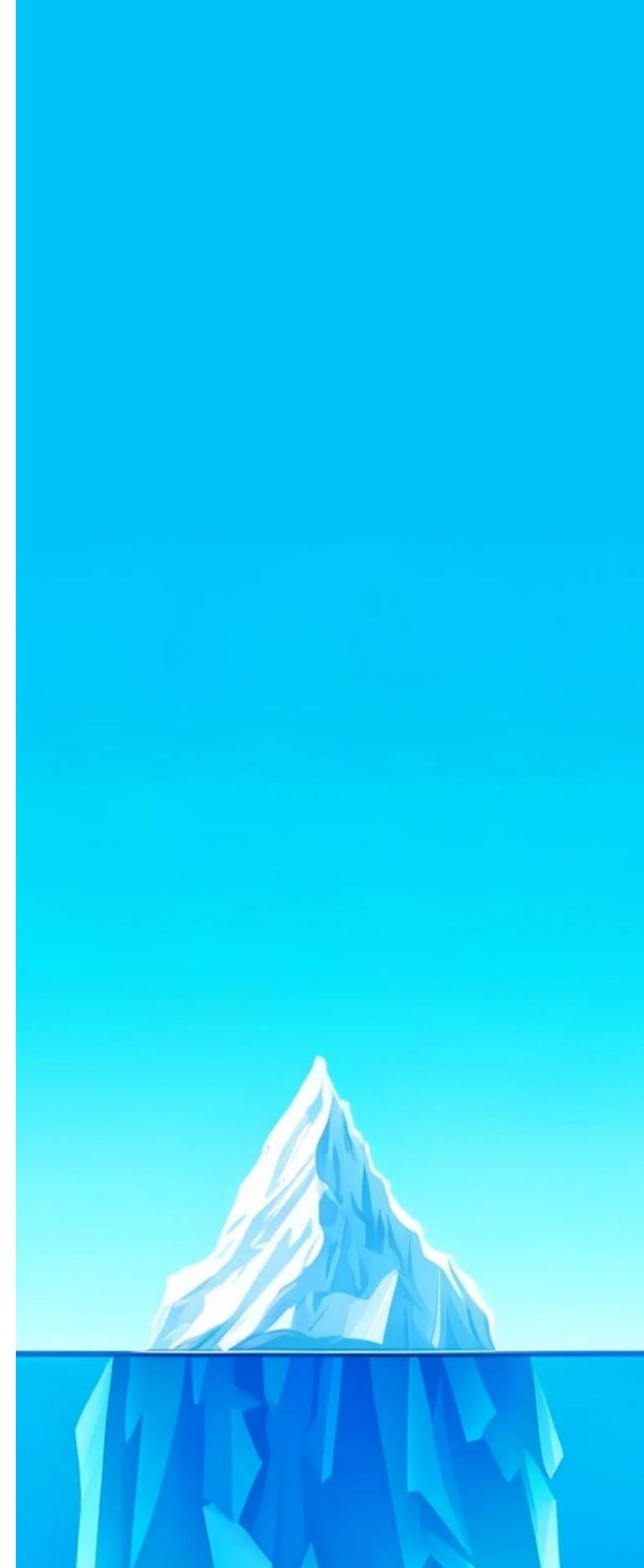
# План работ

- Пользуюсь таблицей соответствия
- Использую глобальный Replace



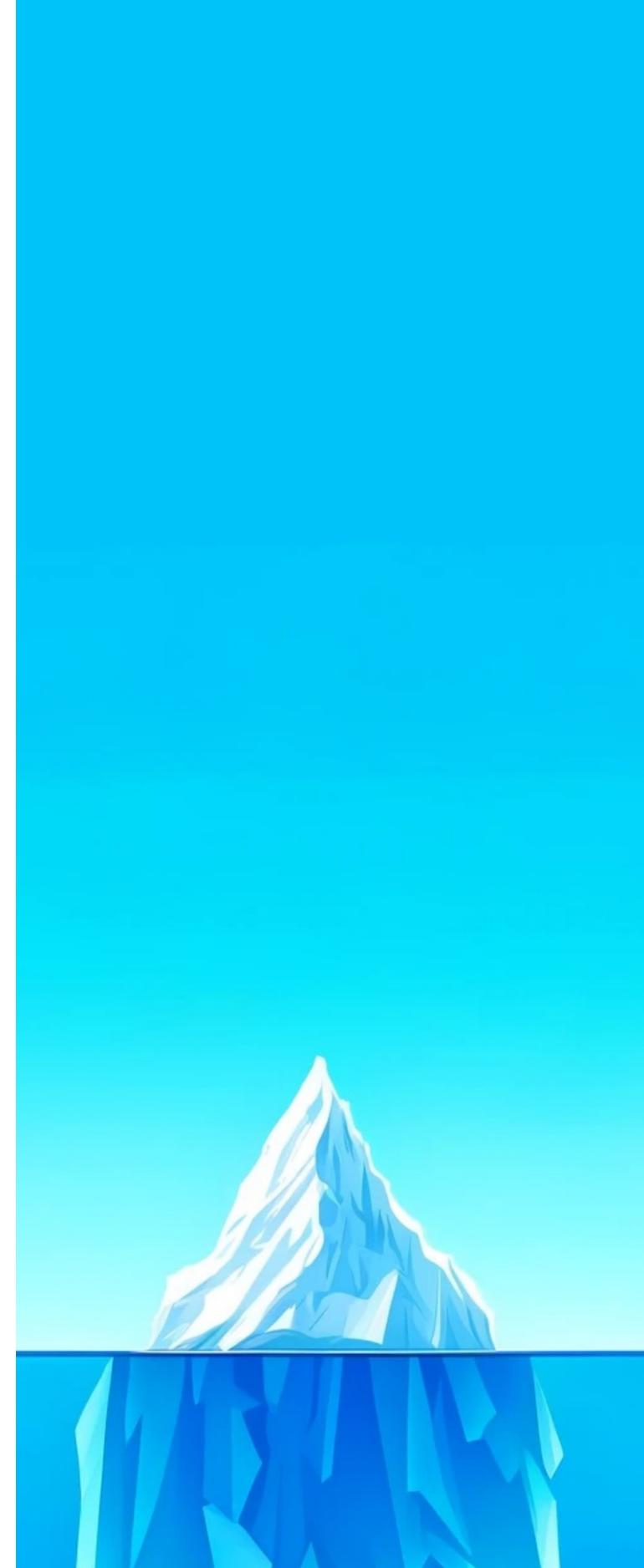
# План работ

- Пользуюсь таблицей соответствия
- Использую глобальный Replace
- Сложности? Оставляю старую иконку

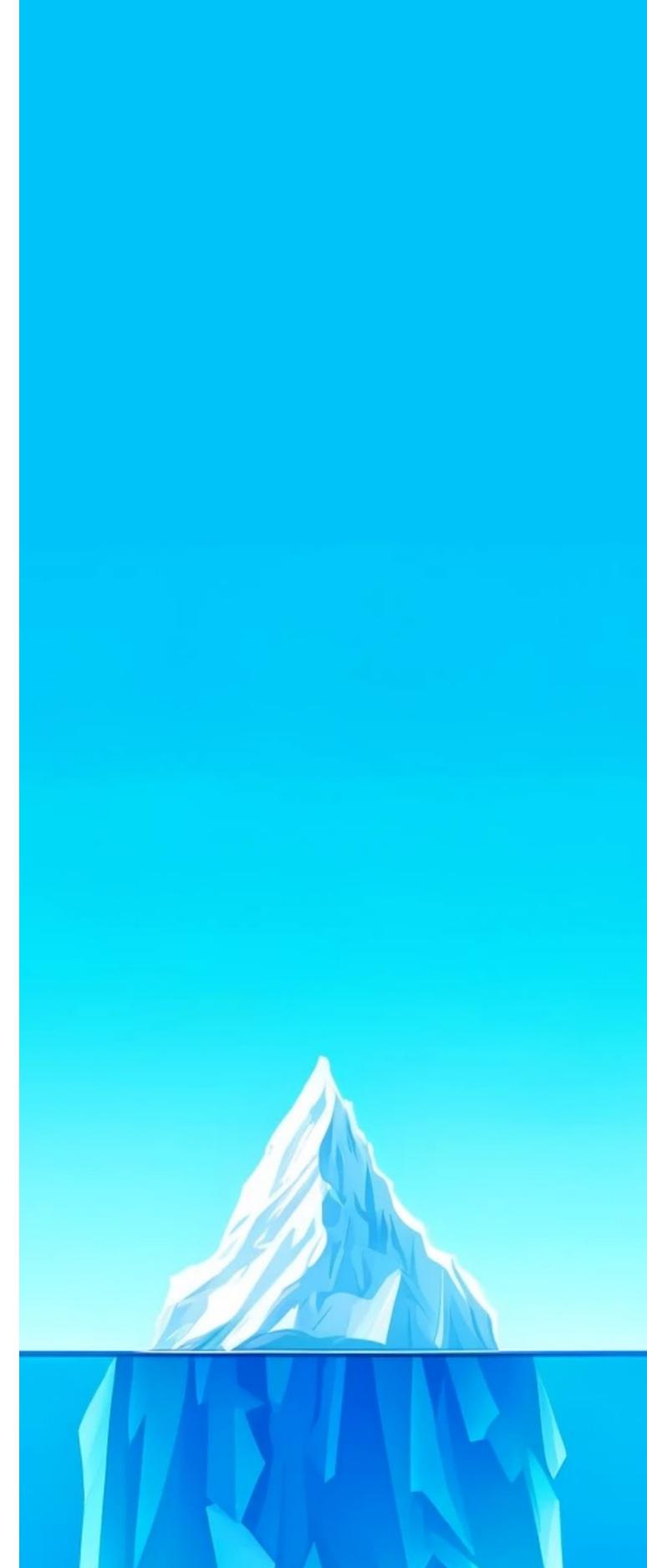
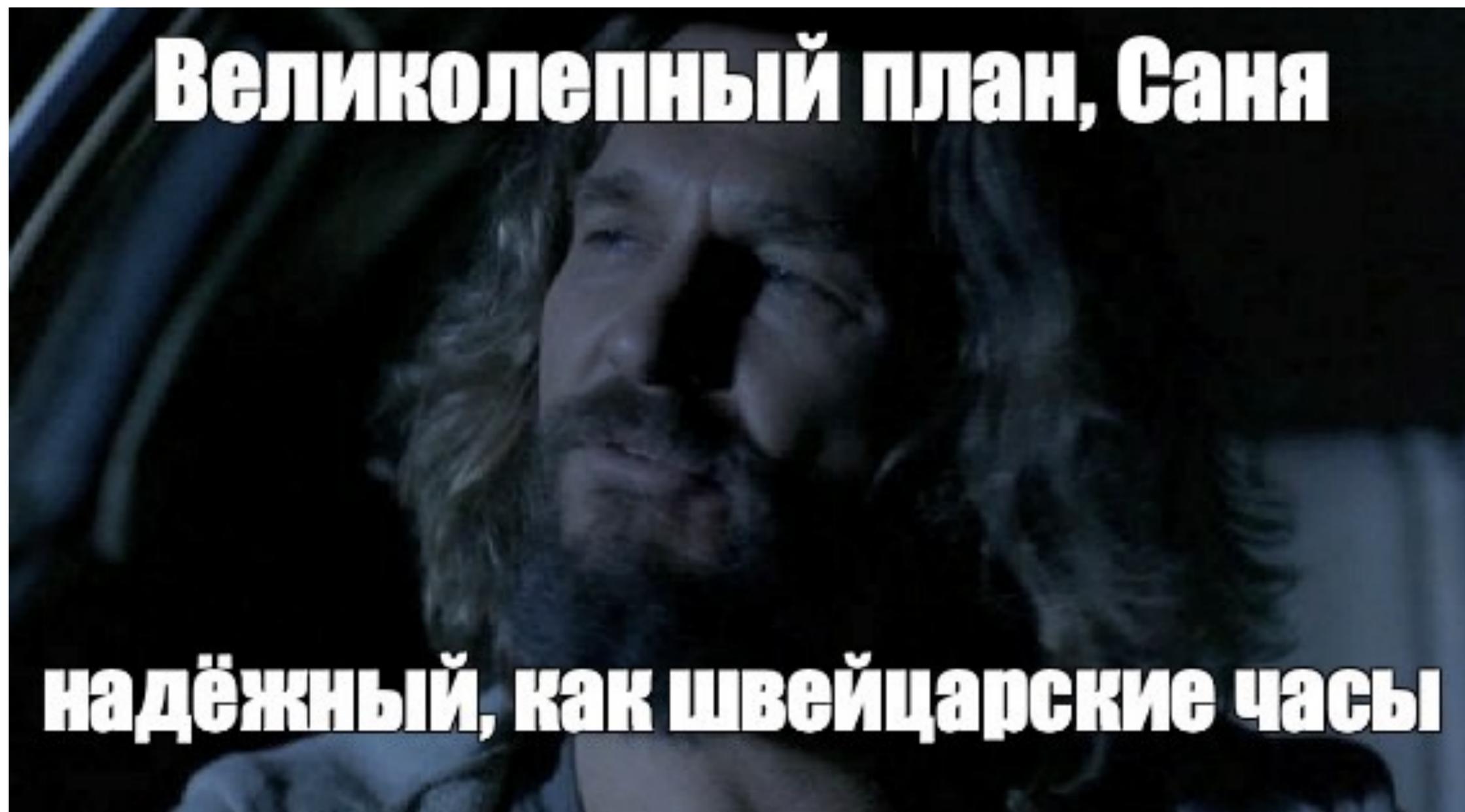


# План работ

- Пользуюсь таблицей соответствия
- Использую глобальный Replace
- Сложности? Оставляю старую иконку
- Шлифую остатки руками

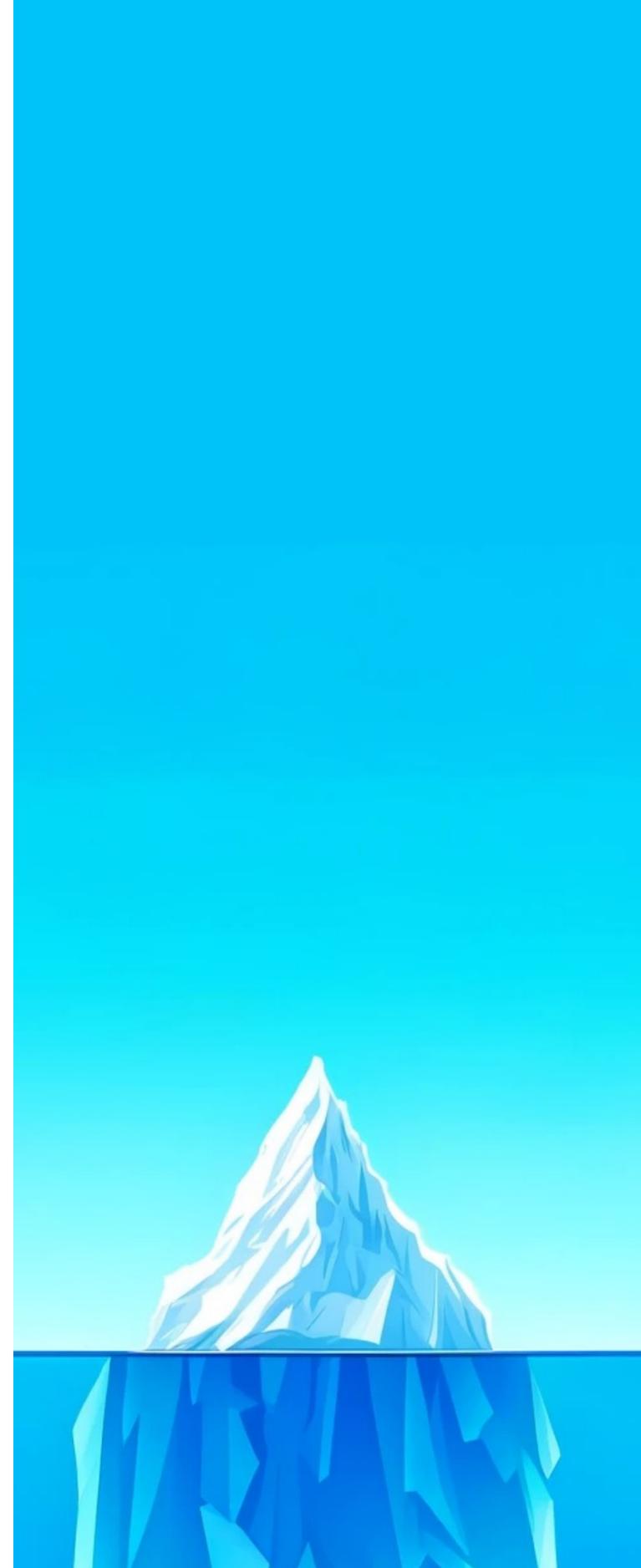


# План работ



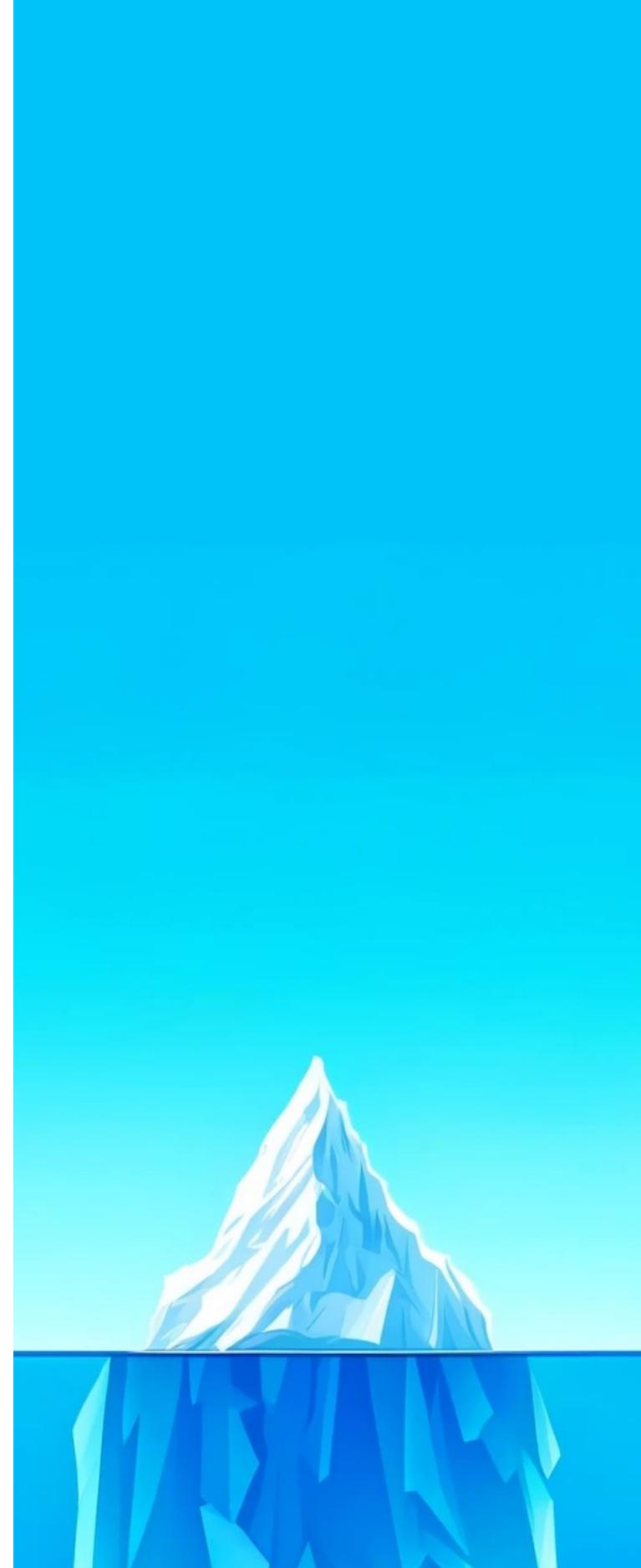
# План работ

- Итого



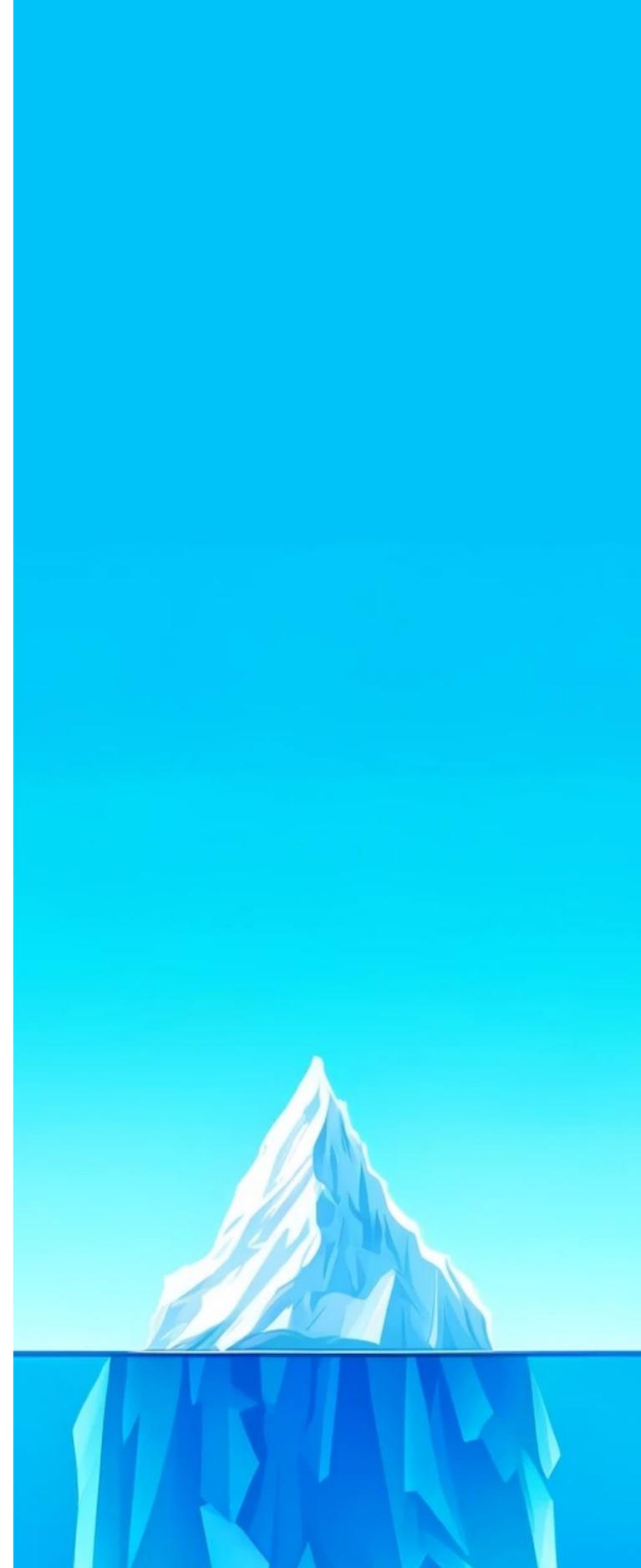
# План работ

- Итого: оценка в 12 рабочих дней 😊



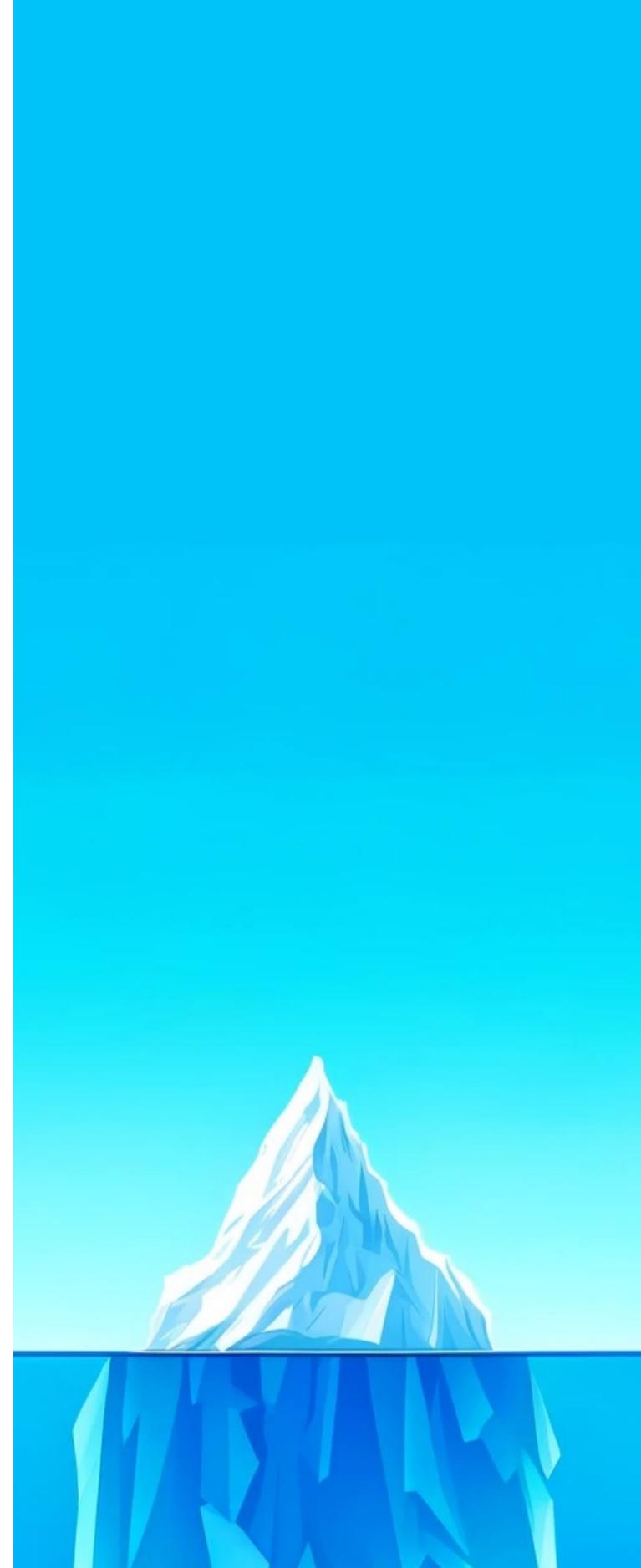
## Глава 2

# Блицкриг



# Replace — хорош

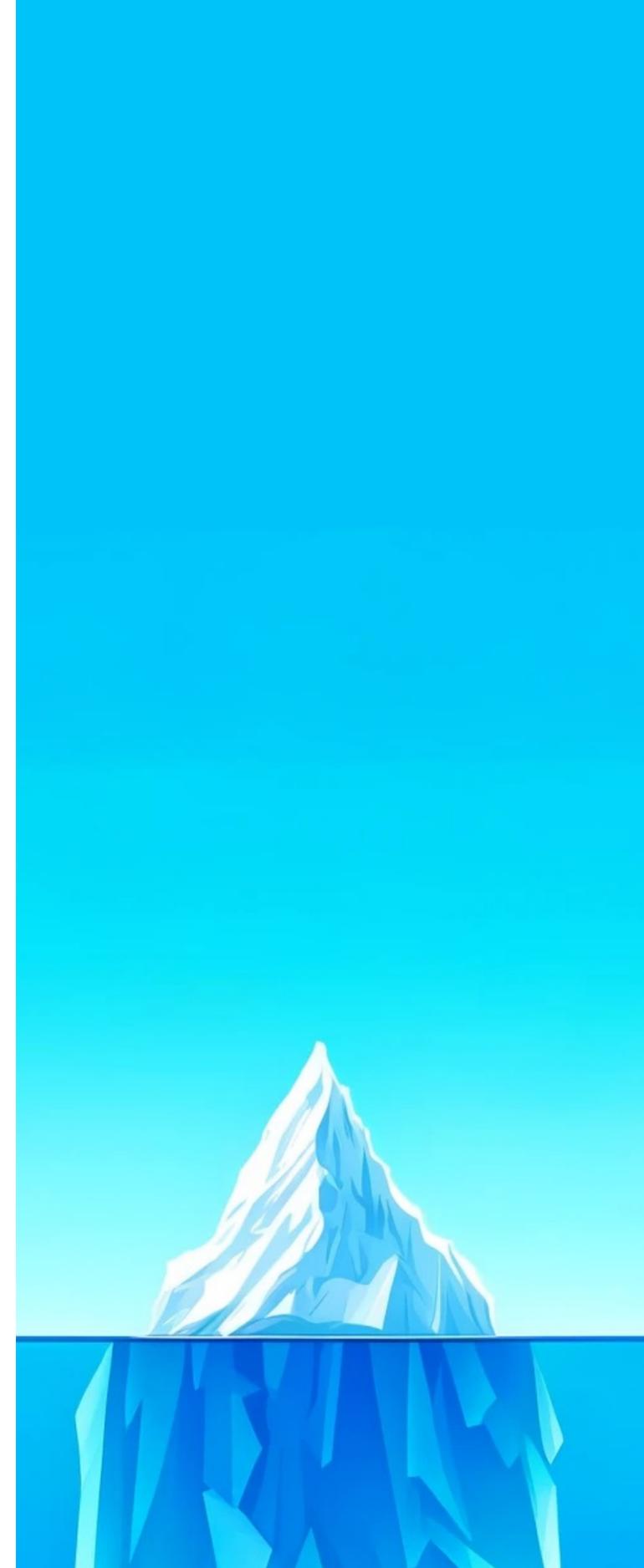
НО ЕСТЬ НЮАНСЫ



# Replace — хорош

но есть нюансы

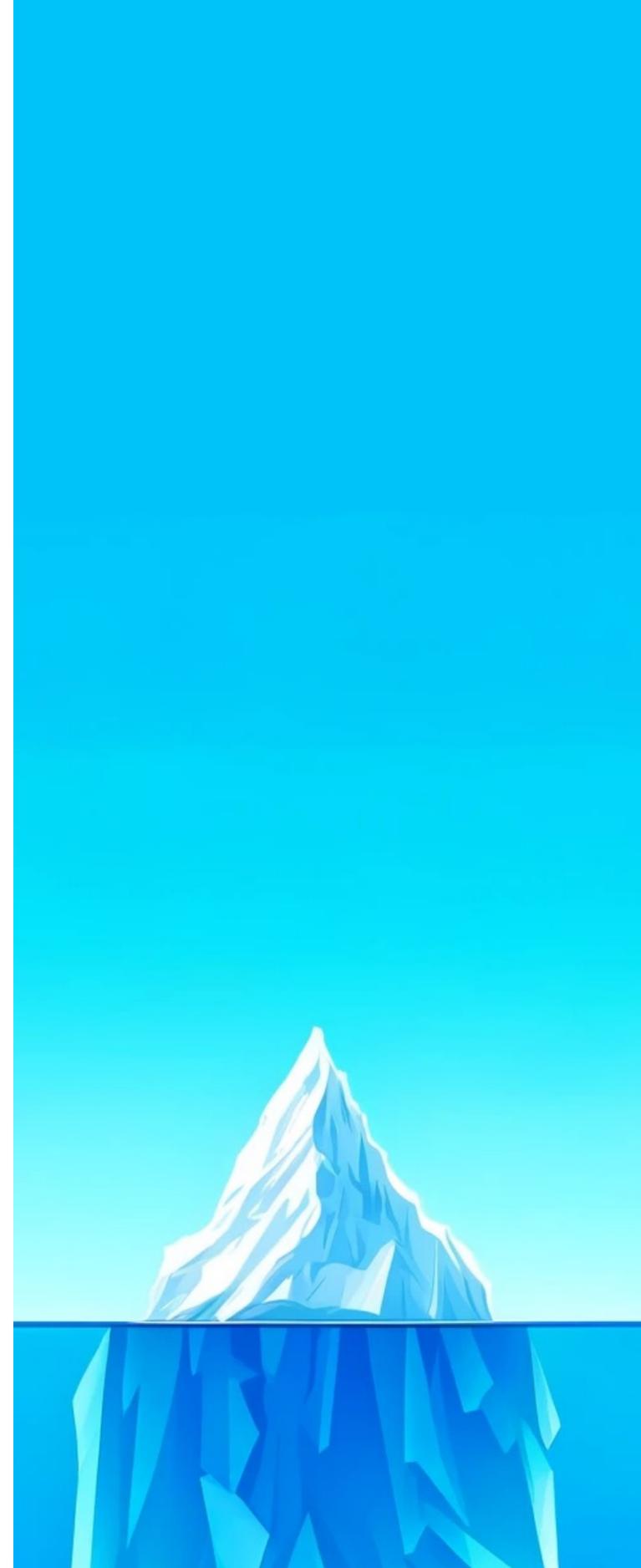
- Имя ресурса встречается там, где менять не надо



# Replace — хорош

но есть нюансы

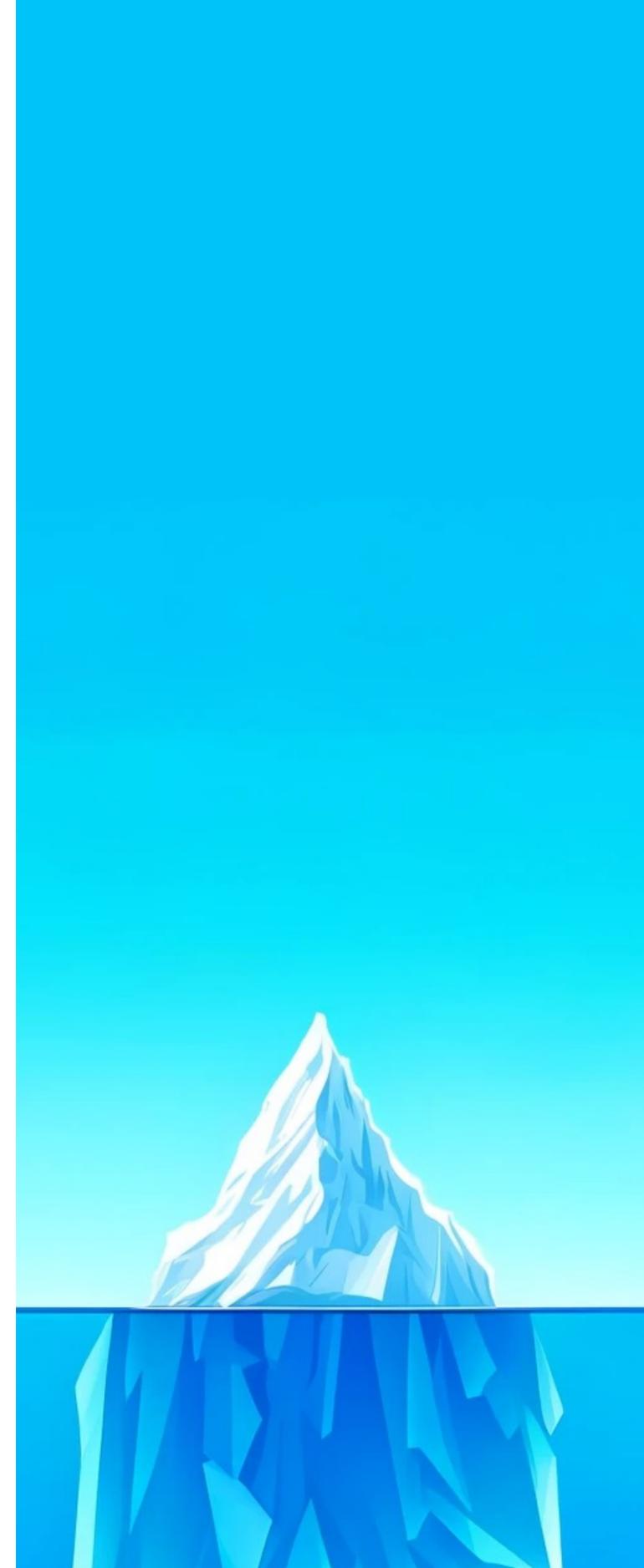
- Имя ресурса встречается там, где менять не надо
- Отдельно в ресурсах и в коде



# Replace — хорош

но есть нюансы

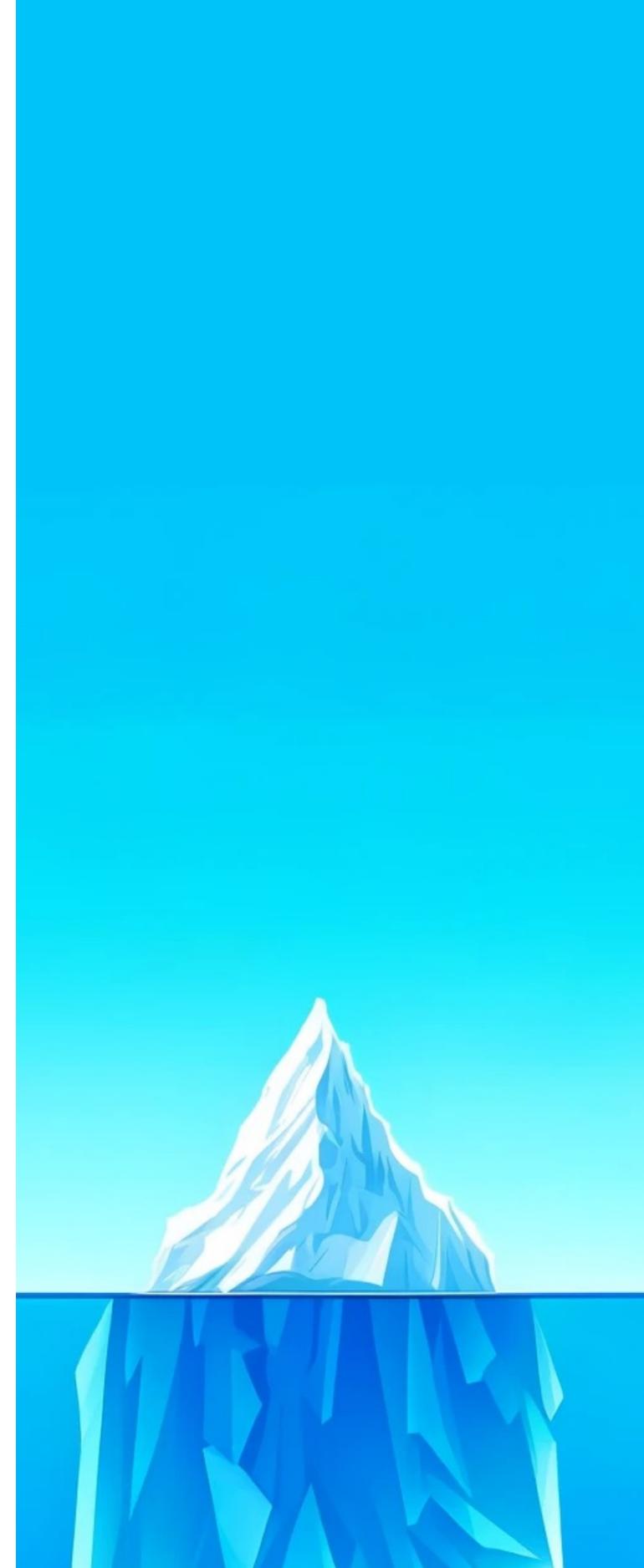
- Имя ресурса встречается там, где менять не надо
- Отдельно в ресурсах и в коде
- Для кода R нетранзитивный, есть импорты и алиасы



# Replace — хорош

но есть нюансы

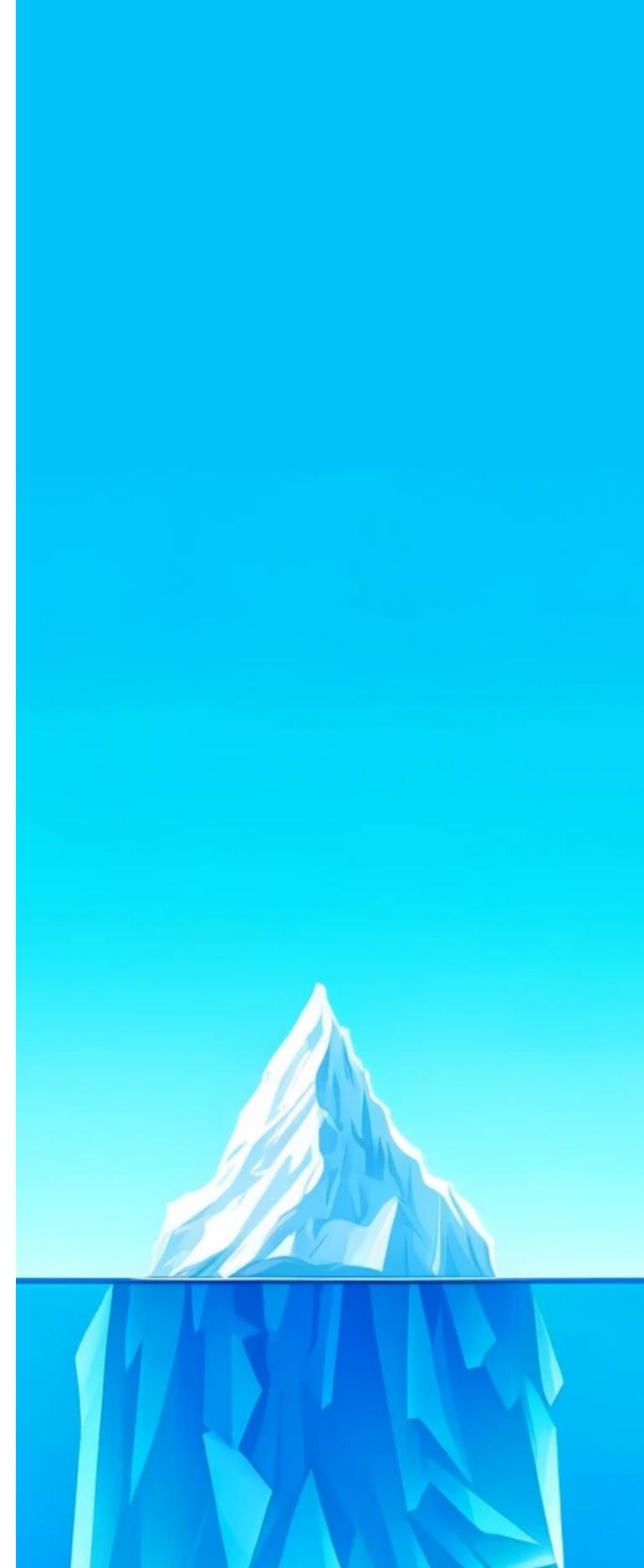
- Имя ресурса встречается там, где менять не надо
- Отдельно в ресурсах и в коде
- Для кода R нетранзитивный, есть импорты и алиасы
- Надо подключать модуль иконок



# Replace — хорош

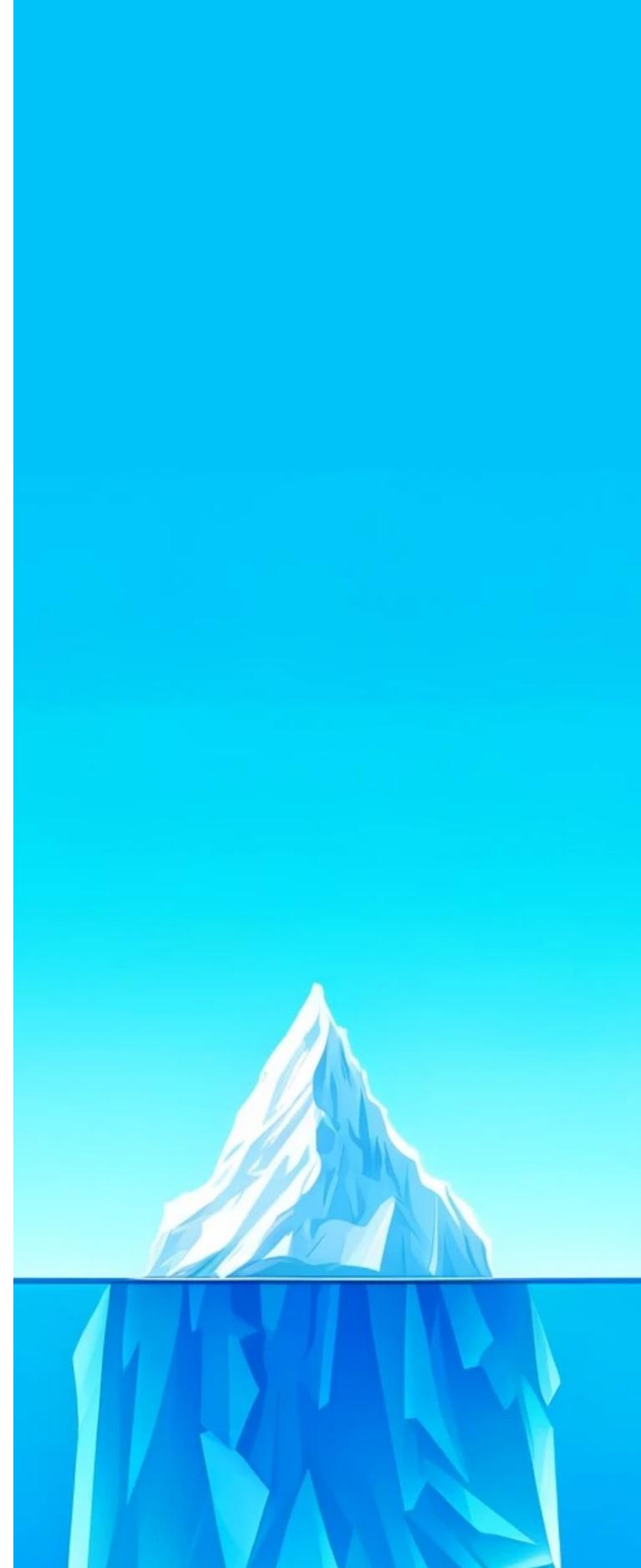
но есть нюансы

- Имя ресурса встречается там, где менять не надо
- Отдельно в ресурсах и в коде
- Для кода R нетранзитивный, есть импорты и алиасы
- Надо подключать модуль иконок и синкать Gradle



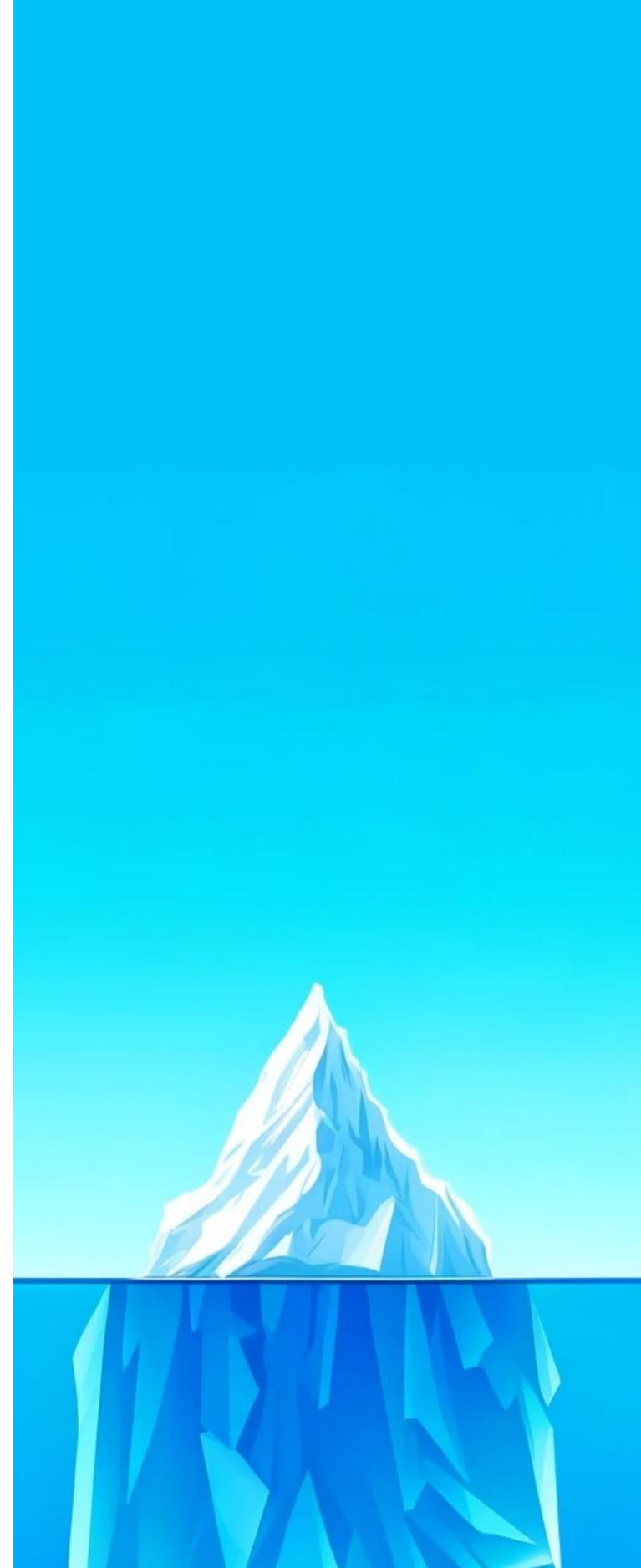
# Replace — хорош

НО ЧТО ПО ИТОГУ?



# Replace — хорош

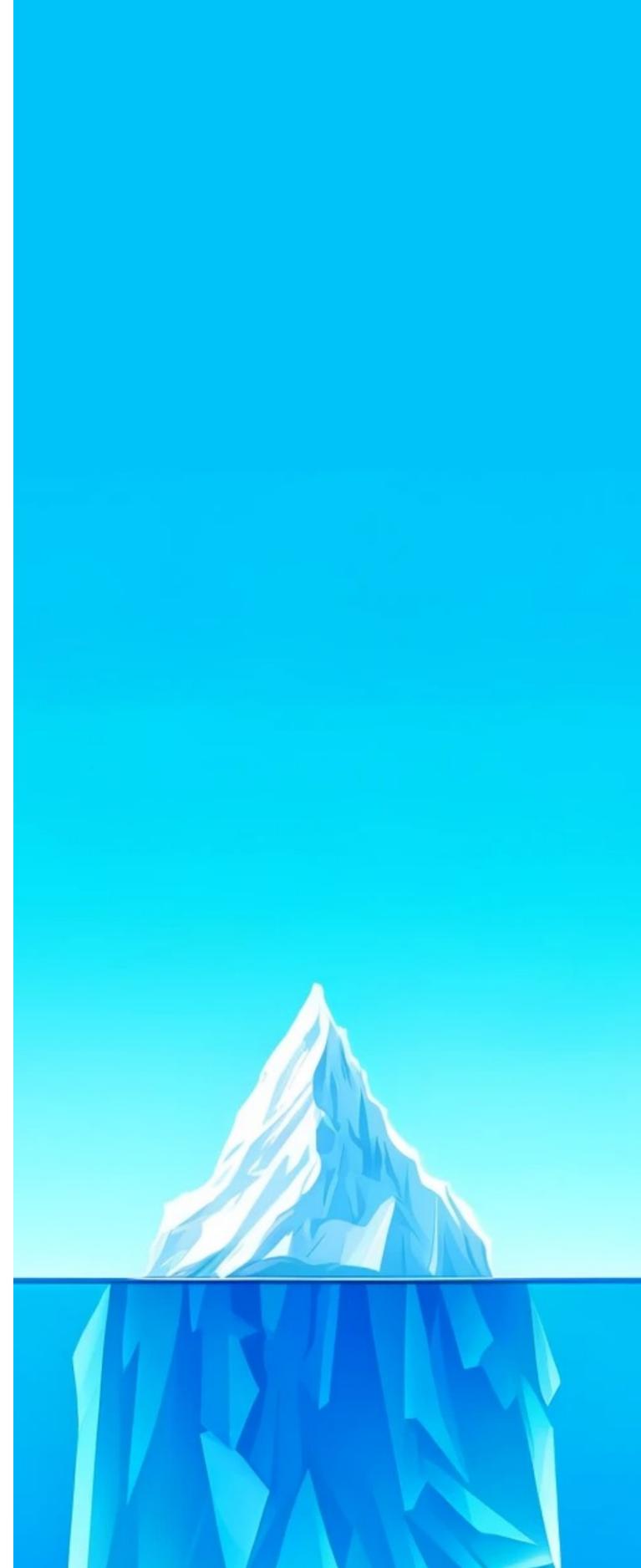
НО ЧТО ПО ИТОГУ?



# Replace — хорош

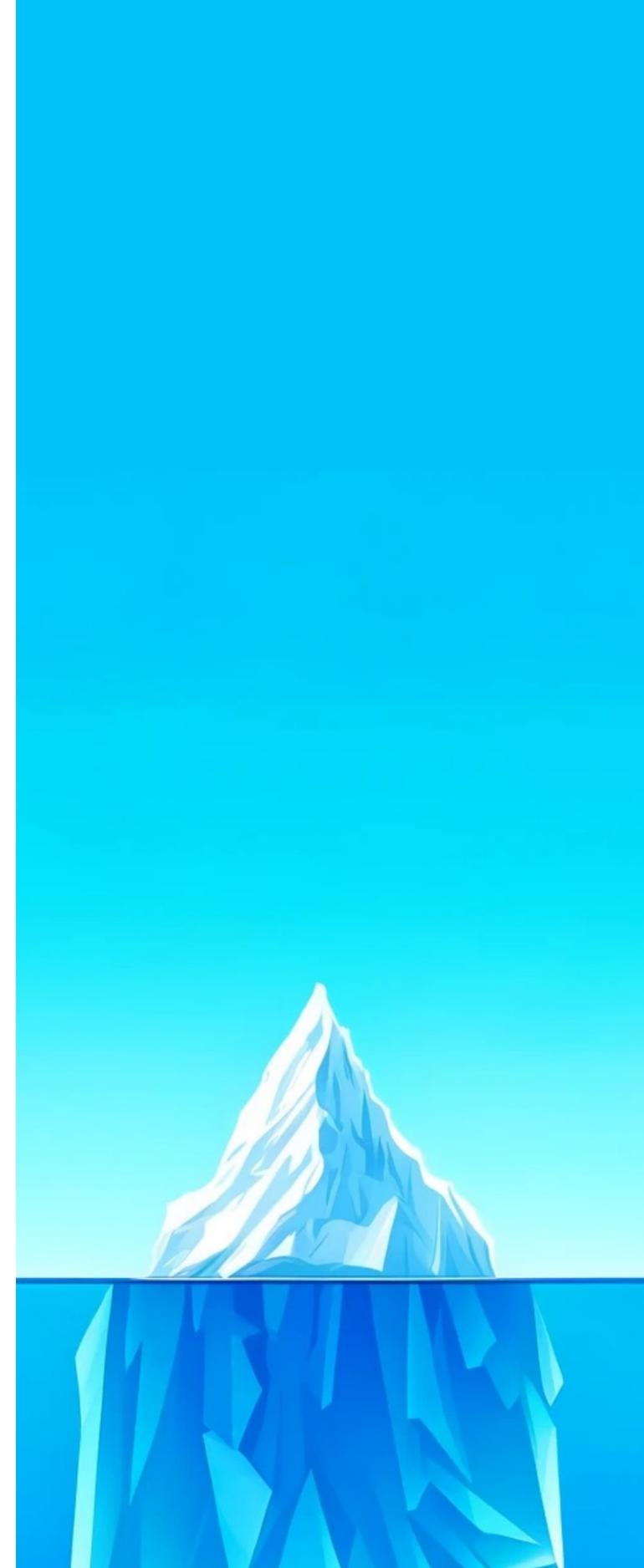
но что по итогу?

- Ручного подхода больше, чем ожидал



# Конфликты — будь они неладны

никого не осуждаю, если что

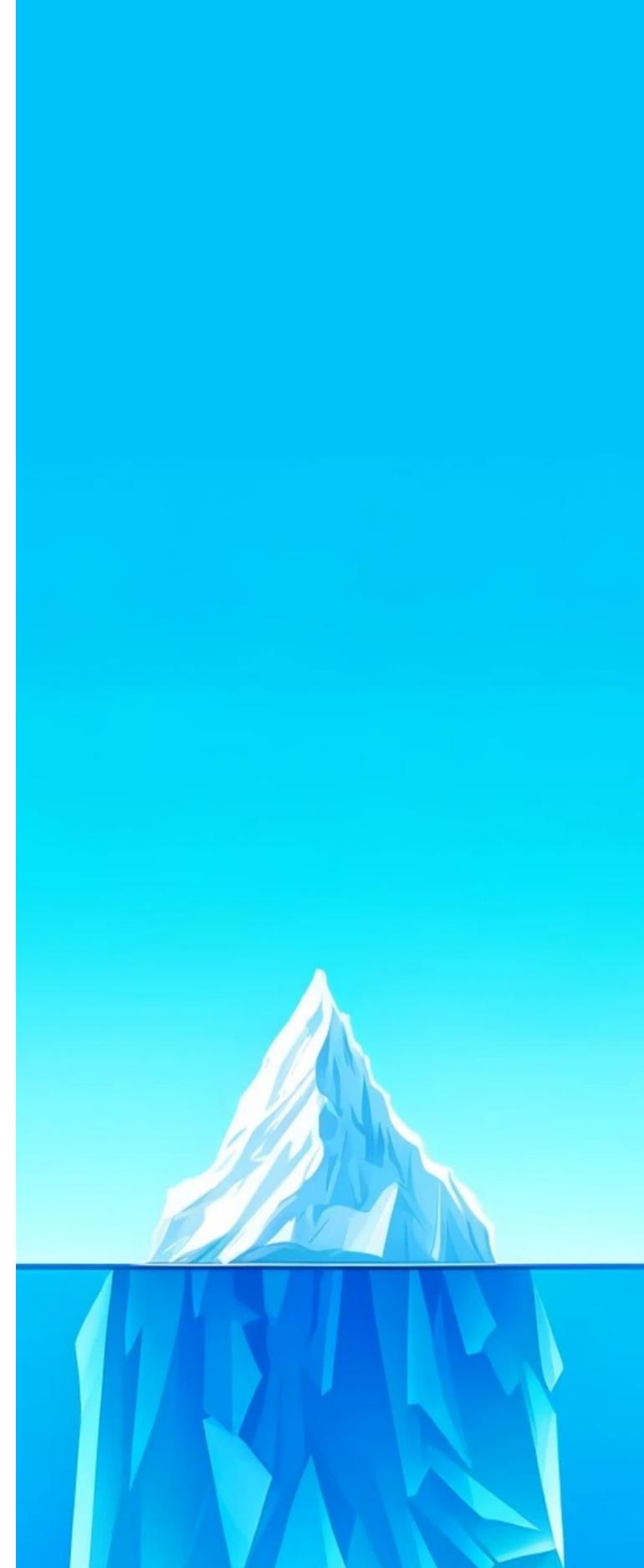


# Конфликты — будь они неладны

никого не осуждаю, если что

The following files have unresolved conflicts. You need to resolve them before merge.

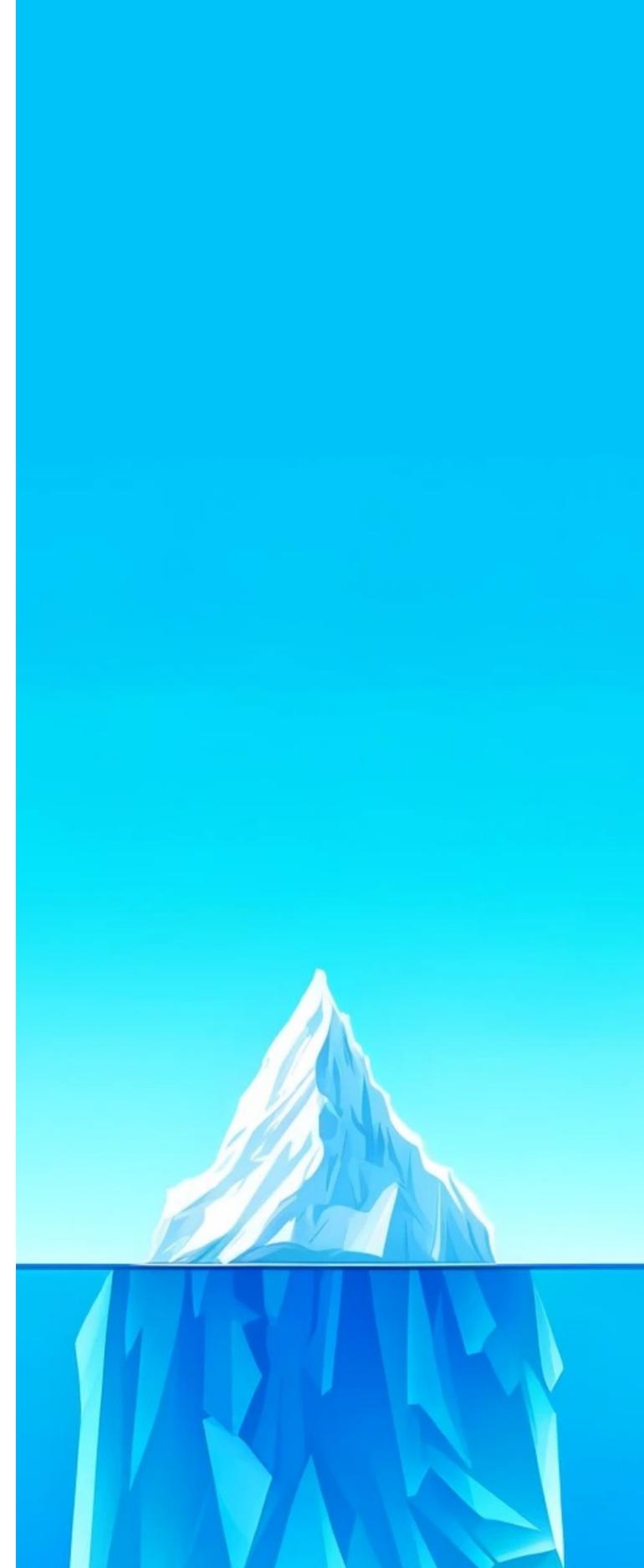
Name	Yours (blah)	Theirs (1f74b1...	Accept Yours
------	--------------	-------------------	--------------



# Конфликты — будь они неладны

никого не осуждаю, если что

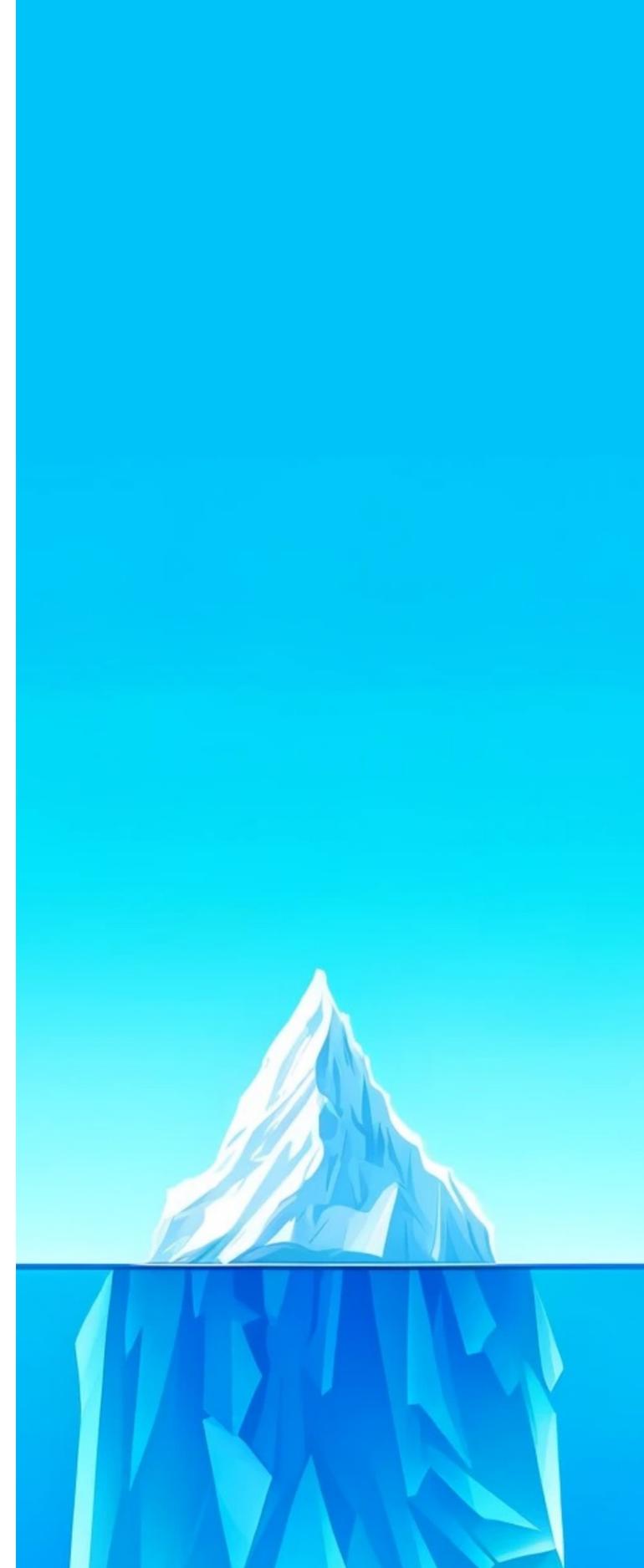
- Разработчики используют удалённые иконки



# Конфликты — будь они неладны

никого не осуждаю, если что

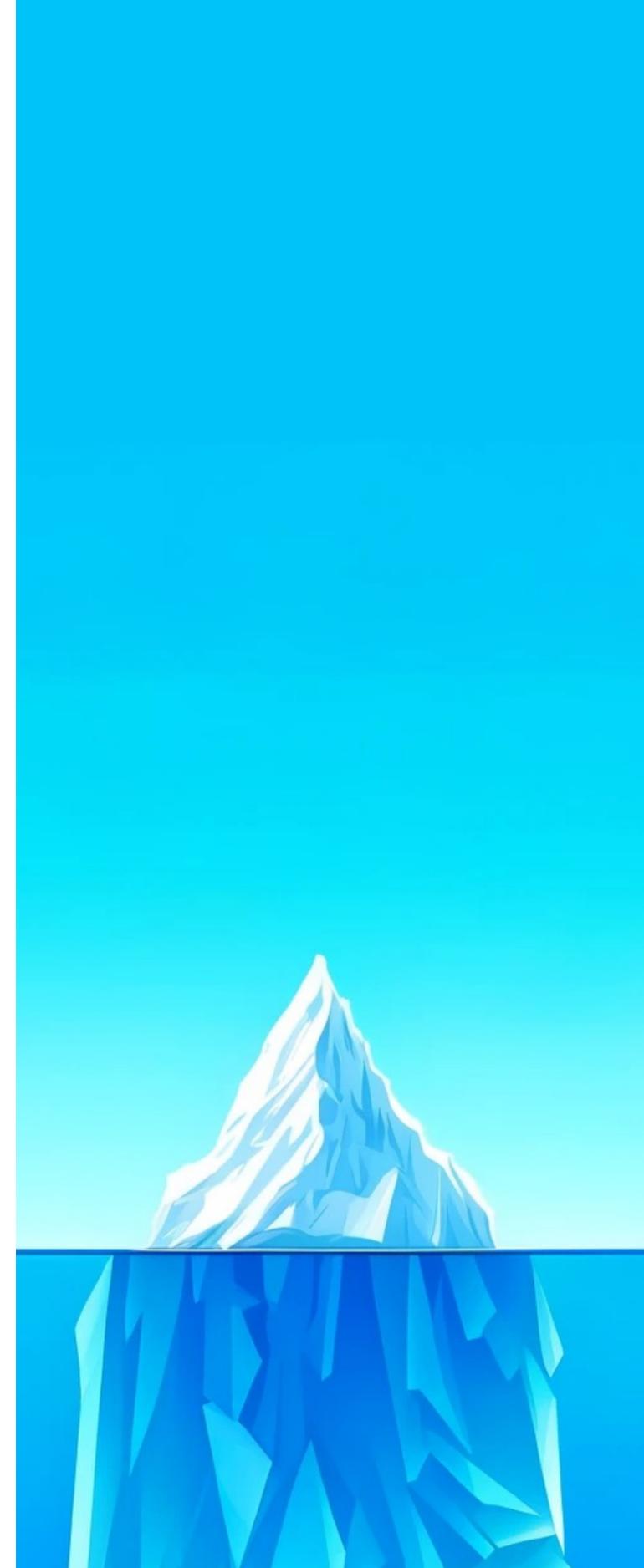
- Разработчики используют удалённые иконки
- Или добавляют в свои модули дубликаты



# Конфликты — будь они неладны

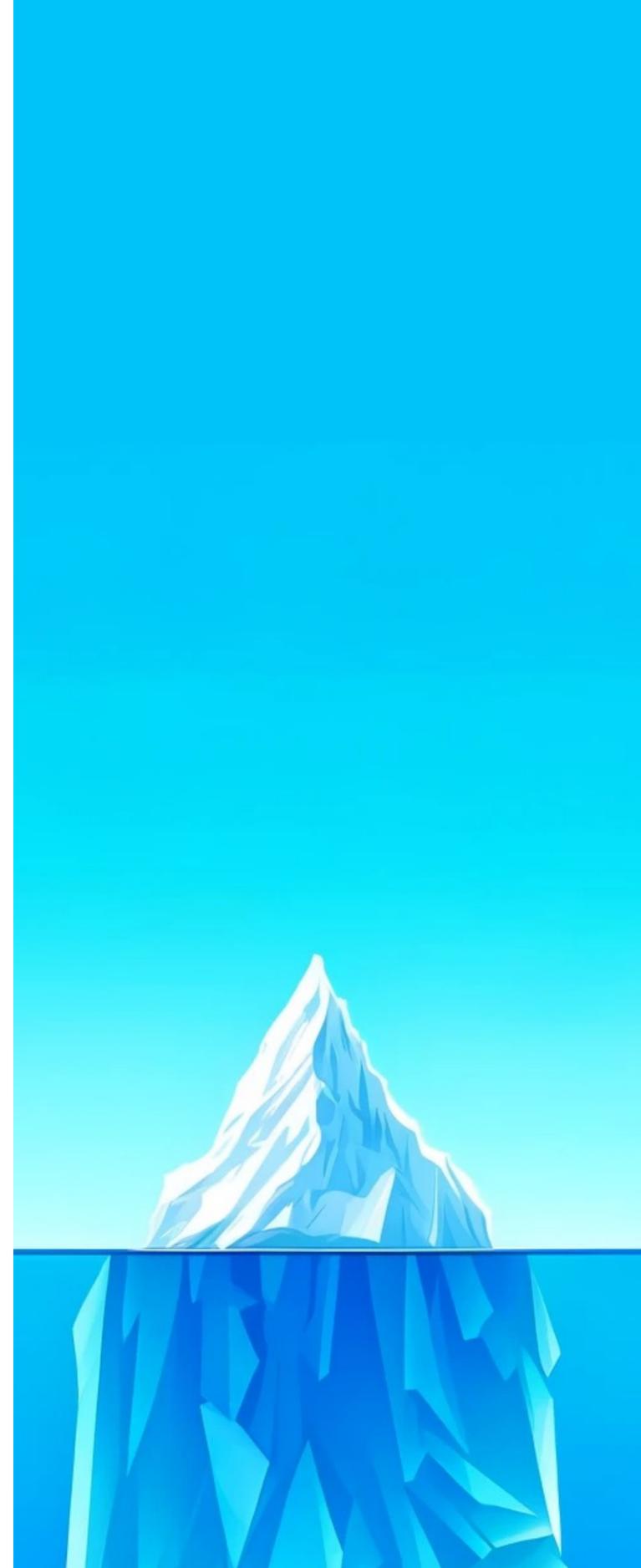
никого не осуждаю, если что

- Разработчики используют удалённые иконки
- Или добавляют в свои модули дубликаты
- Ручное разрешение вопросов



# Конфликты — будь они неладны

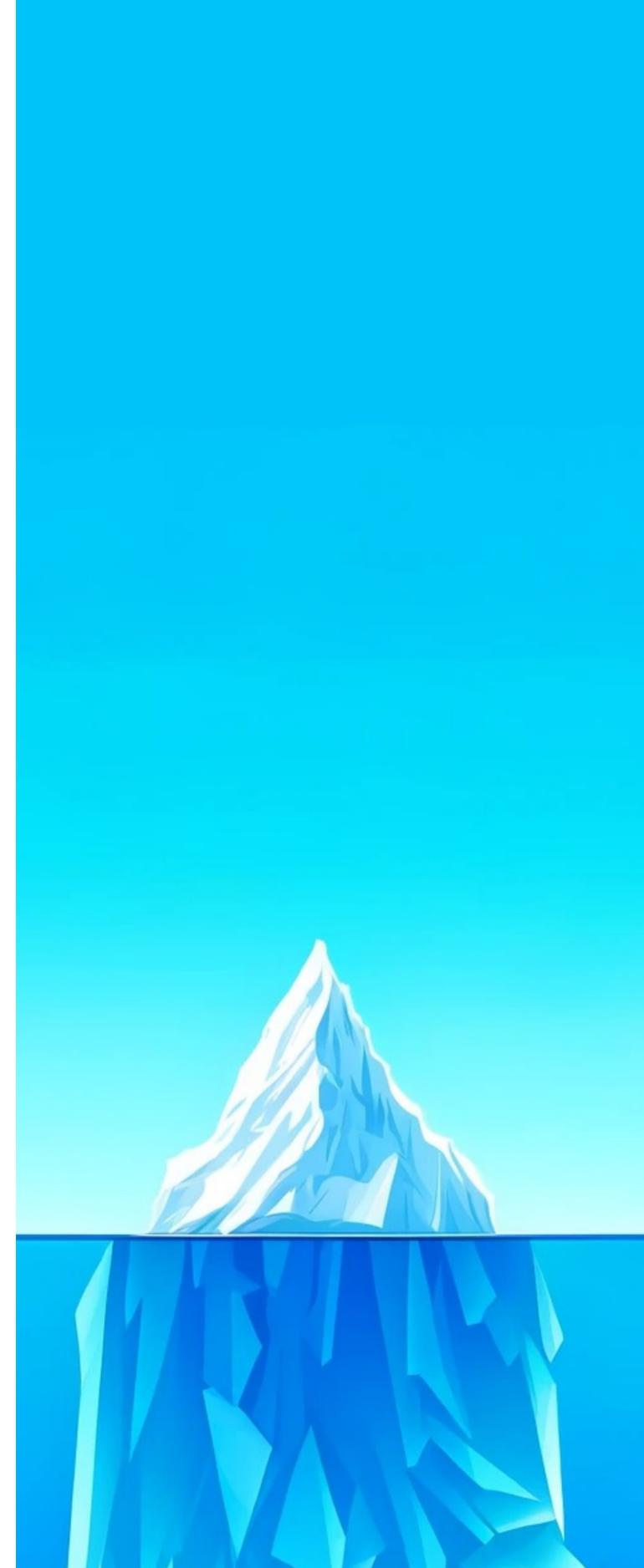
что делаю?



# Конфликты — будь они неладны

что делаю?

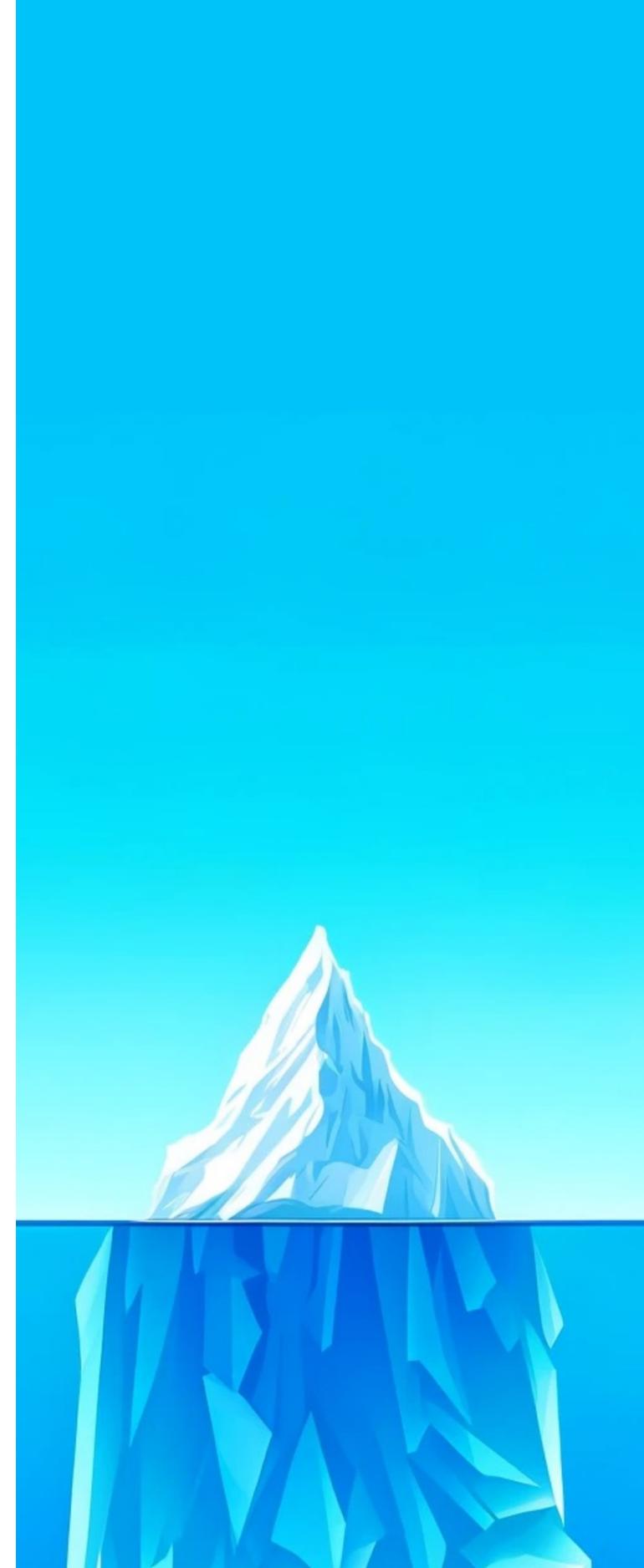
- Синхронизируюсь с рабочей веткой чаще



# Конфликты — будь они неладны

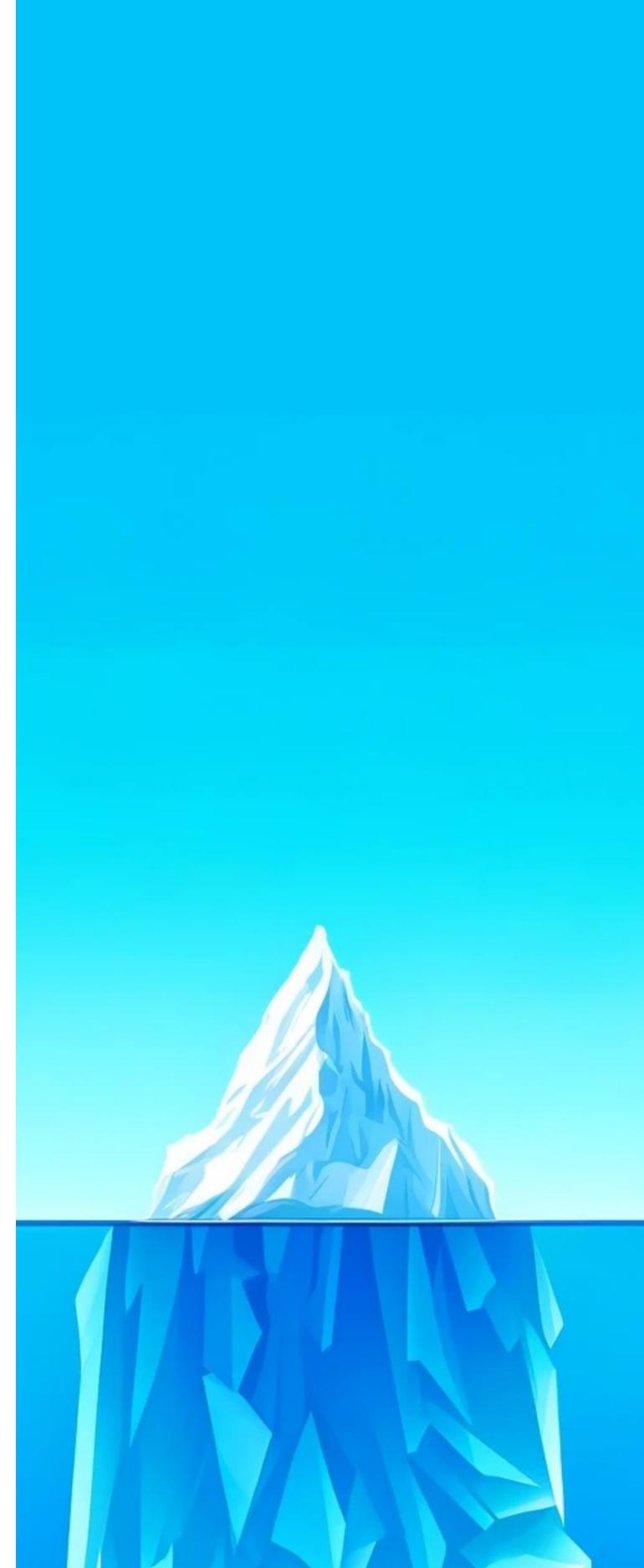
что делаю?

- Синхронизируюсь с рабочей веткой чаще
- Провожу разъяснительные беседы



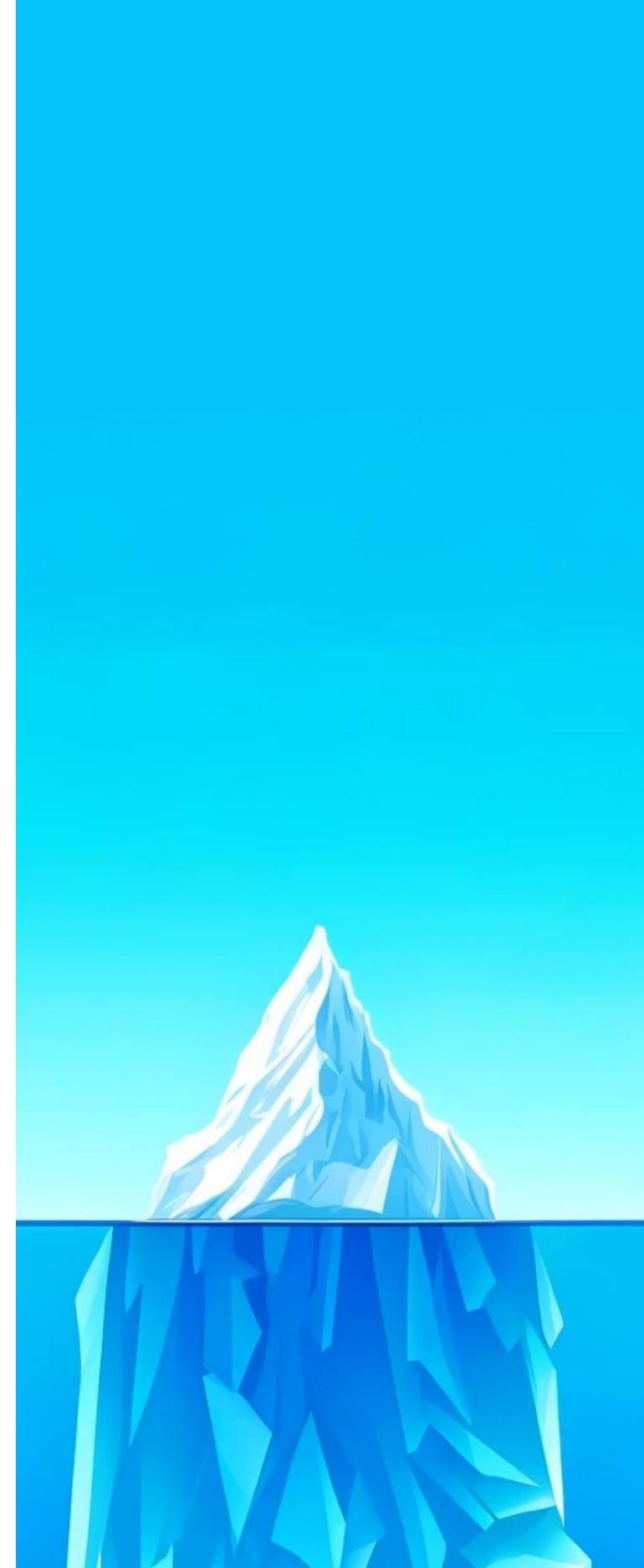
# «Ну теперь то всё будет нормально»

Саша Тотилас



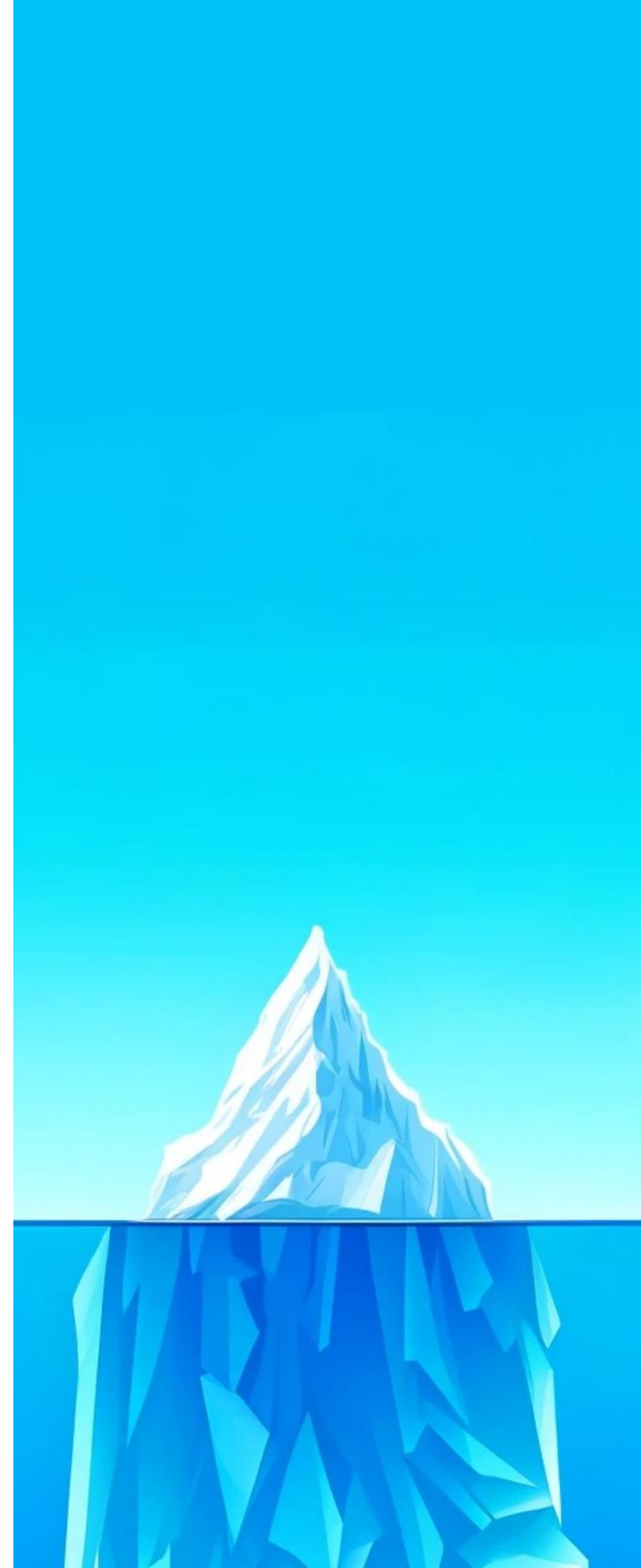
# «Не будет»

Любой разработчик делающий масштабный рефакторинг



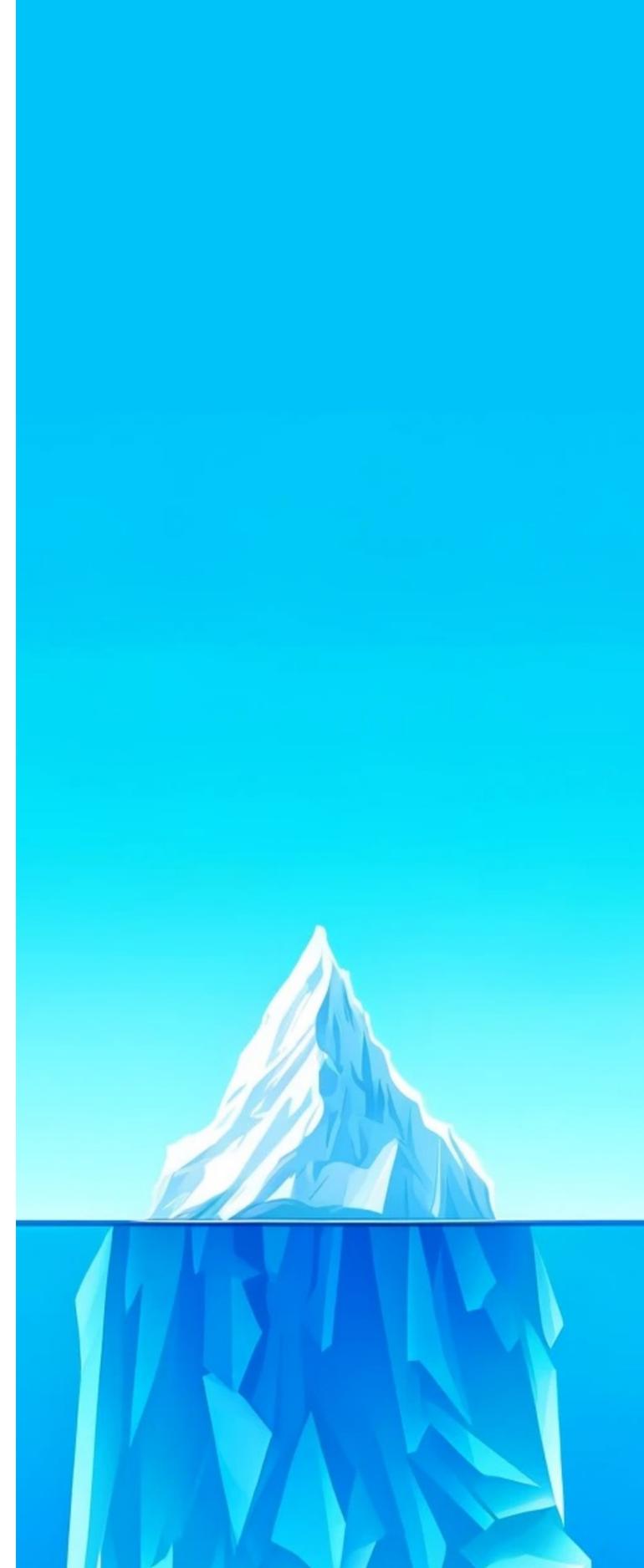
## Глава 3

# Среда обитания



# Один открытый проект — хорошо

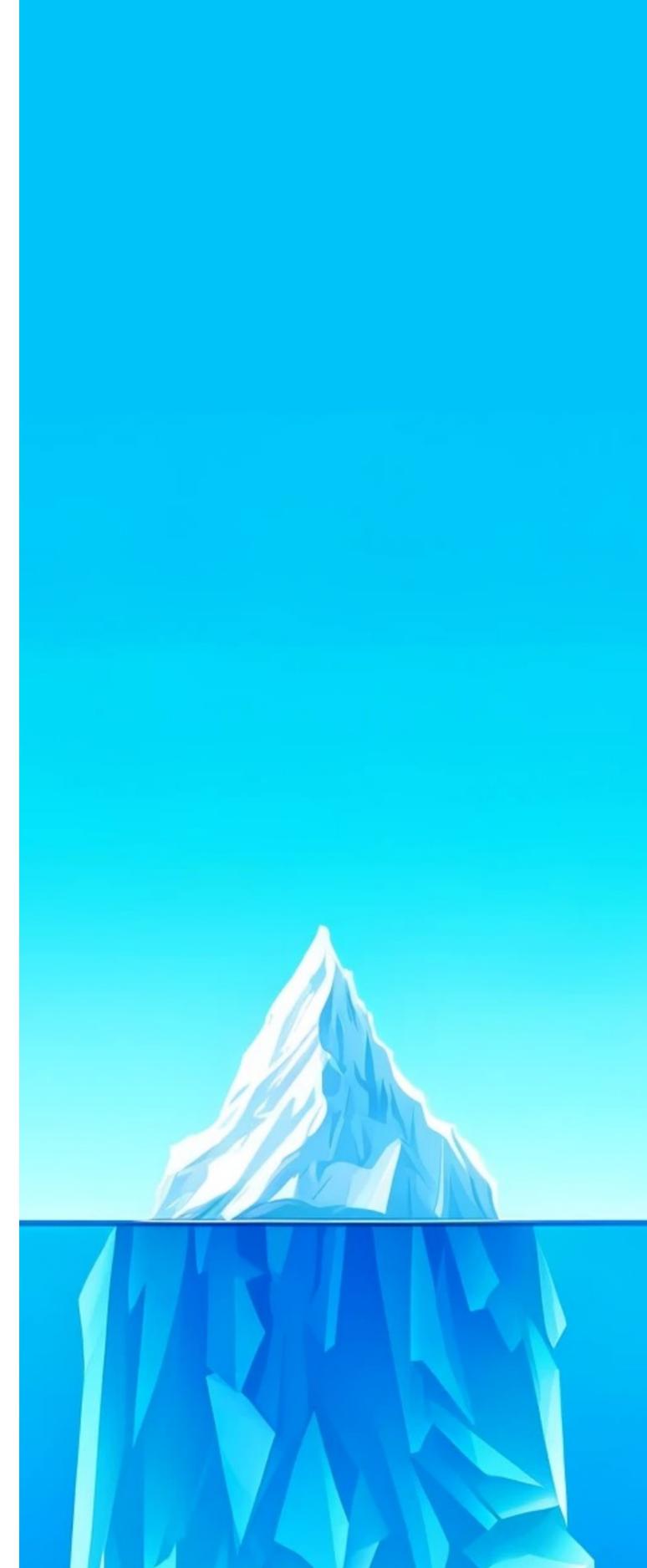
а два — лучше



# Один открытый проект — хорошо

а два — лучше

Параллельно держу две версии: «до замены»  
и «текущий воркспейс»



# Один открытый проект — хорошо

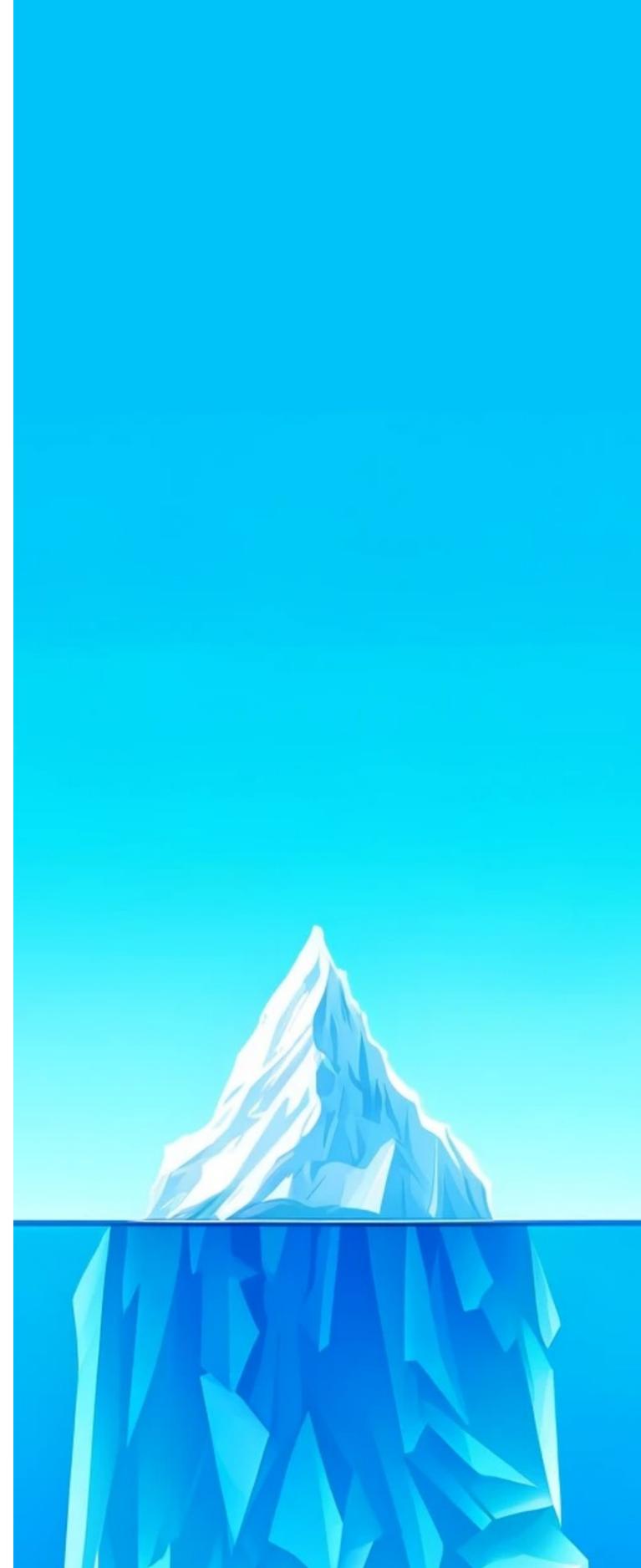
а два — лучше, но зачем?



# Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, но зачем?

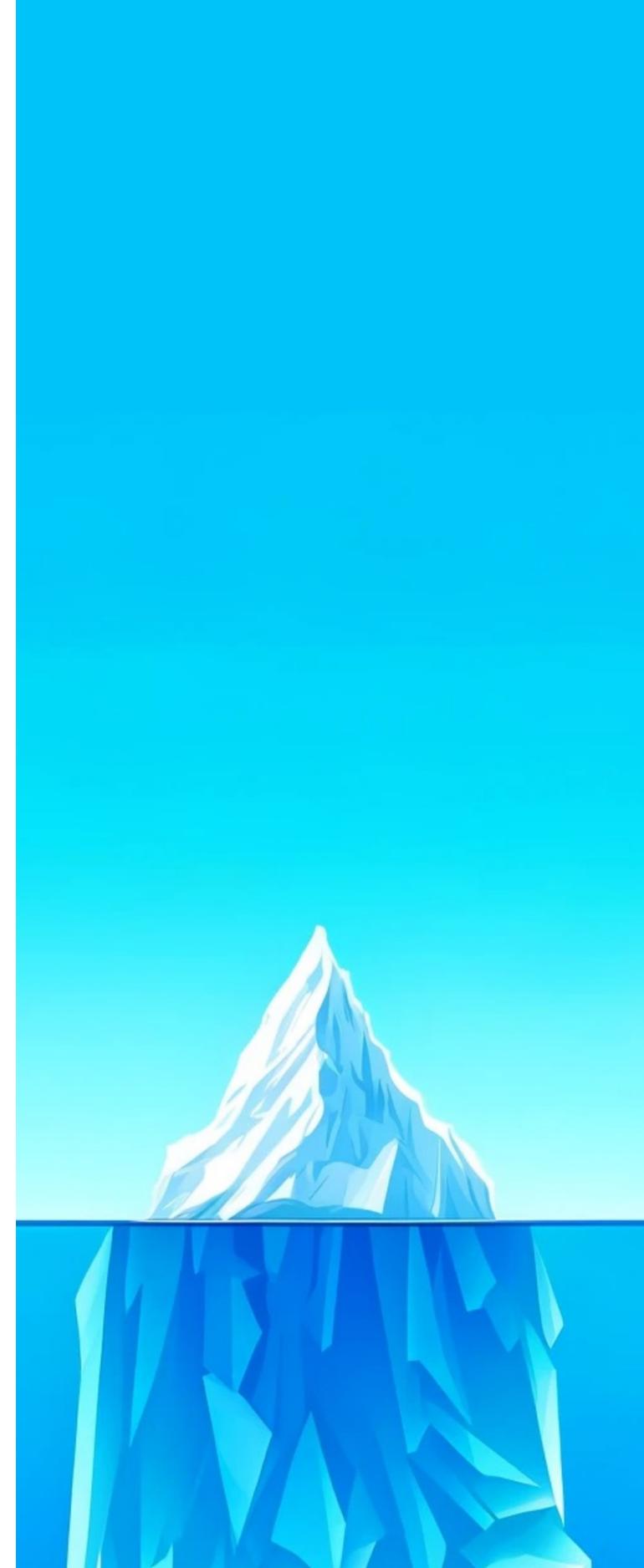
- Доступны превью уже удалённых иконок



# Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, но зачем?

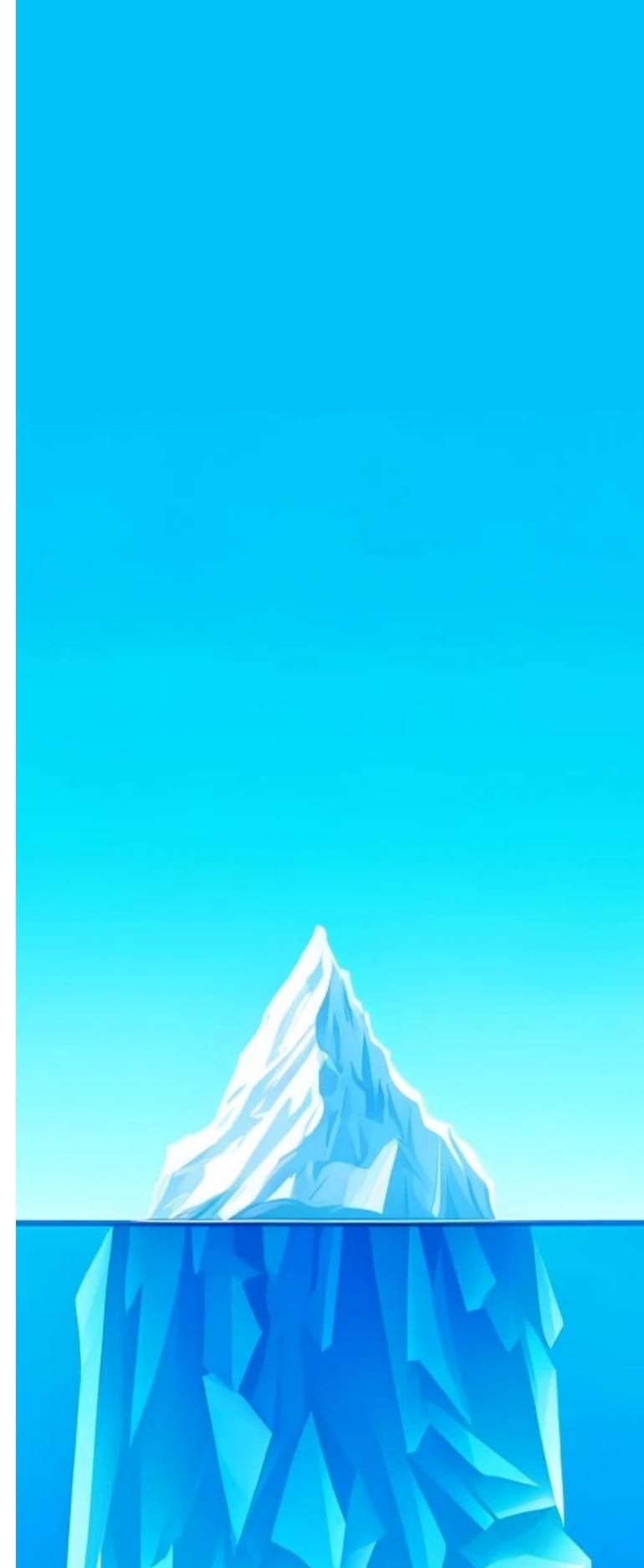
- Доступны превью уже удалённых иконок
- Два окна Resource Manager



# Один открытый проект — хорошо

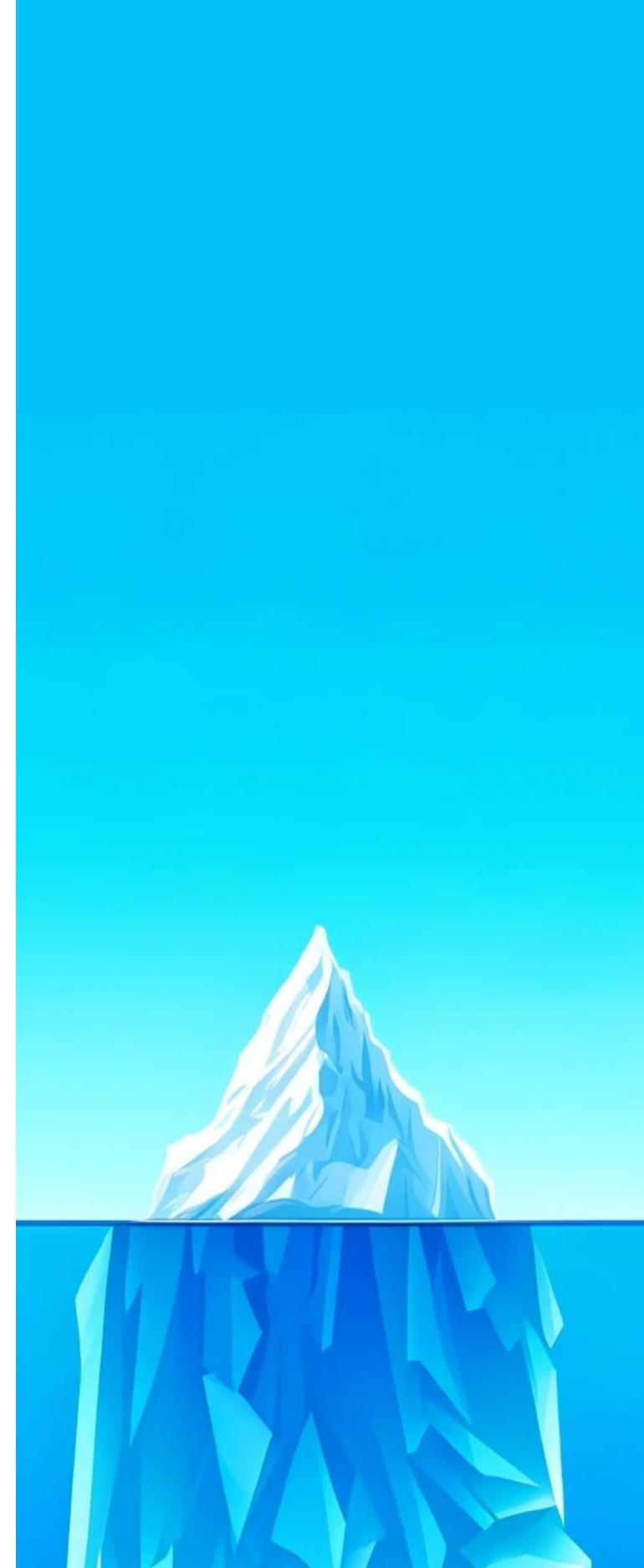
а два — лучше, но зачем?

- Доступны превью уже удалённых иконок
- Два окна Resource Manager
- Два отдельных окна с эмуляторами



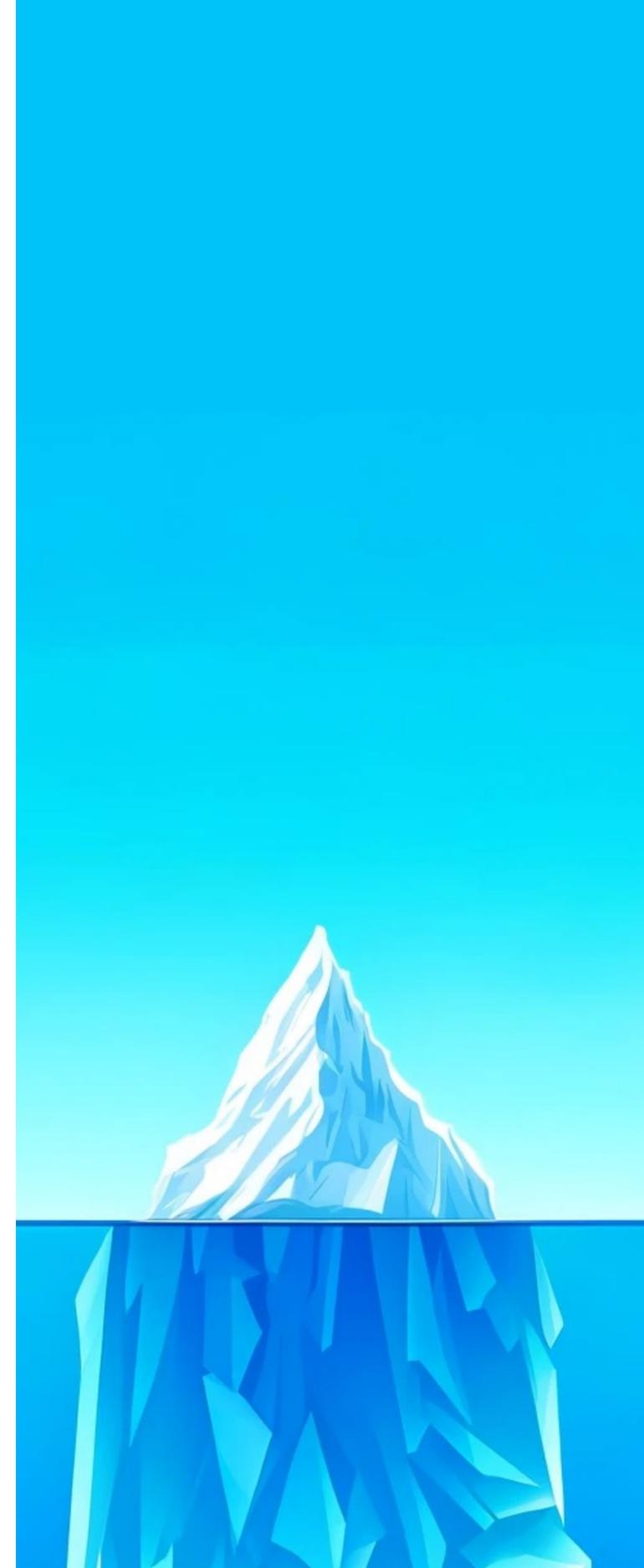
# Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, наверное



# Один открытый проект — хорошо

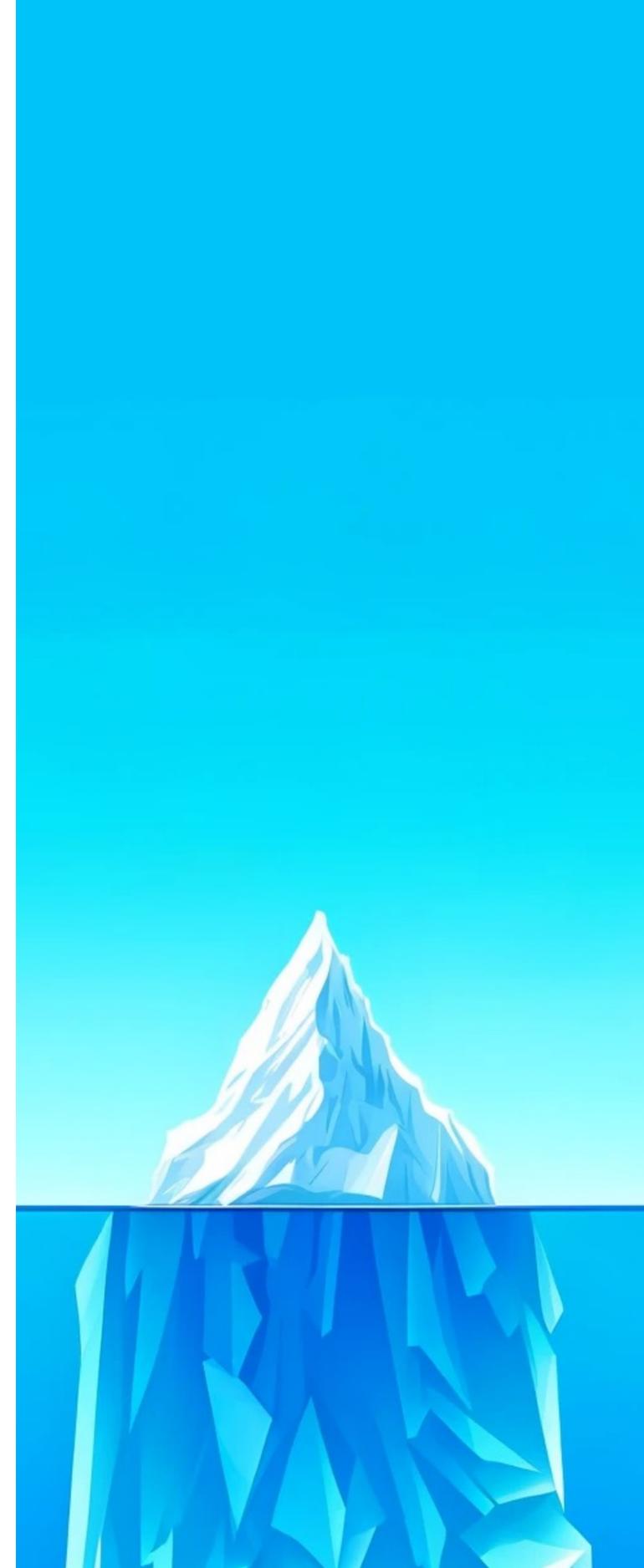
а два — лучше, наверное



# Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, наверное

- Зависает OS 



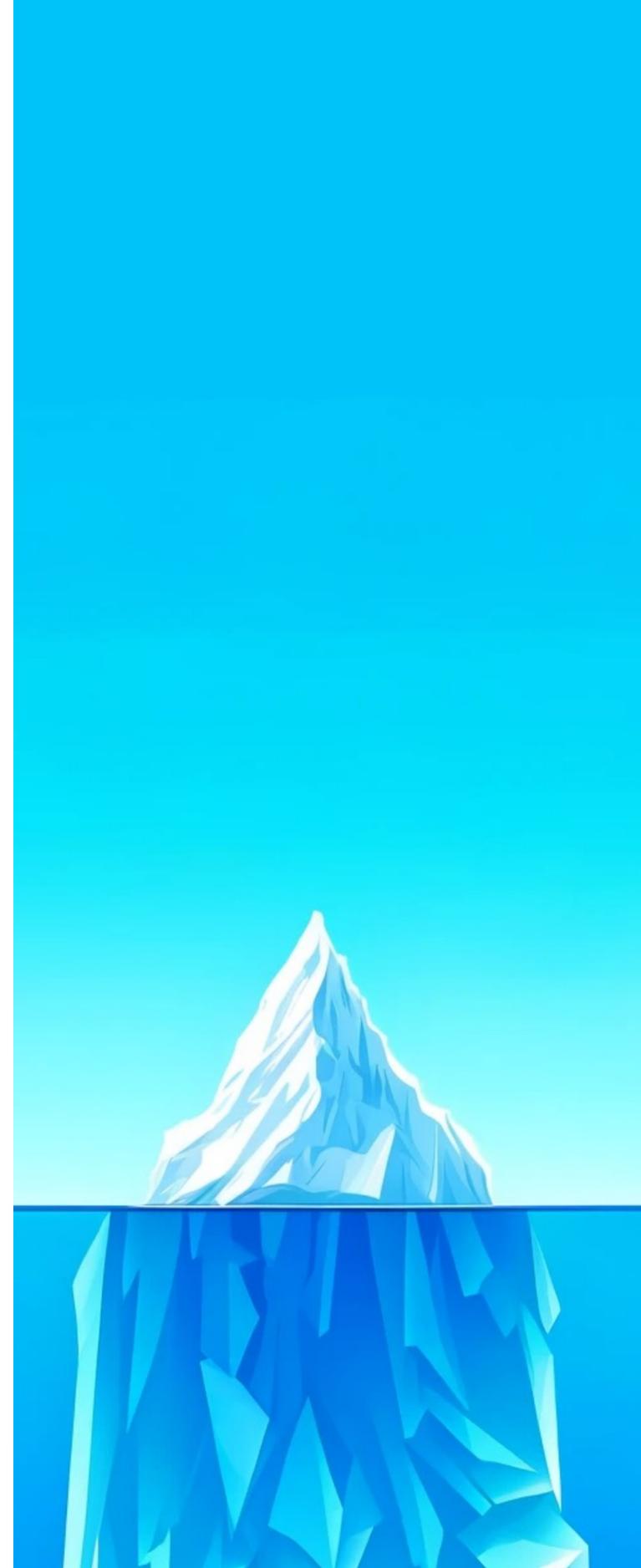
# Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, наверное

- Зависает OS 
- Android Studio ест всё доступное ОЗУ

Physical Memory:	16.00 GB
Memory Used:	14.28 GB
Cached Files:	1.53 GB
Swap Used:	97.3 MB

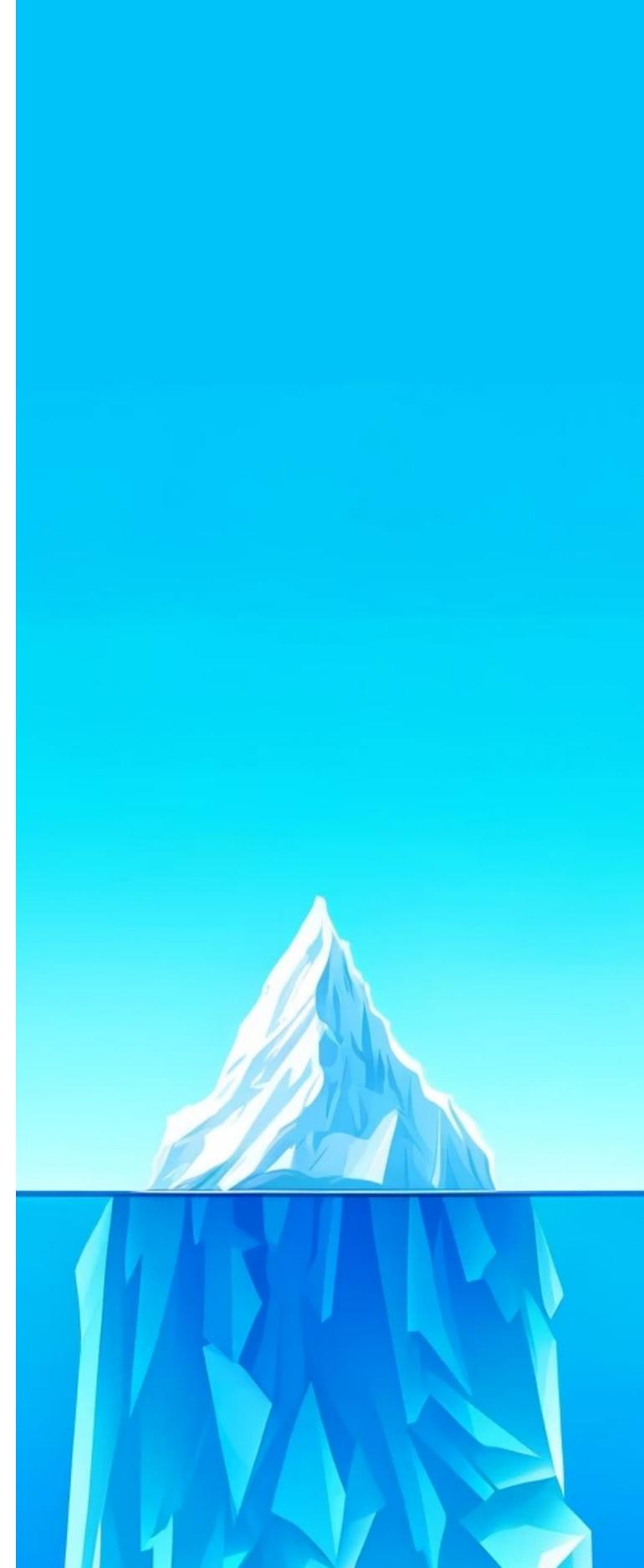
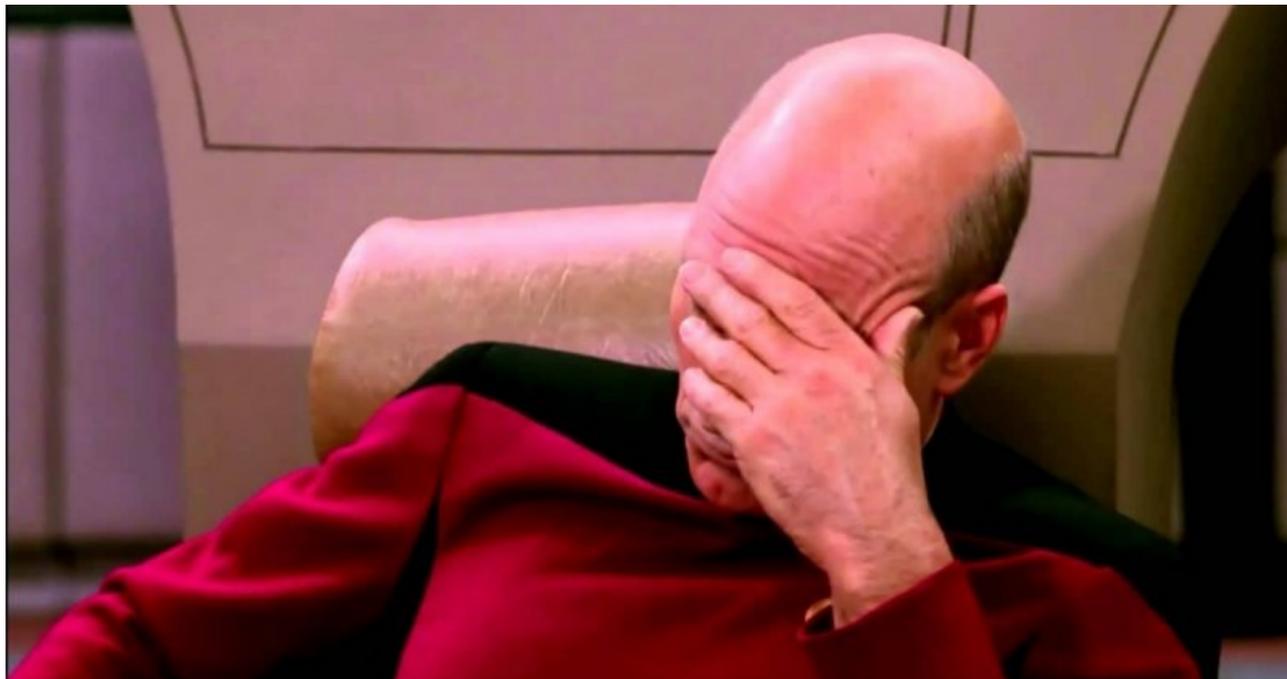
App Memory:	10.46 GB
Wired Memory:	2.21 GB
Compressed:	1.60 GB



# Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, наверное

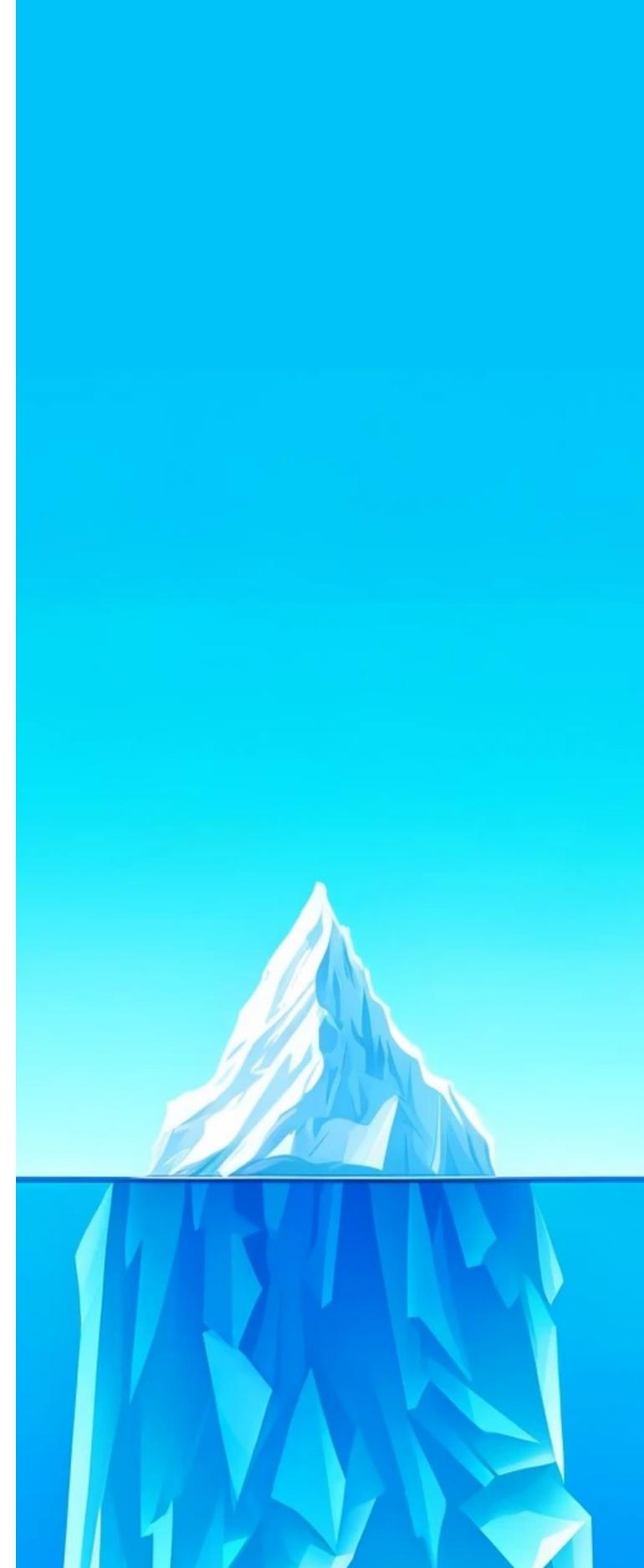
- Зависает OS 
- Android Studio ест всё доступное ОЗУ (на тот момент было 16 Гб)



# Один открытый проект — хорошо

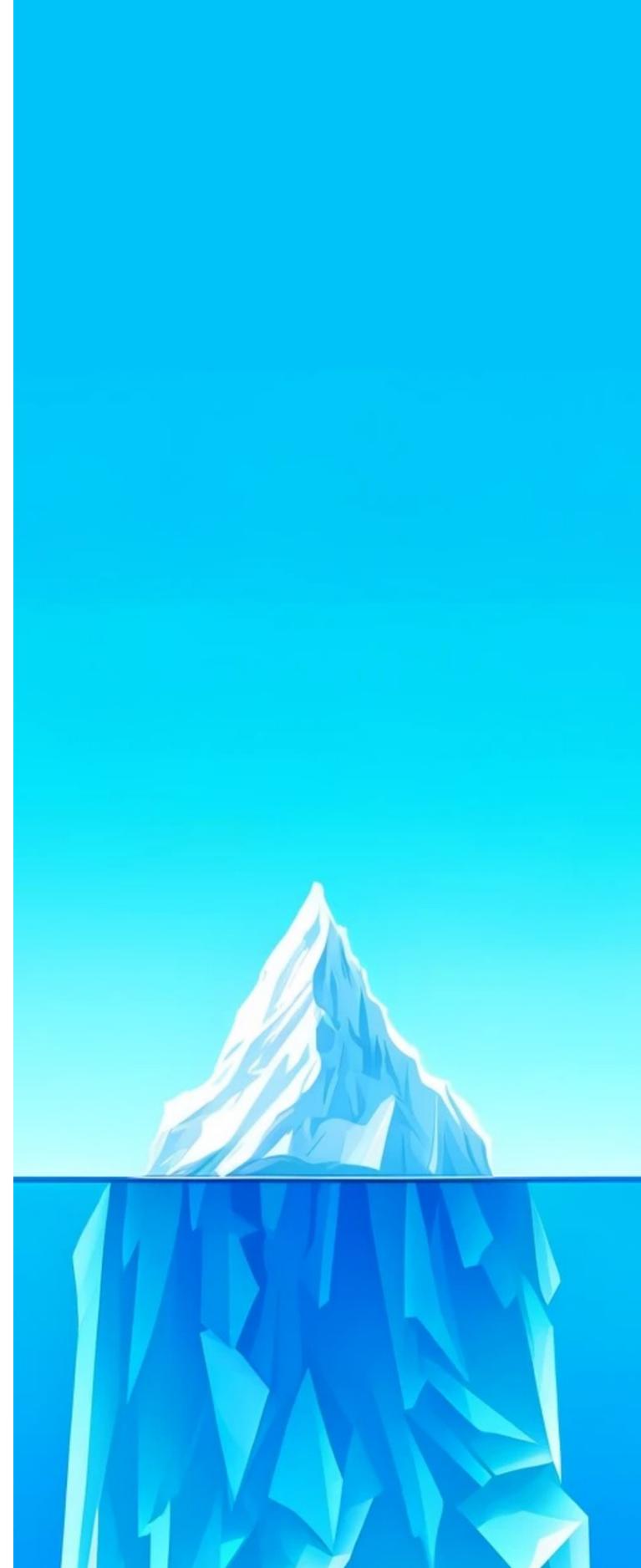
а два — лучше, наверное

- Зависает OS 
- Android Studio ест всё доступное ОЗУ
- “Красные” ресурсы: нерабочая навигация, превью



# Один открытый проект — хорошо

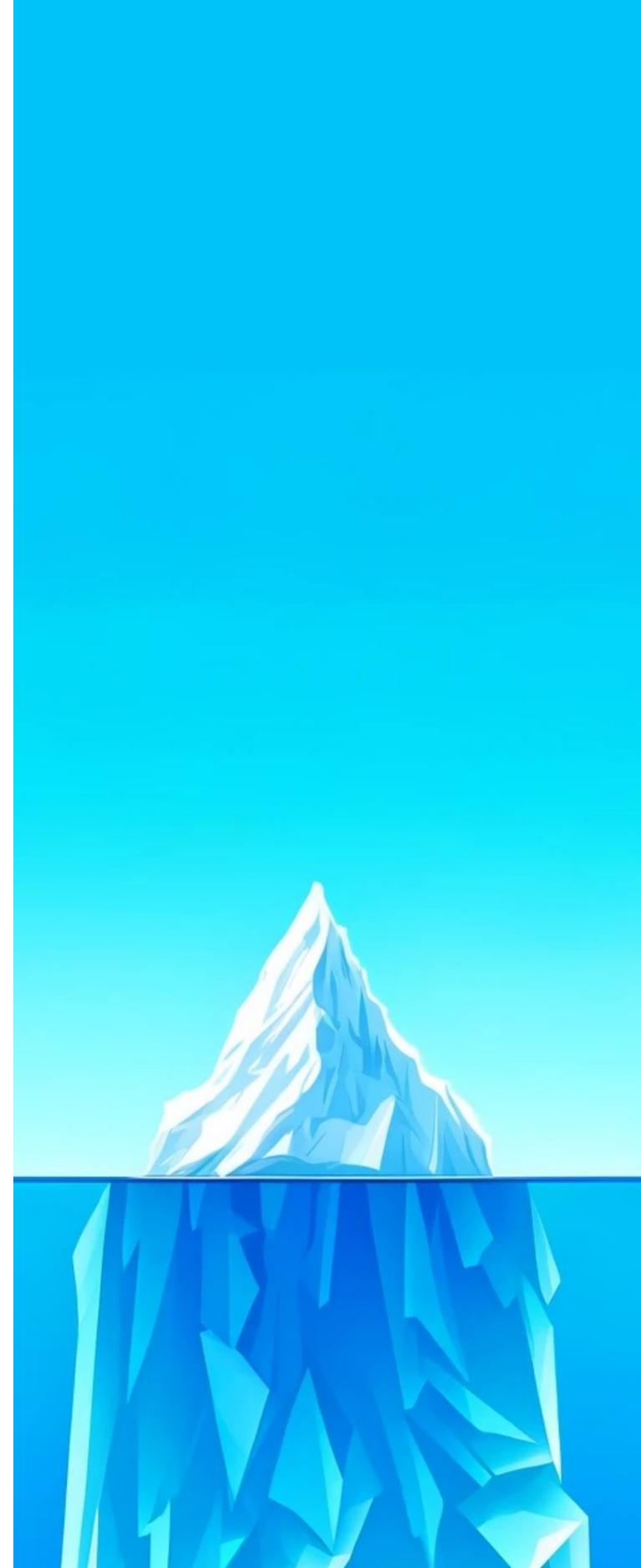
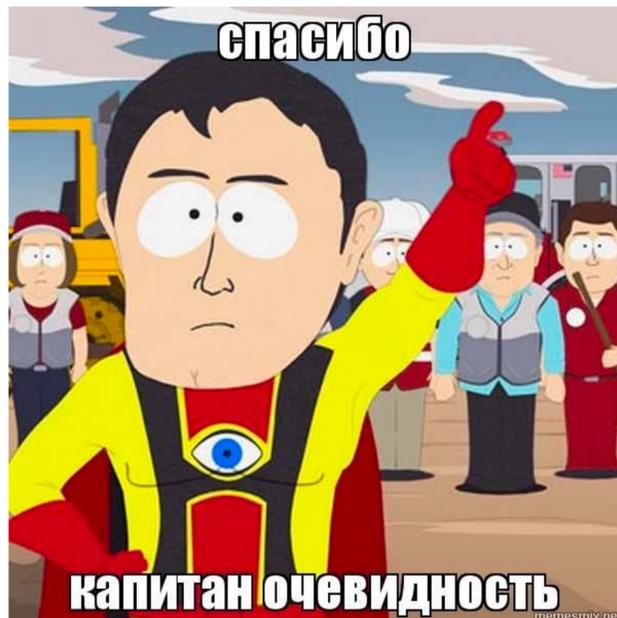
а два — лучше, если делать так



# Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, если делать так

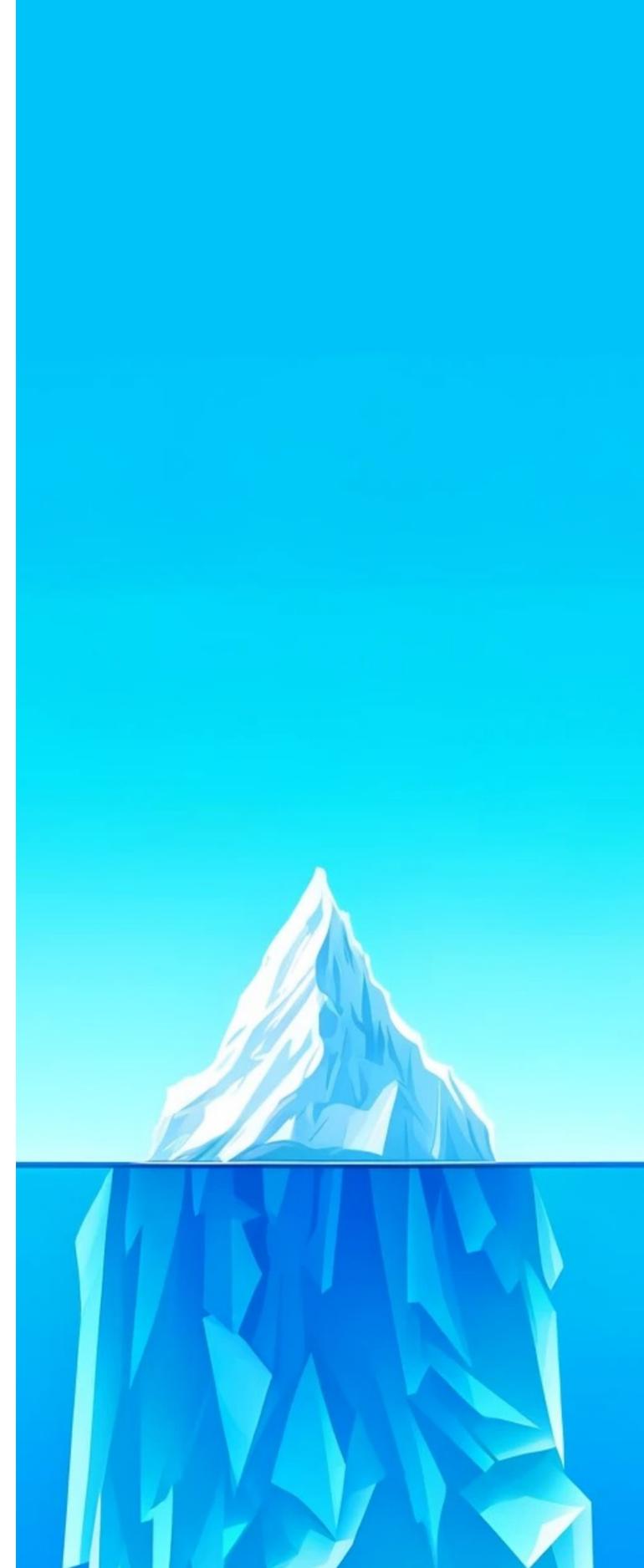
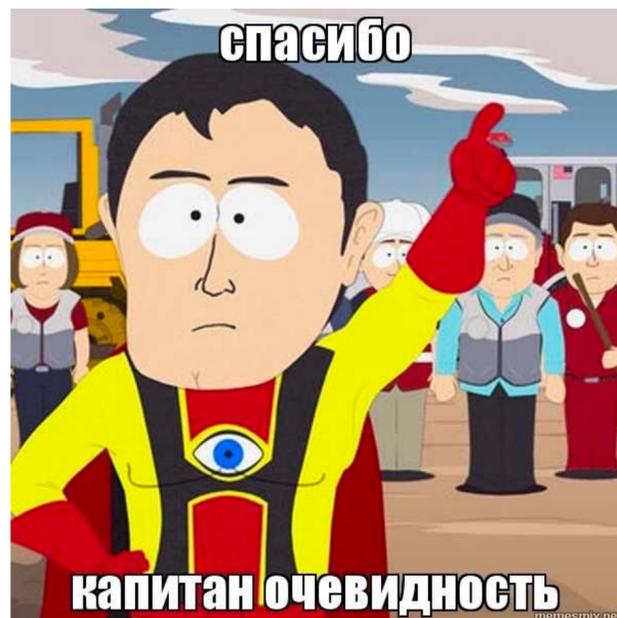
- Меняю 16 Гб на 32 Гб



# Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, если делать так

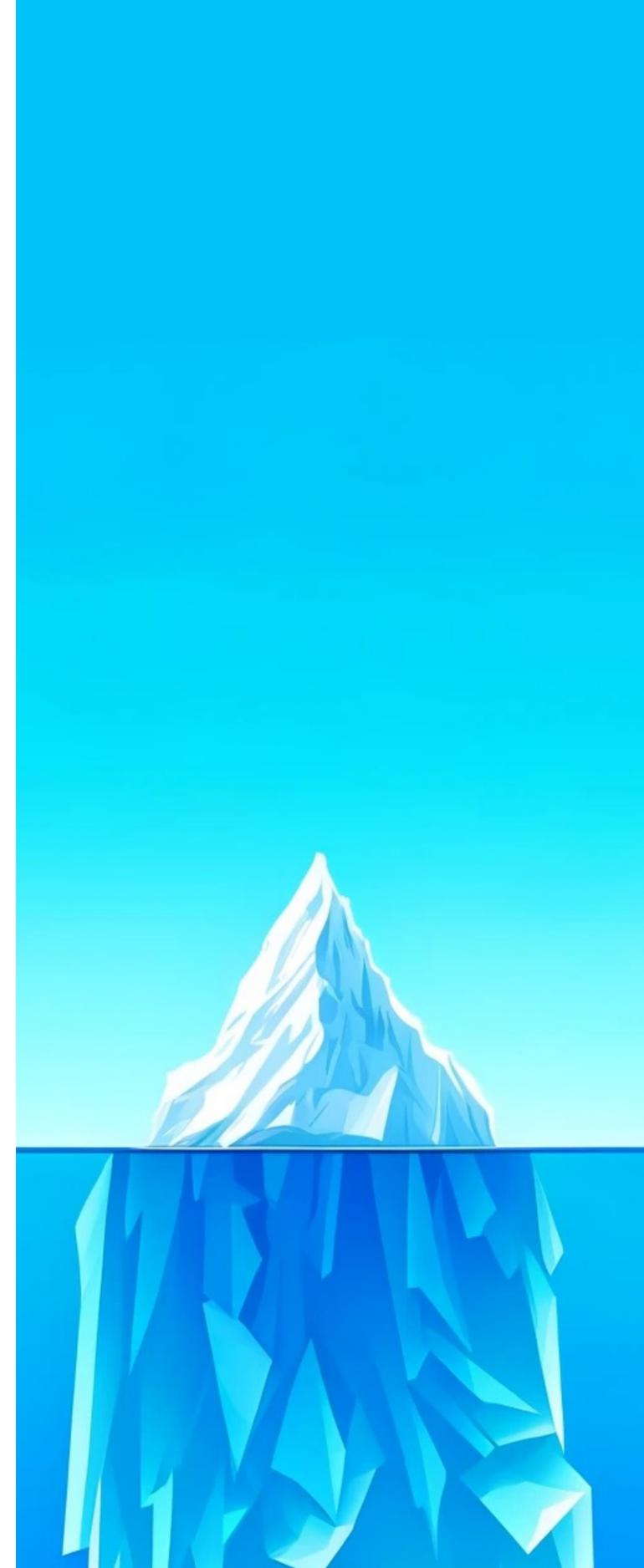
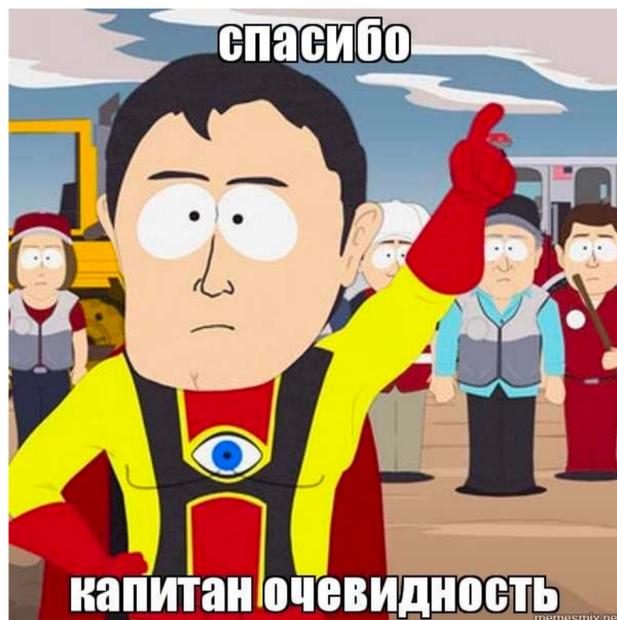
- Меняю 16 Гб на 32 Гб
- Чищу ОЗУ и перезагружаюсь чаще



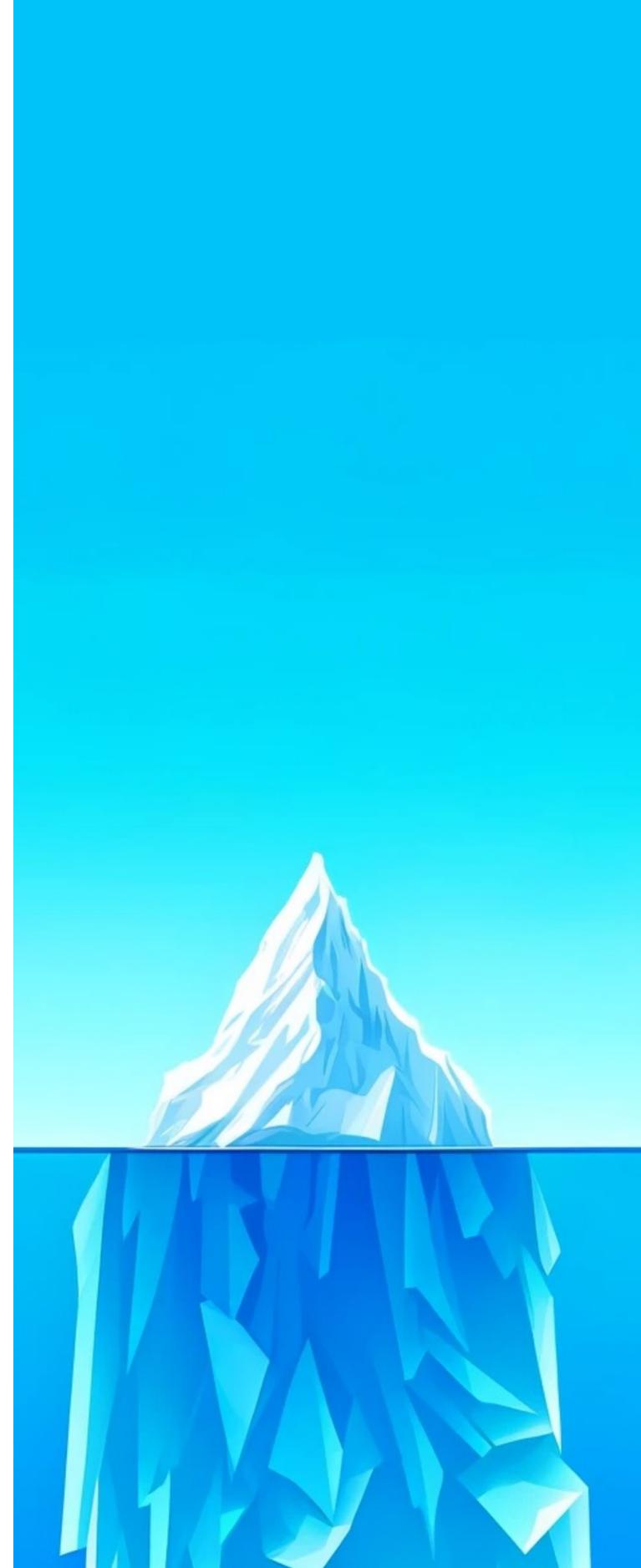
# Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, если делать так

- Меняю 16 Гб на 32 Гб
- Чищу ОЗУ и перезагружаюсь чаще
- Синкаю Gradle чаще

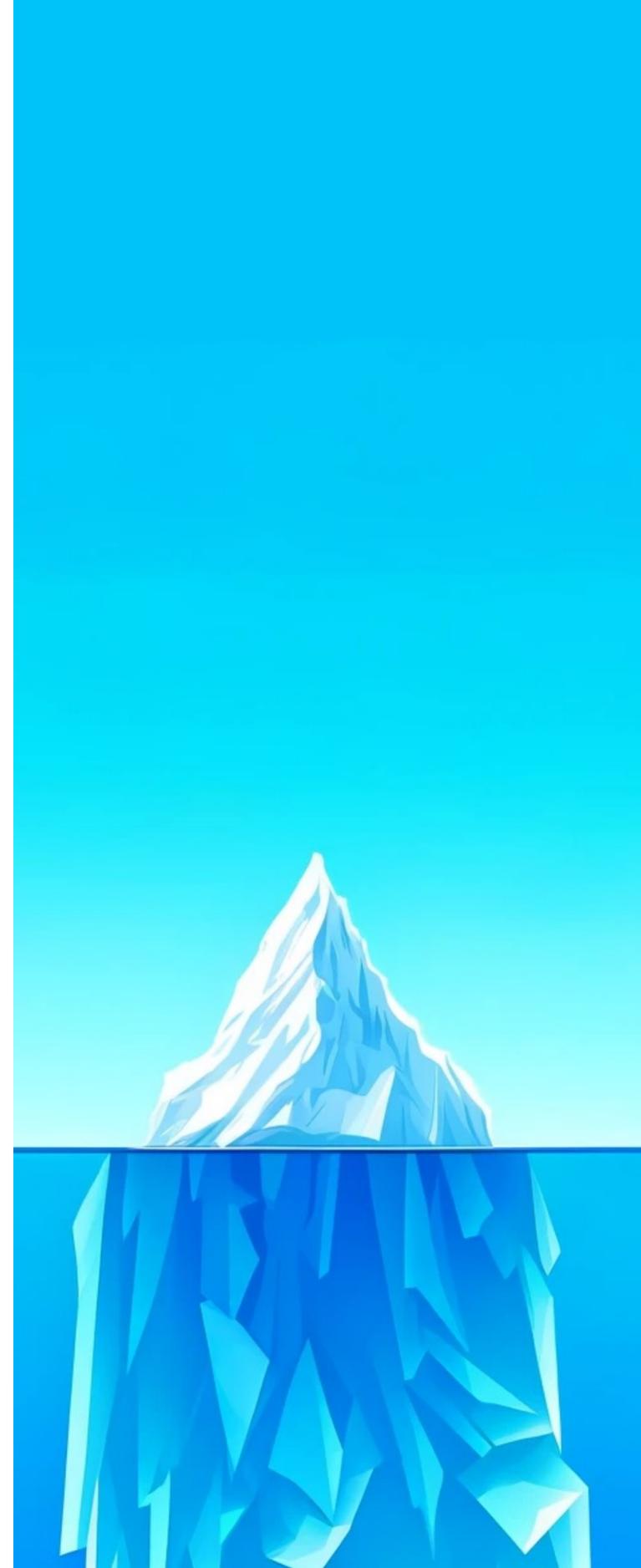
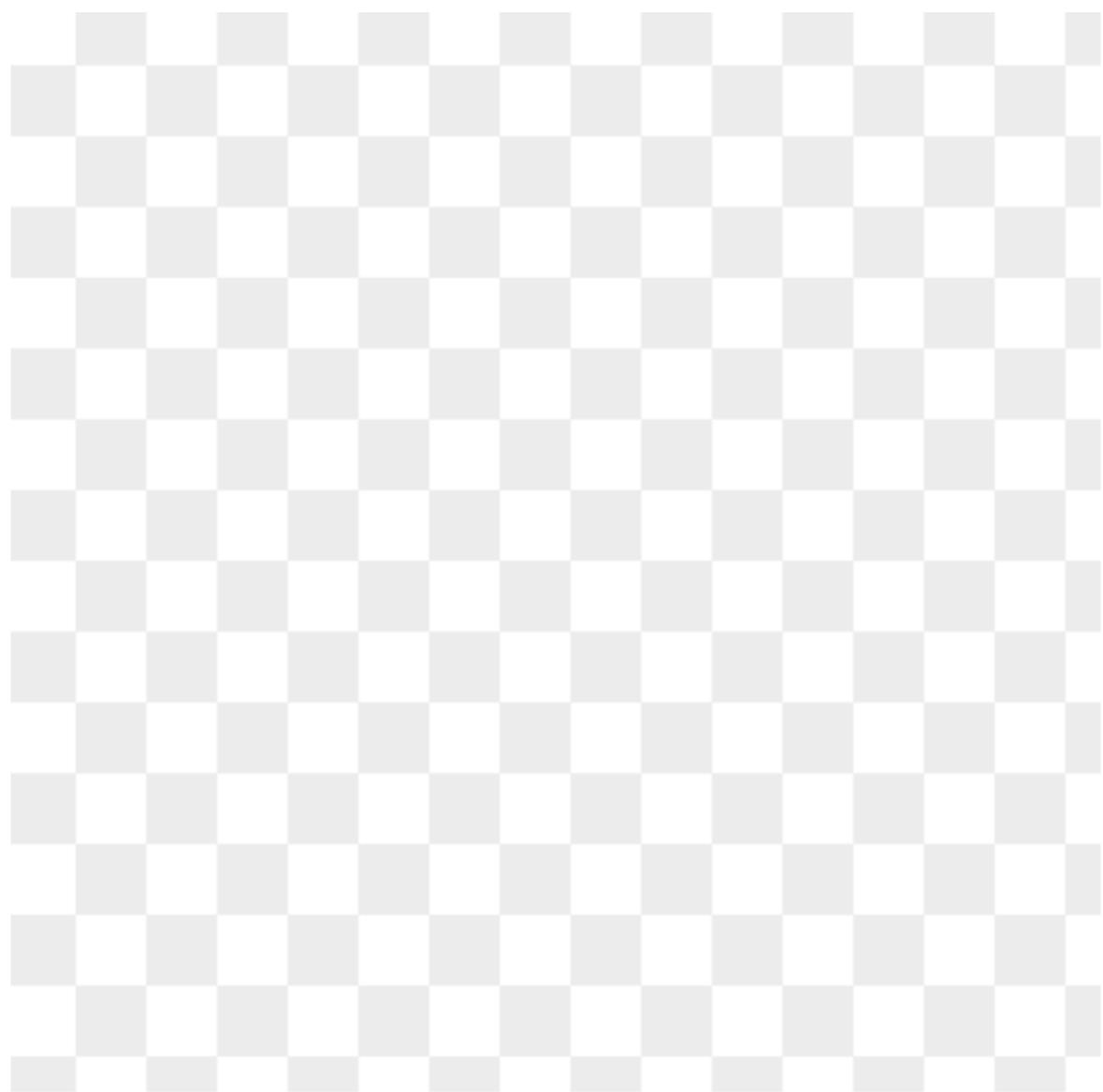


# Превьюшки, которых нет



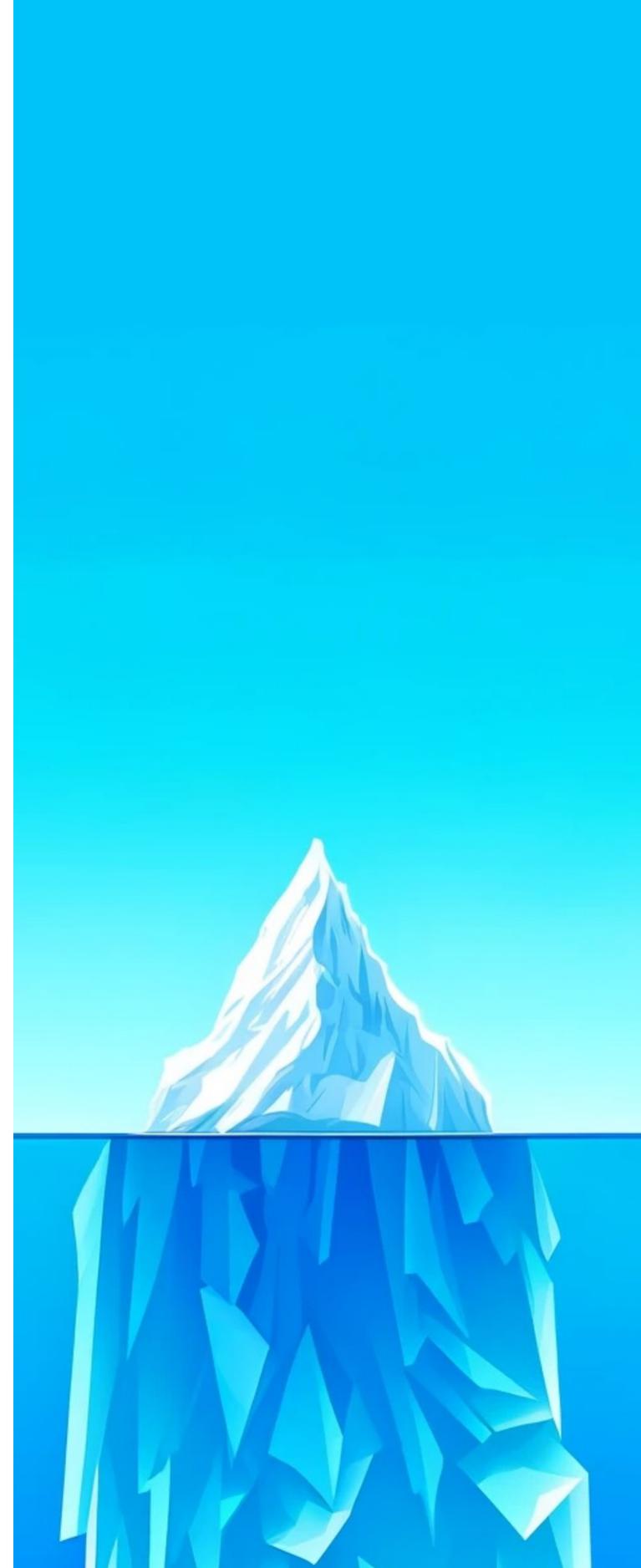
# Превьюшки, которых нет

а должны быть



# Превьюшки, которых нет

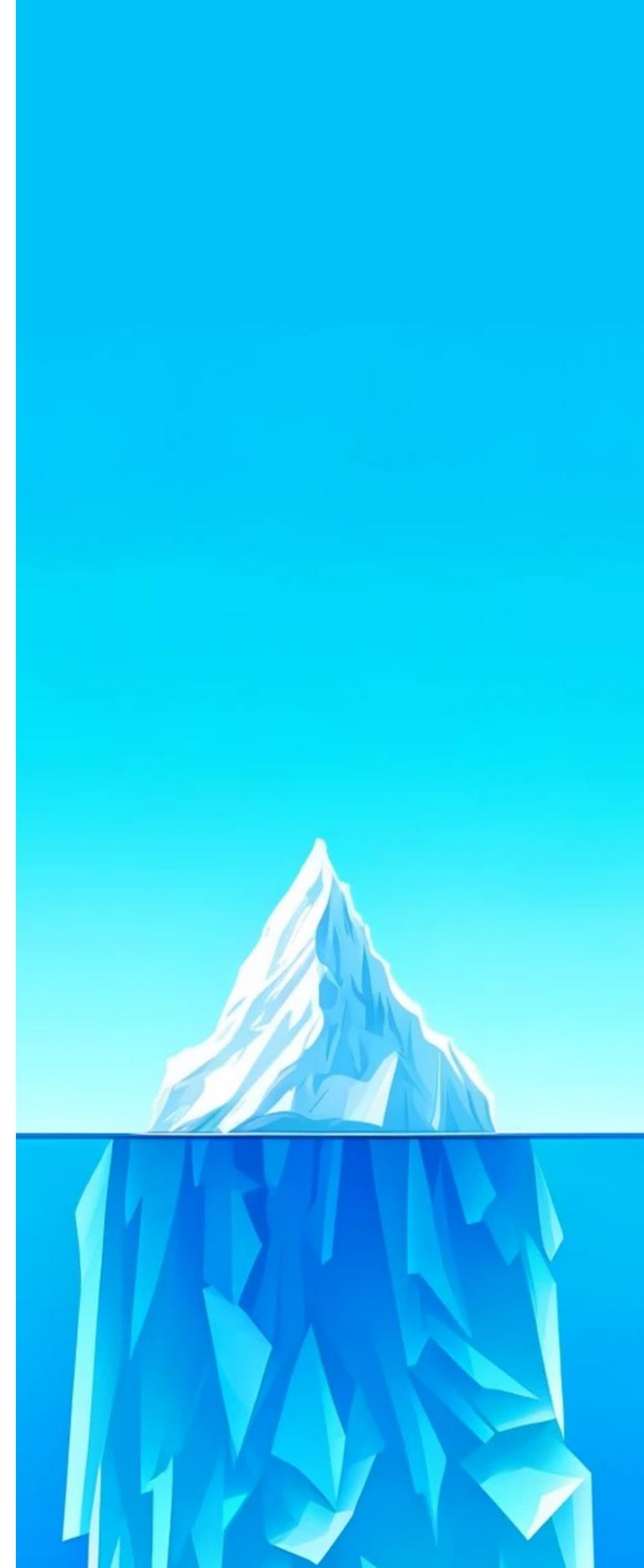
а должны быть



# Превьюшки, которых нет

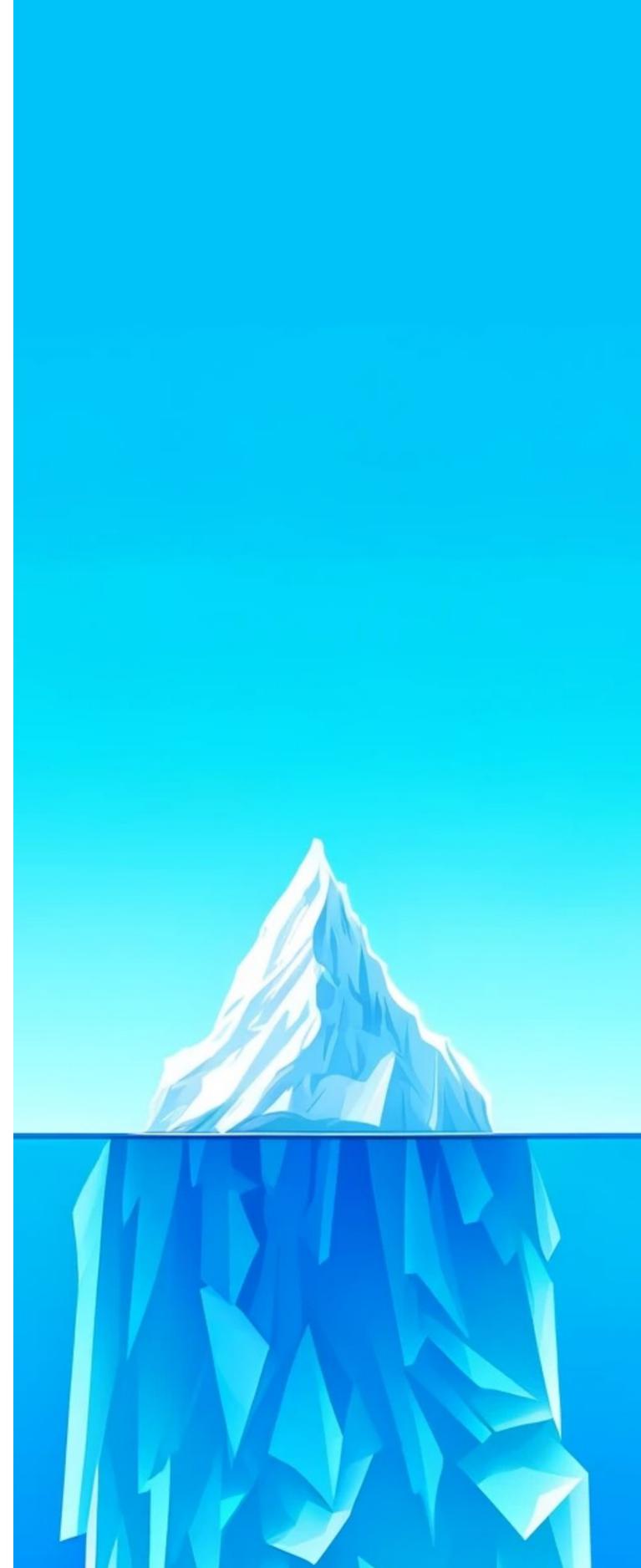
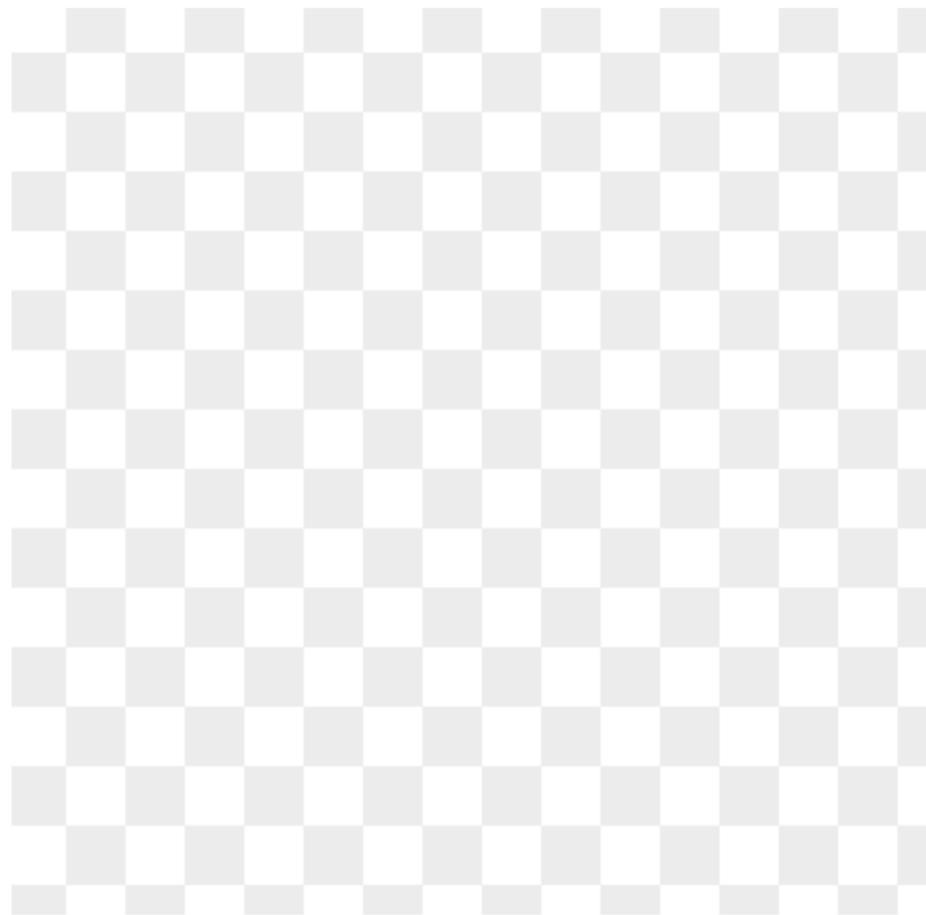
а должны быть

```
<path
  android:fillColor="?colorDark"
  android:pathData="M8,3.089C5.288,3.089
</vector>
```



# Превьюшки, которых нет

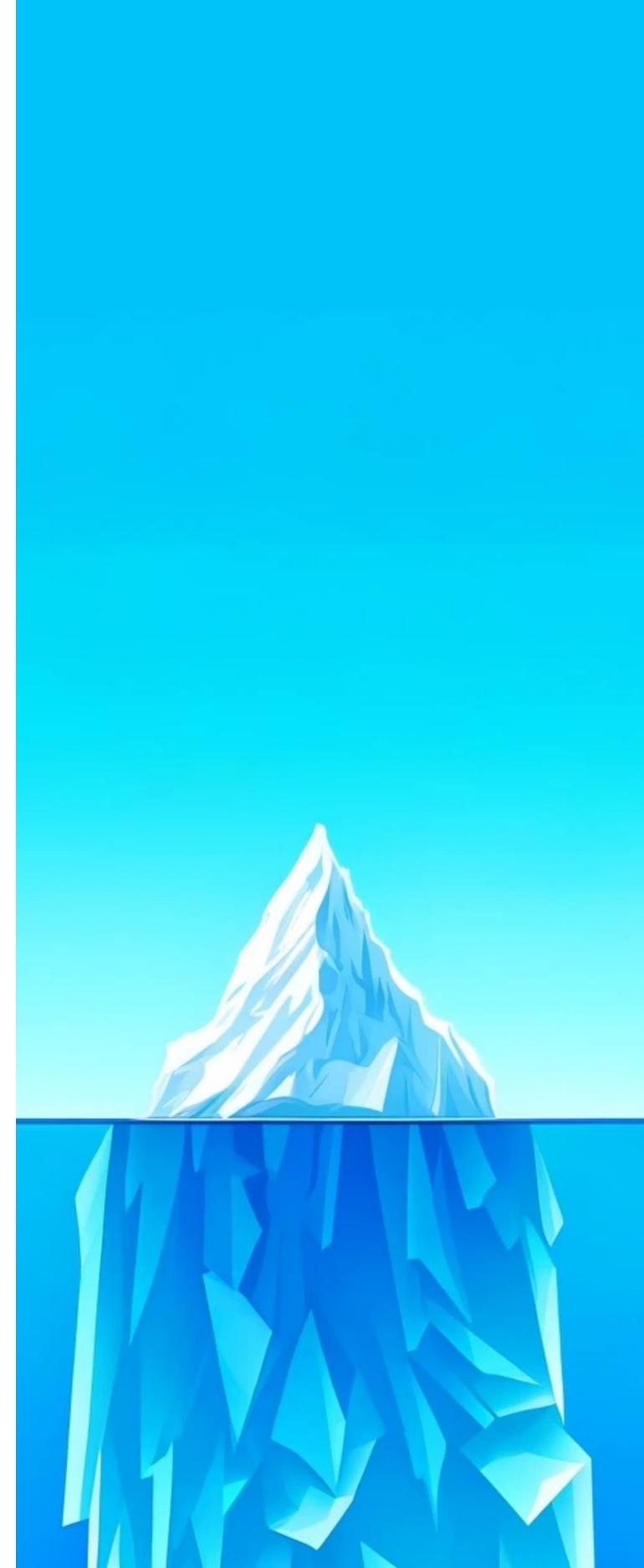
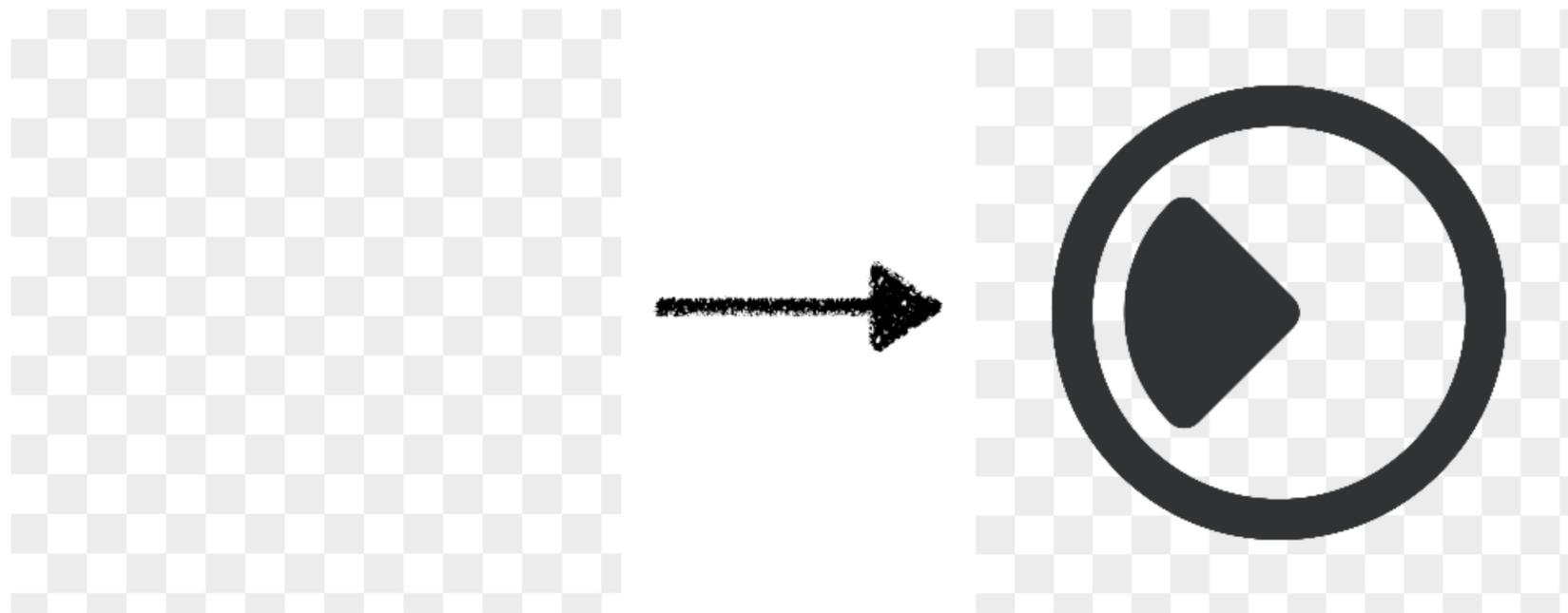
а должны быть, поэтому чиню



# Превьюшки, которых нет

а должны быть, поэтому чиню

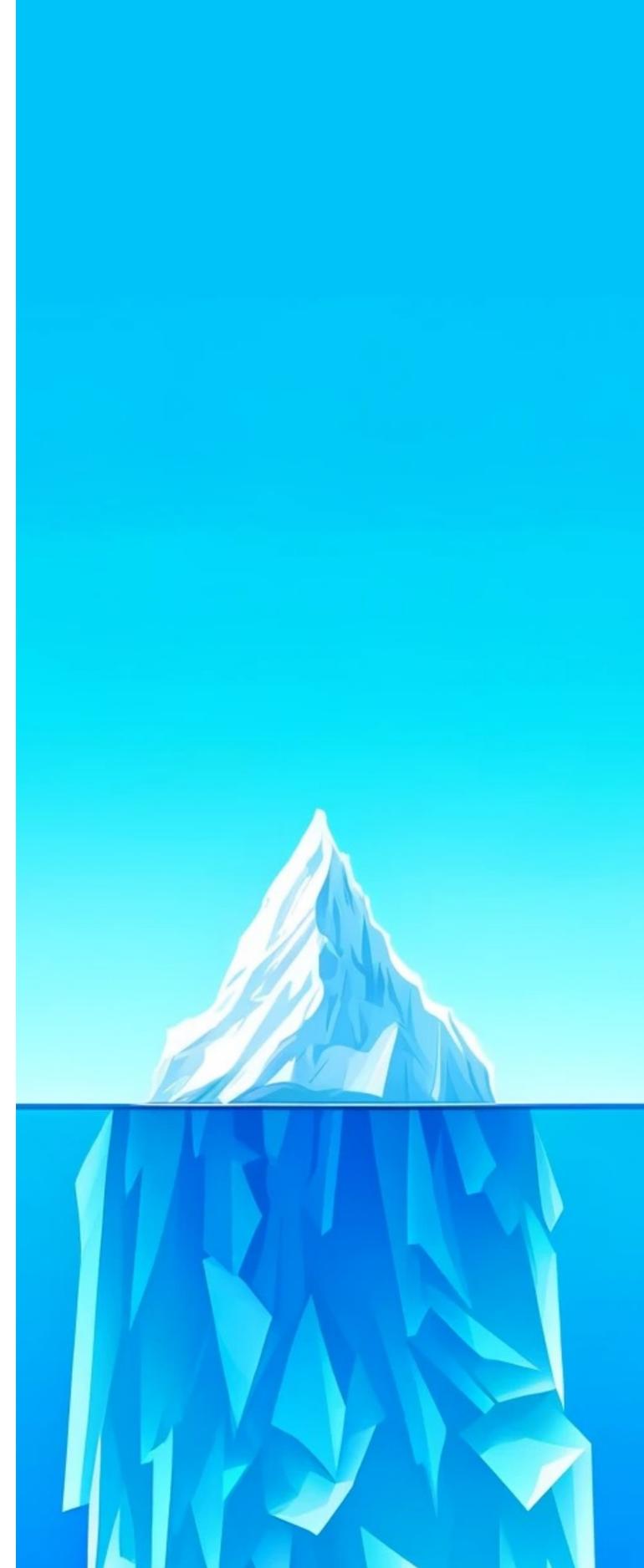
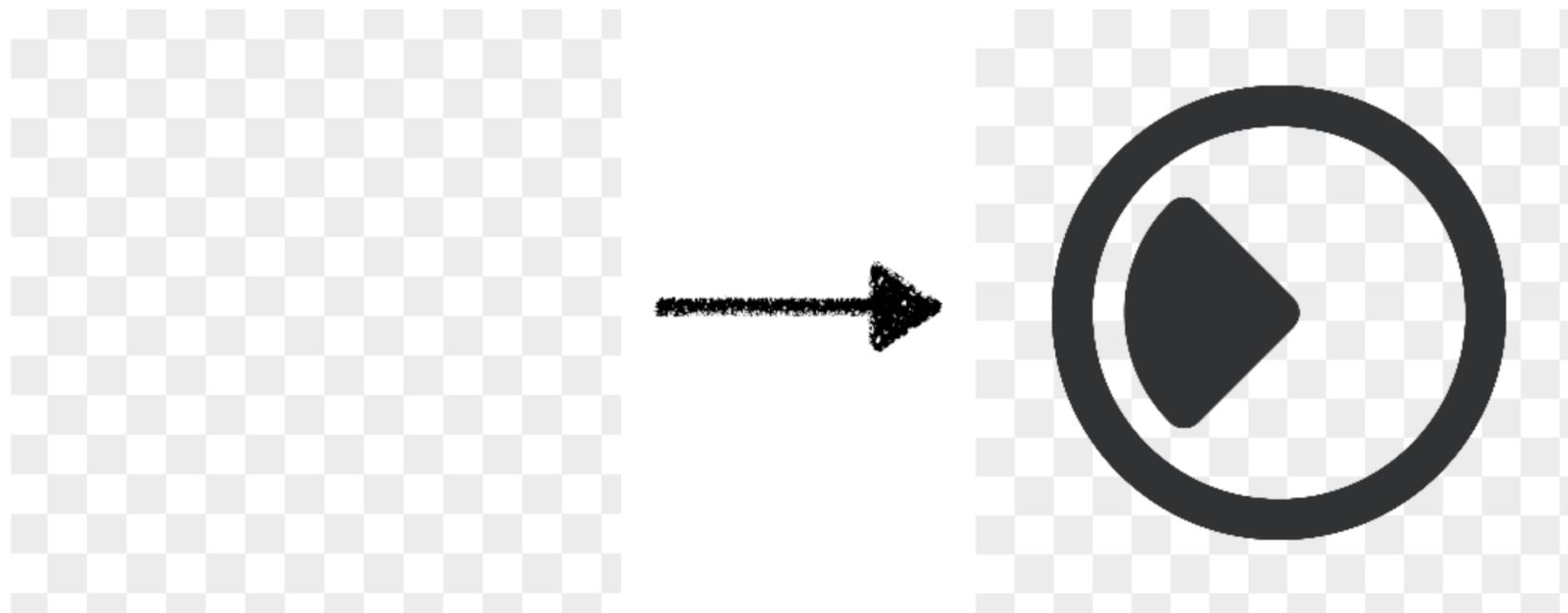
- В проекте «до замены» меняю токены на хардкод



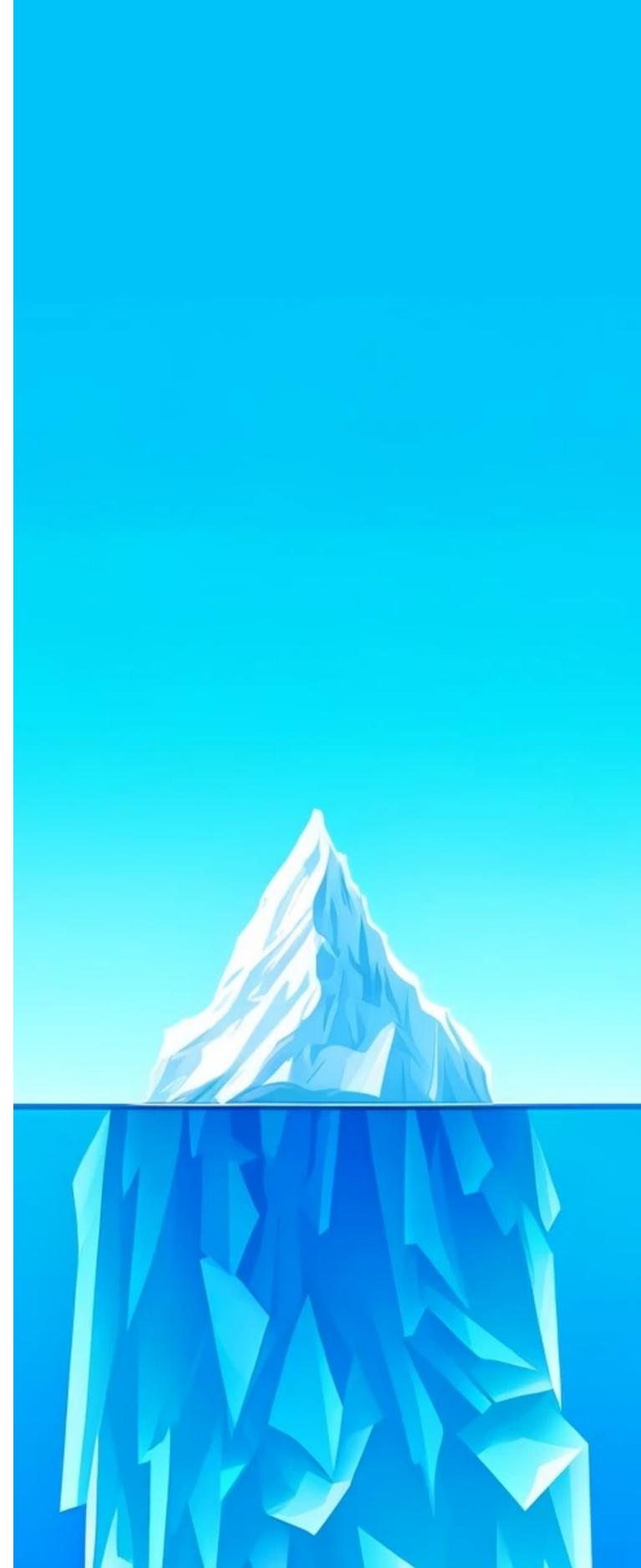
# Превьюшки, которых нет

а должны быть, поэтому чиню

- В проекте «до замены» меняю токены на хардкод
- Копирую тему в модули где есть старые иконки

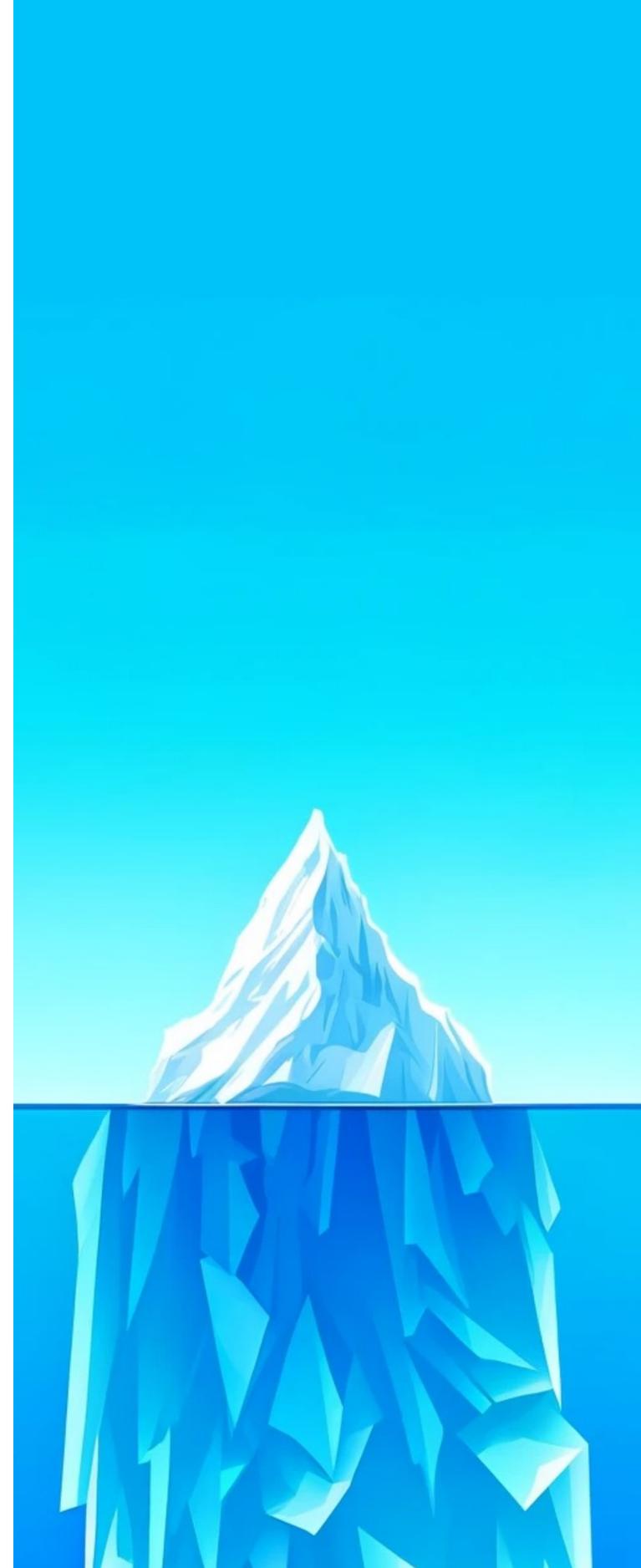


# FigmaGen — прекрасен



# FigmaGen — прекрасен

- Тулза для генерации стилей, цветов, иконок из Figma

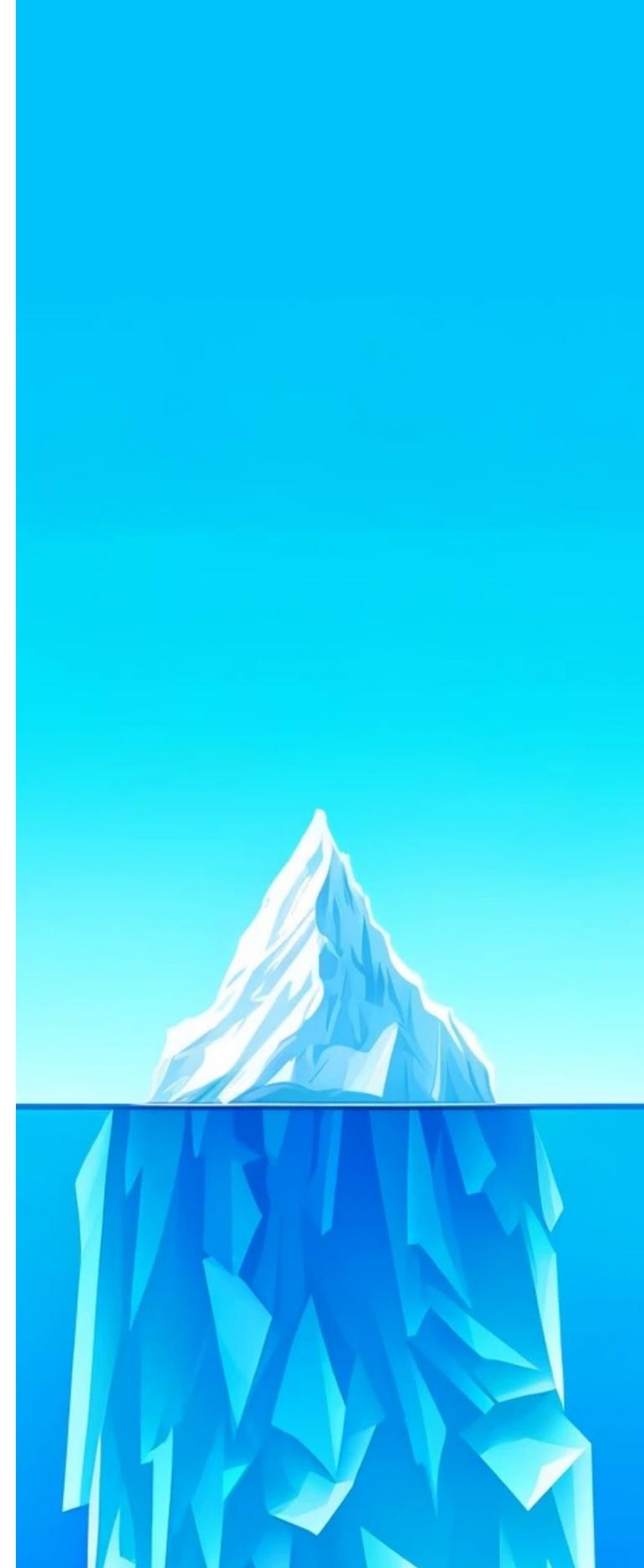


# FigmaGen — прекрасен

- Тулза для генерации стилей, цветов, иконок из Figma
- Open Source

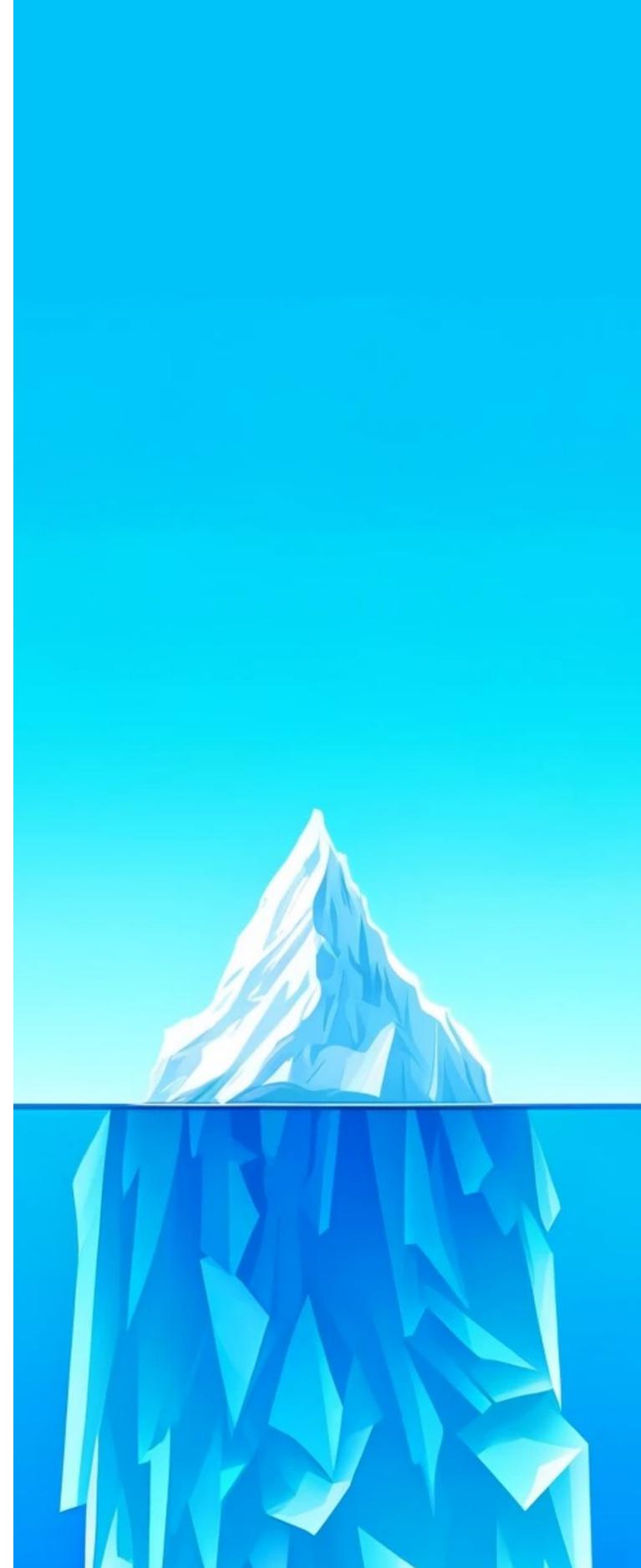


<https://github.com/hhru/FigmaGen>



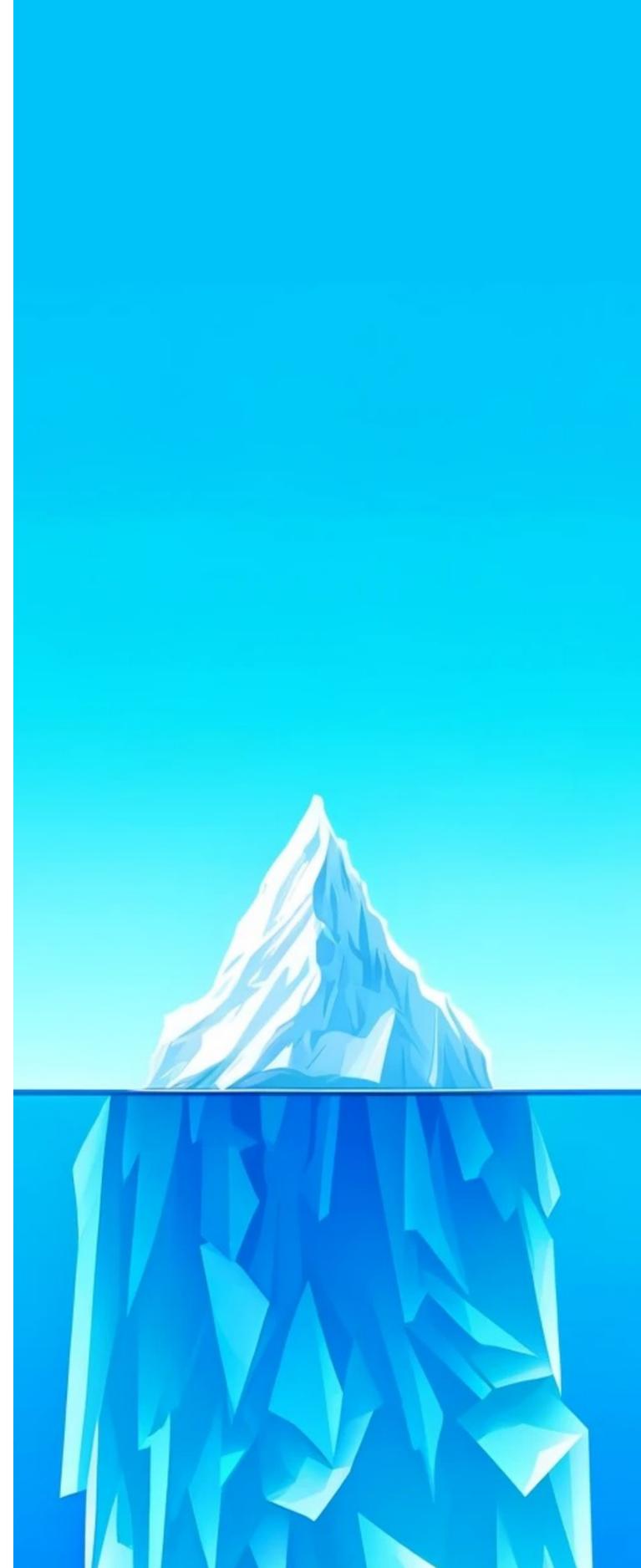
# FigmaGen — прекрасен

НО ЕСТЬ НЮАНСЫ



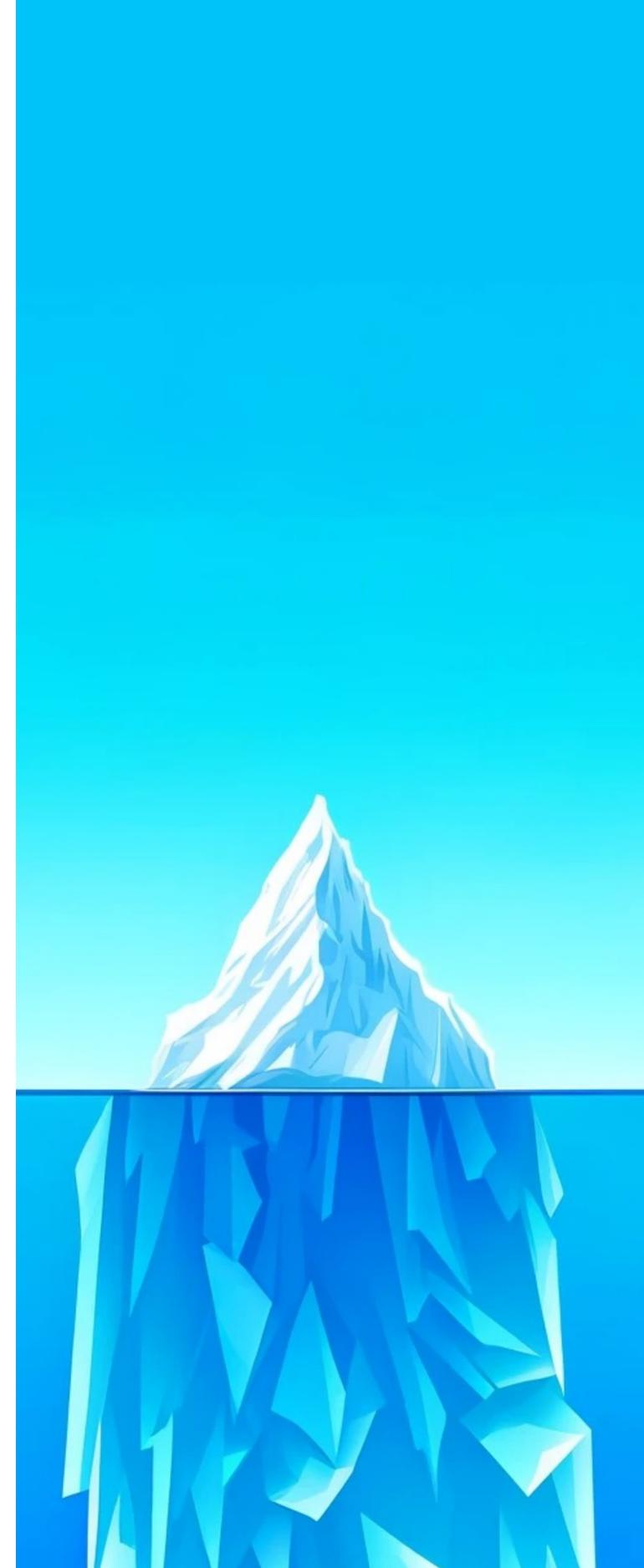
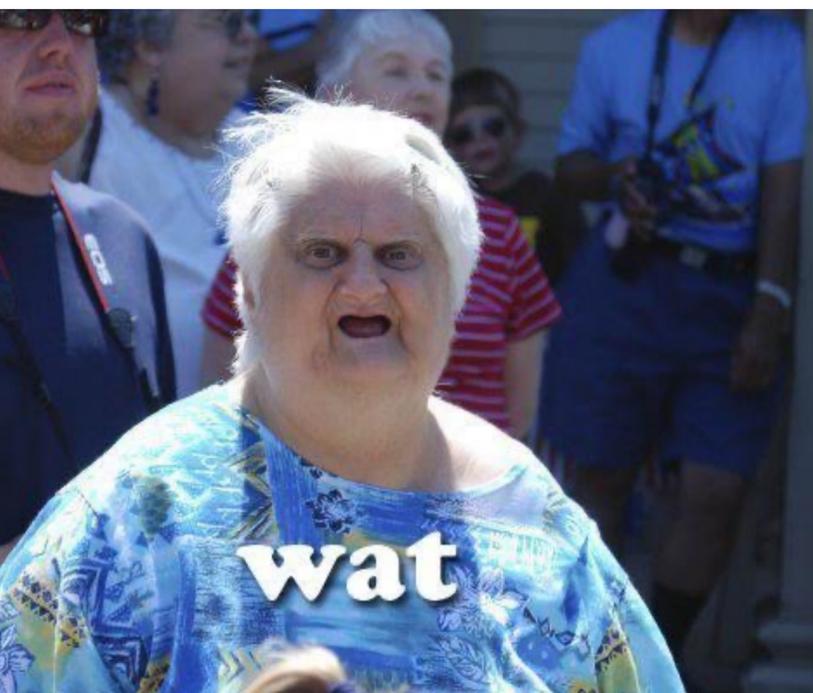
# FigmaGen — прекрасен

НО ЕСТЬ НЮАНСЫ



# FigmaGen — прекрасен

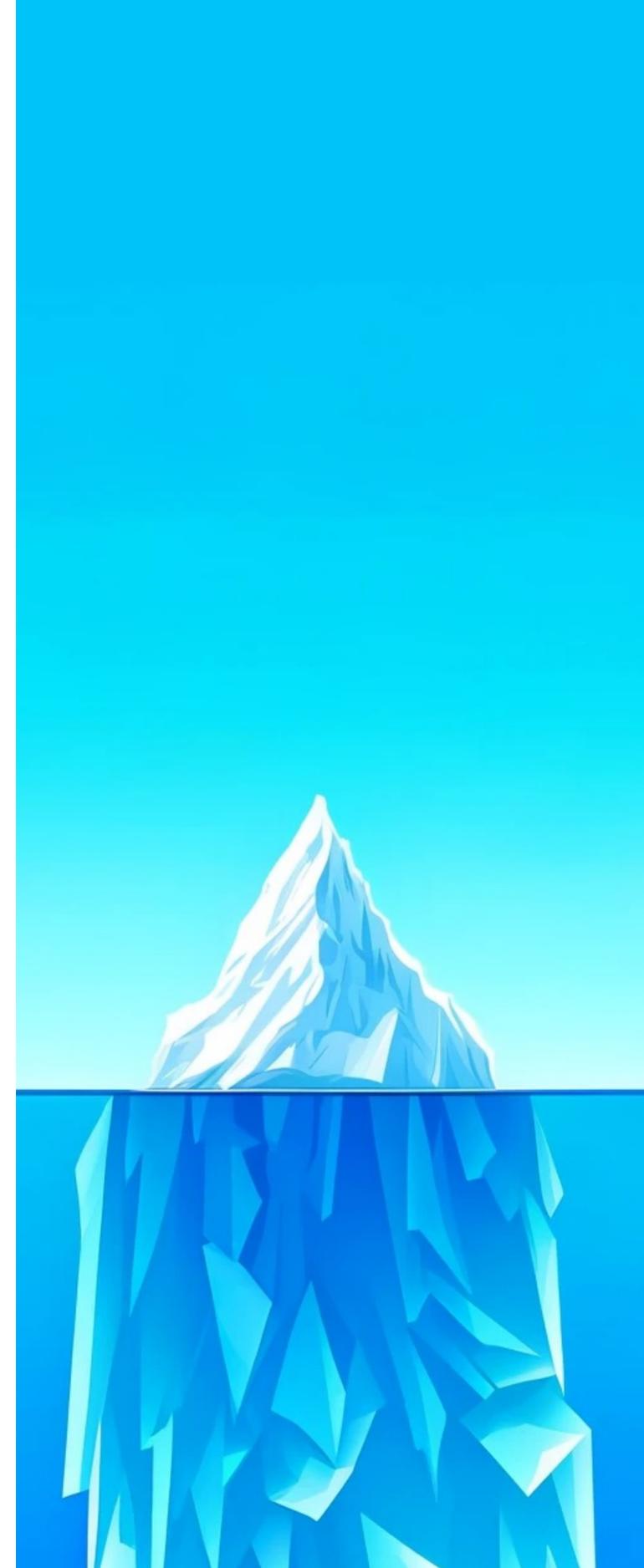
НО ЕСТЬ НЮАНСЫ



# FigmaGen — прекрасен

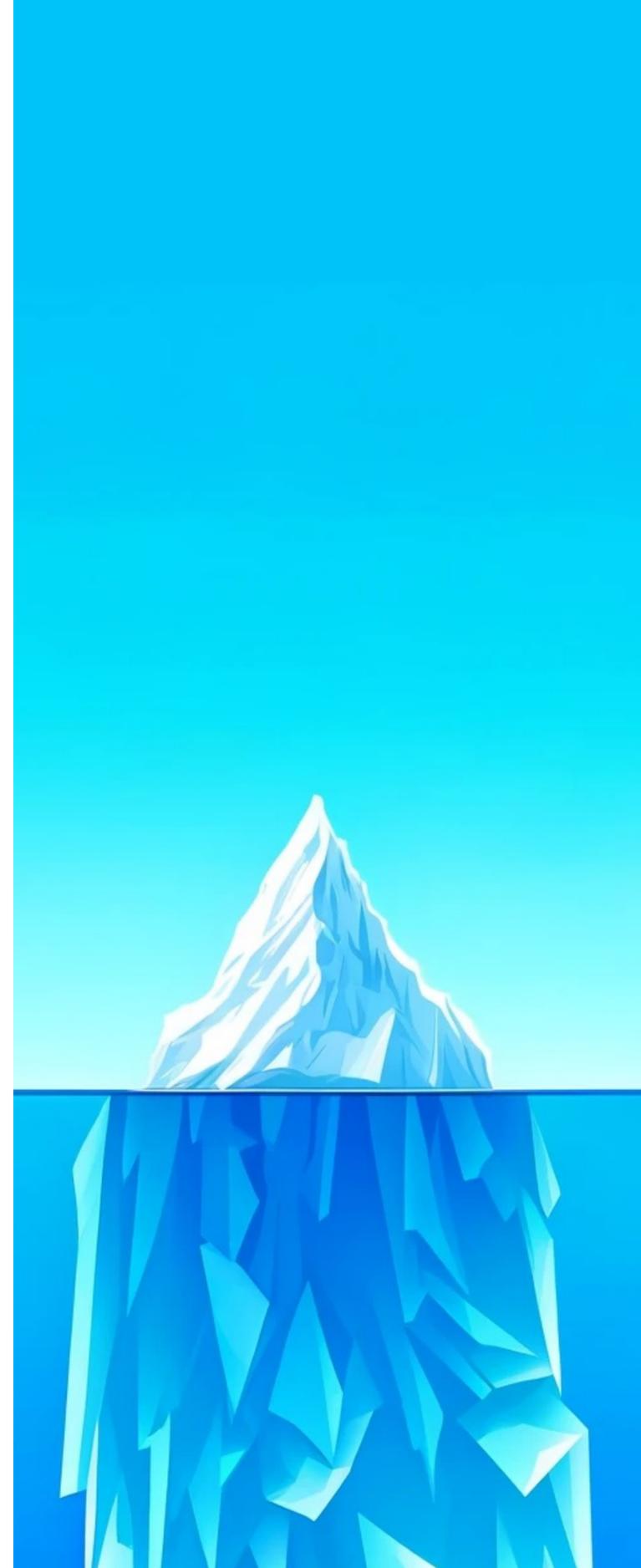
НО ЕСТЬ НЮАНСЫ

- Парсер + Figma



# FigmaGen — прекрасен

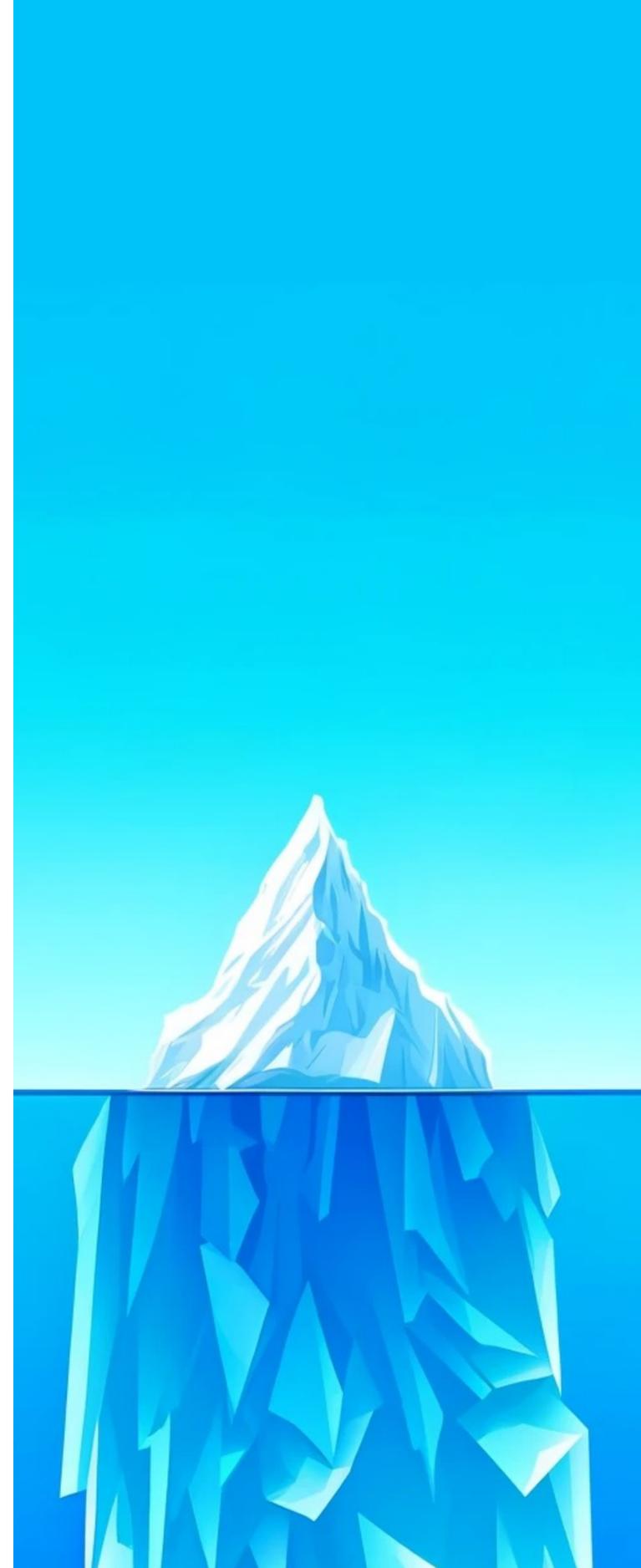
что делаю?



# FigmaGen — прекрасен

что делаю?

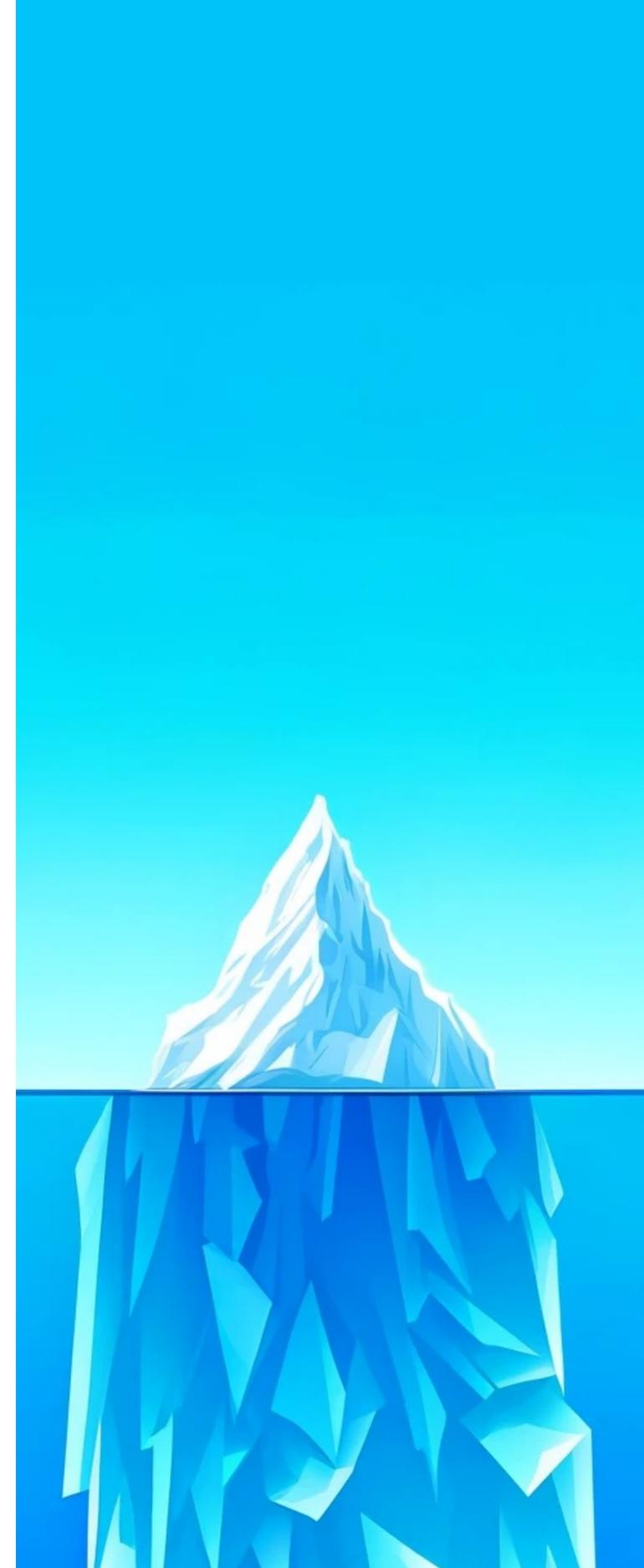
- Оставляю старую иконку с TODO



# FigmaGen — прекрасен

что делаю?

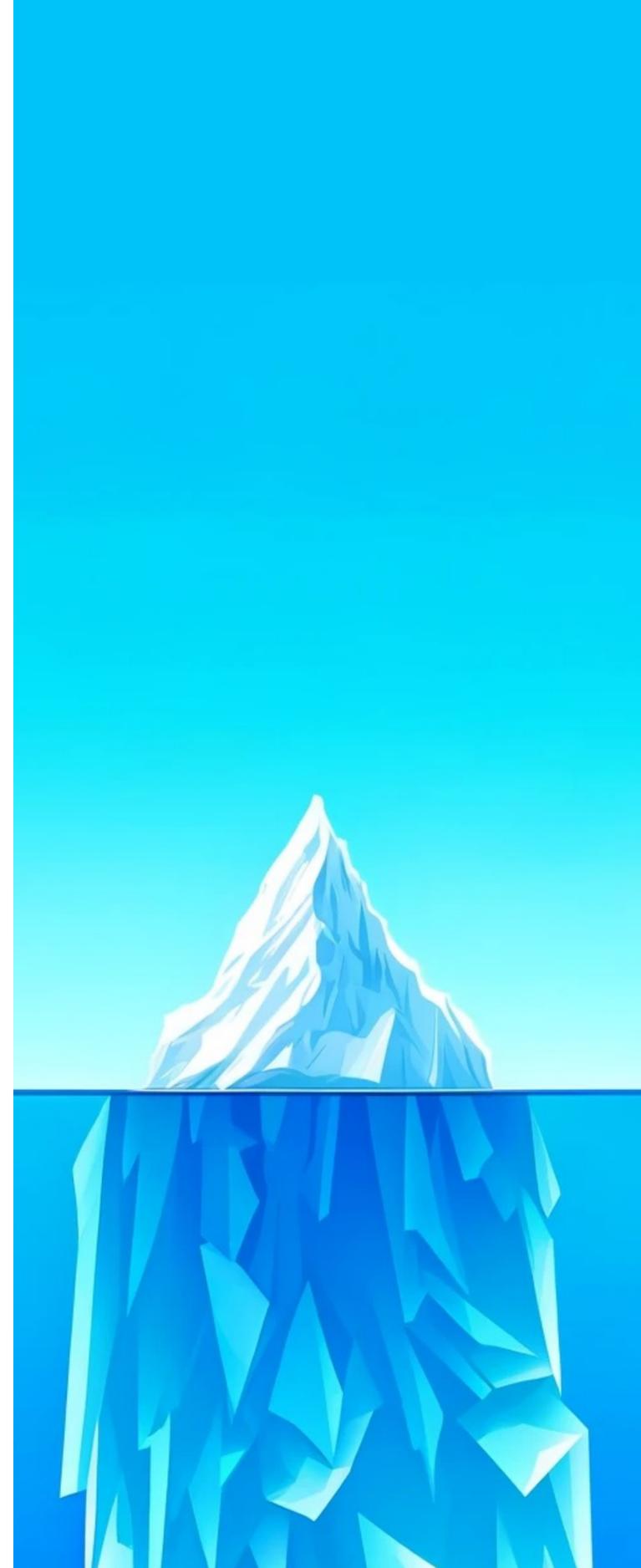
- Оставляю старую иконку с TODO
- Кидаю в дизайнеров и жду фикса в Figma



# FigmaGen — прекрасен

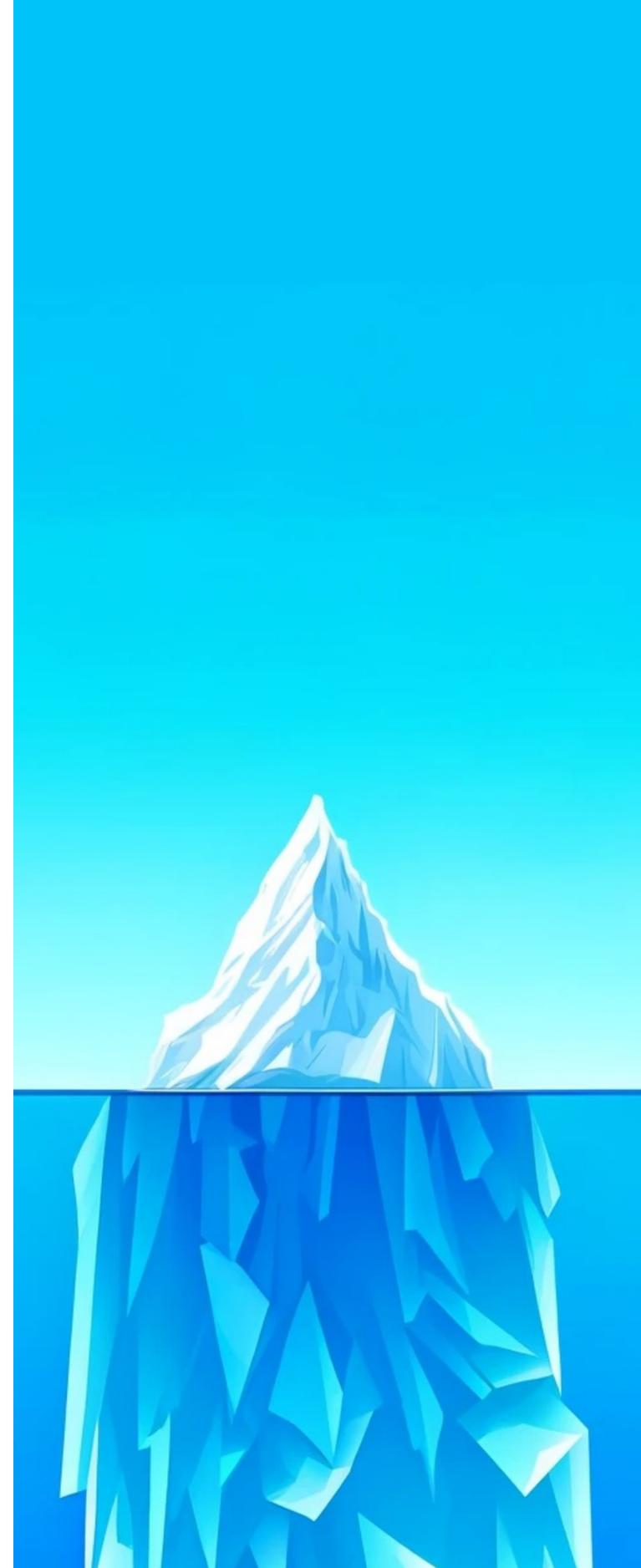
что делаю?

- Оставляю старую иконку с TODO
- Кидаю в дизайнеров и жду фикса в Figma
- Регенерирую пак по мере исправления



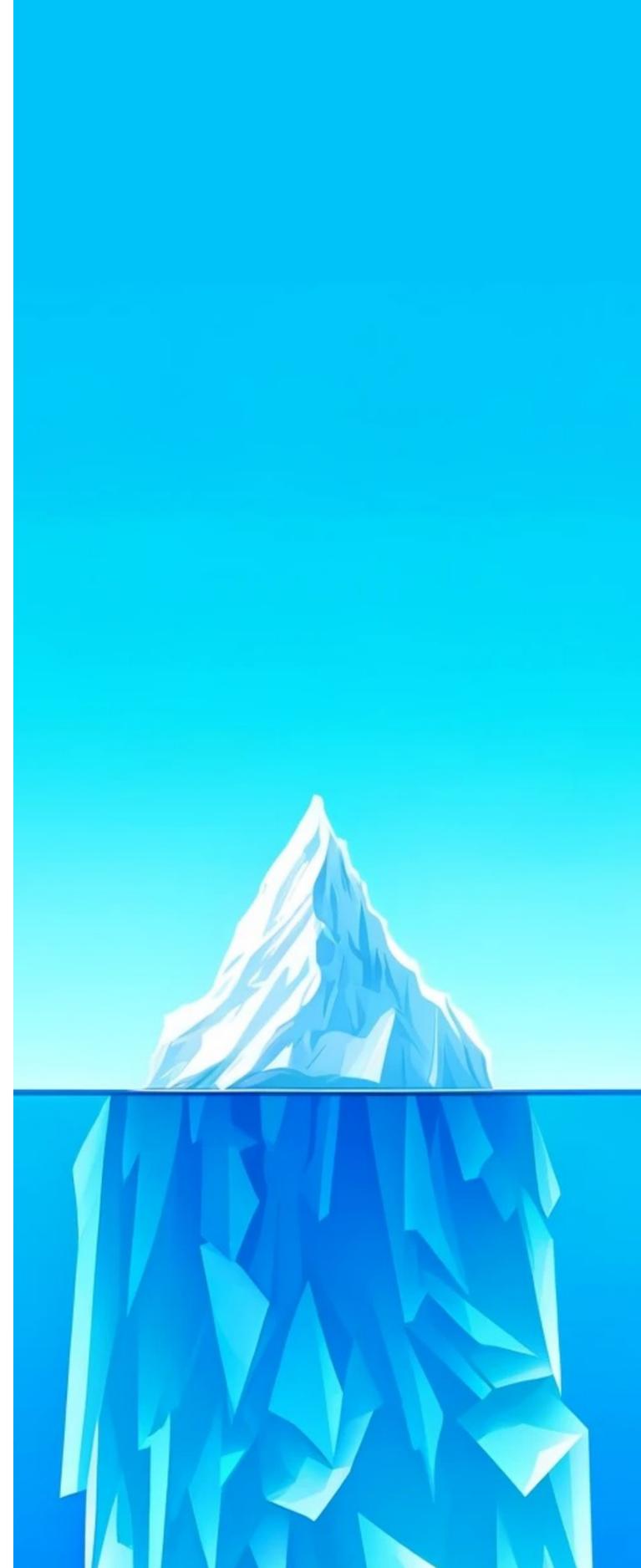
# «Проблемы позади. Да ведь?»

Саша Тотилас



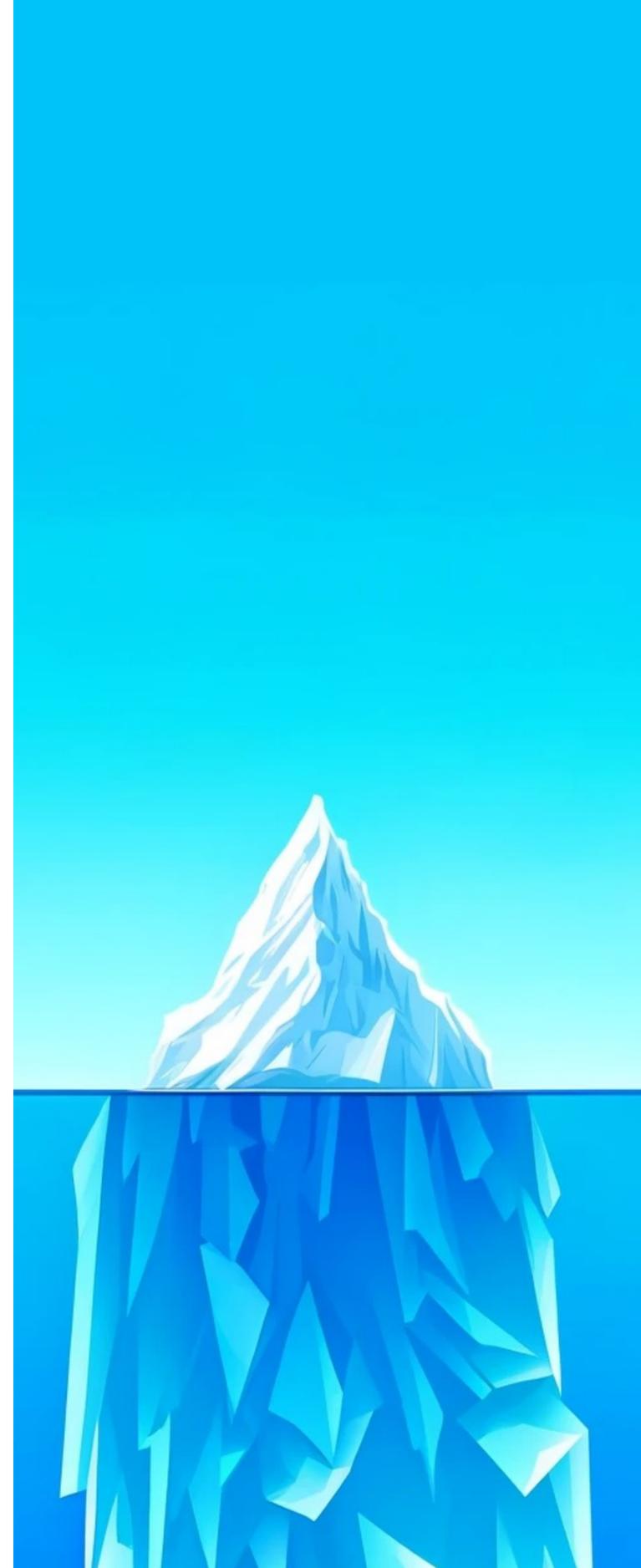
# «Нет»

Проблемы



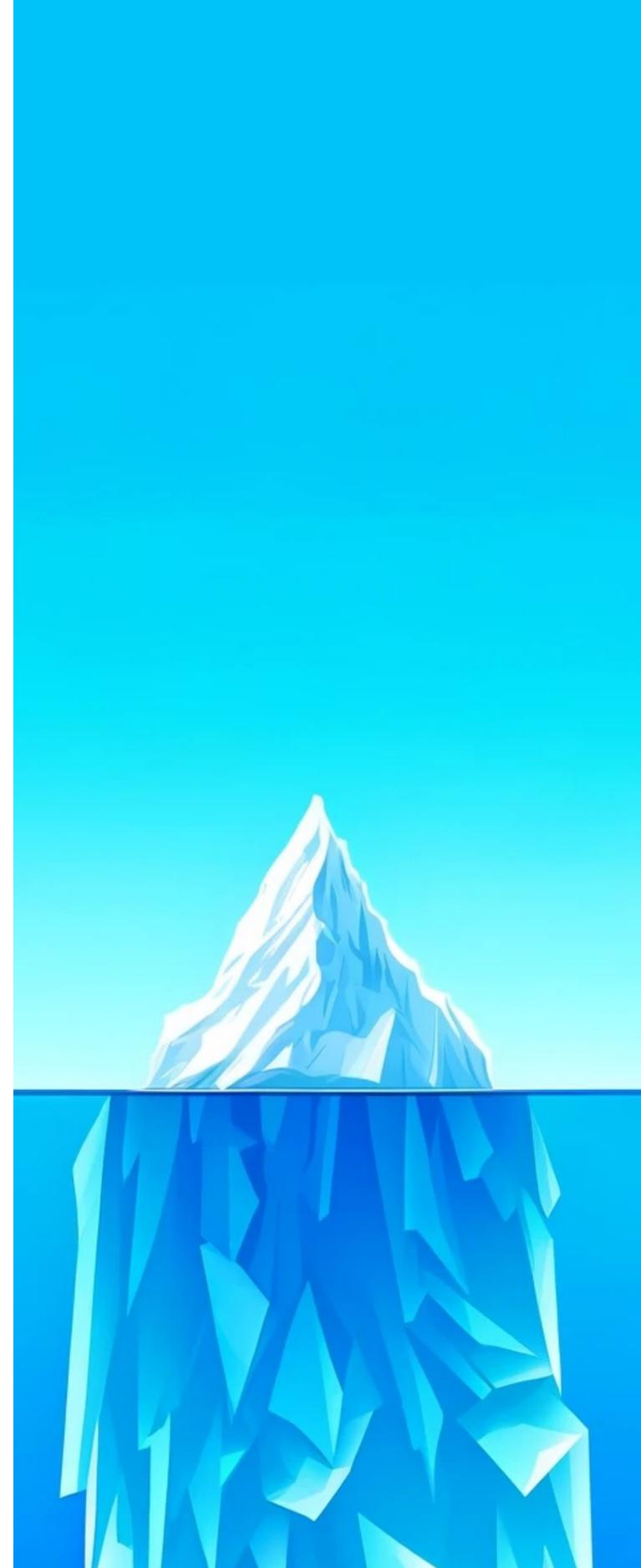
Глава последняя

# Энтропия в мире иконок



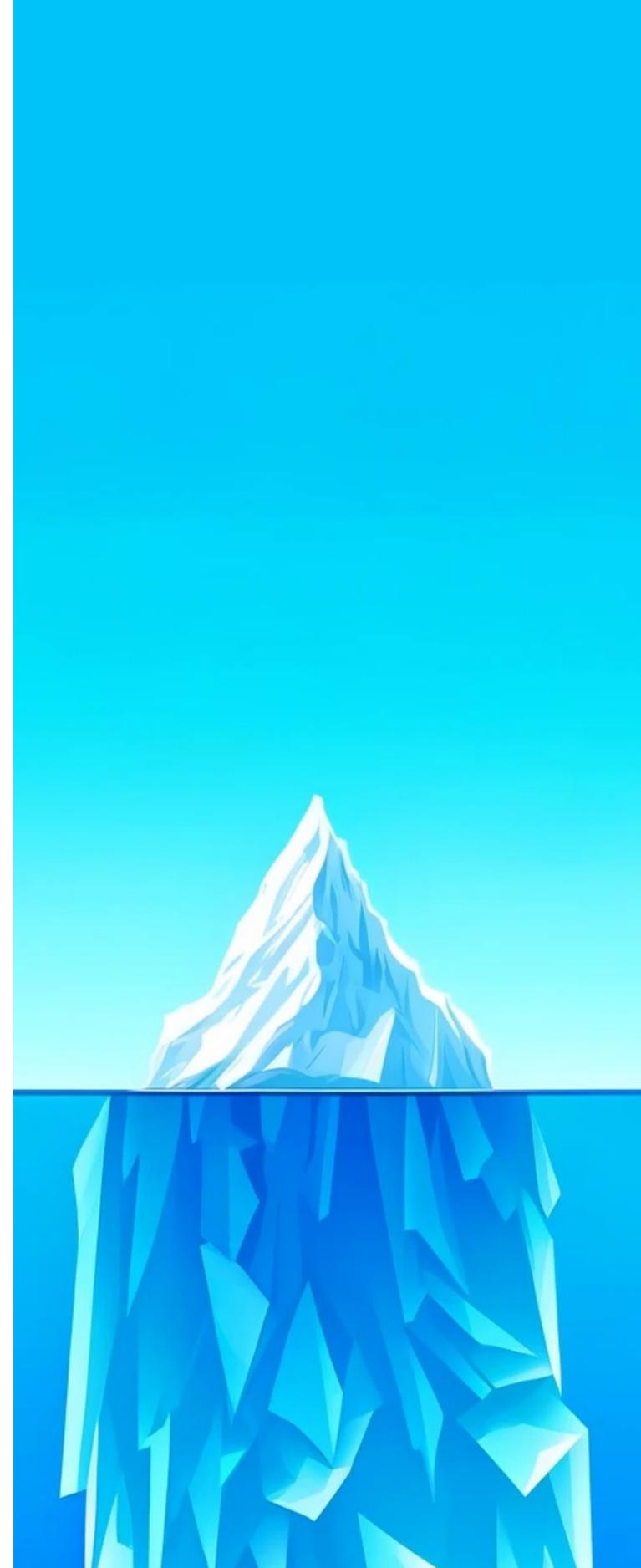
# Иконки бывают разные

чёрные, белые, красные



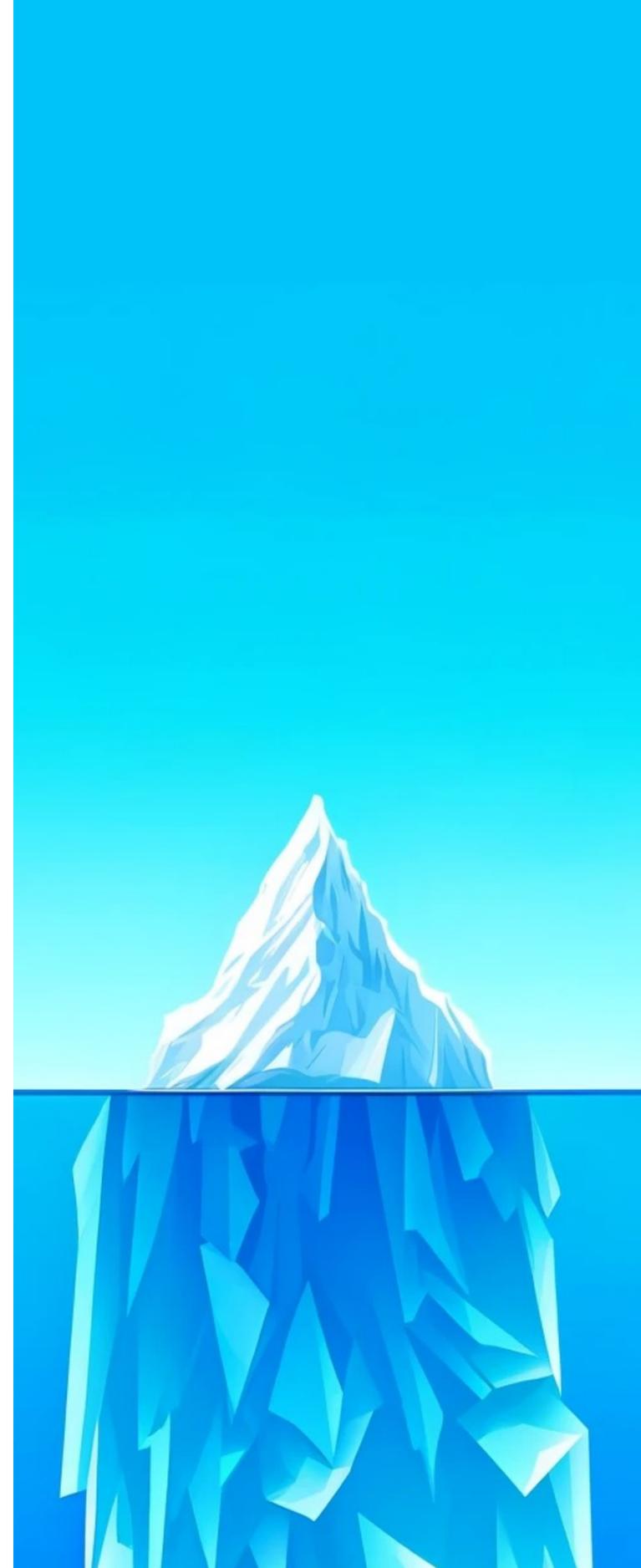
# Иконки бывают разные

чёрные, белые, красные



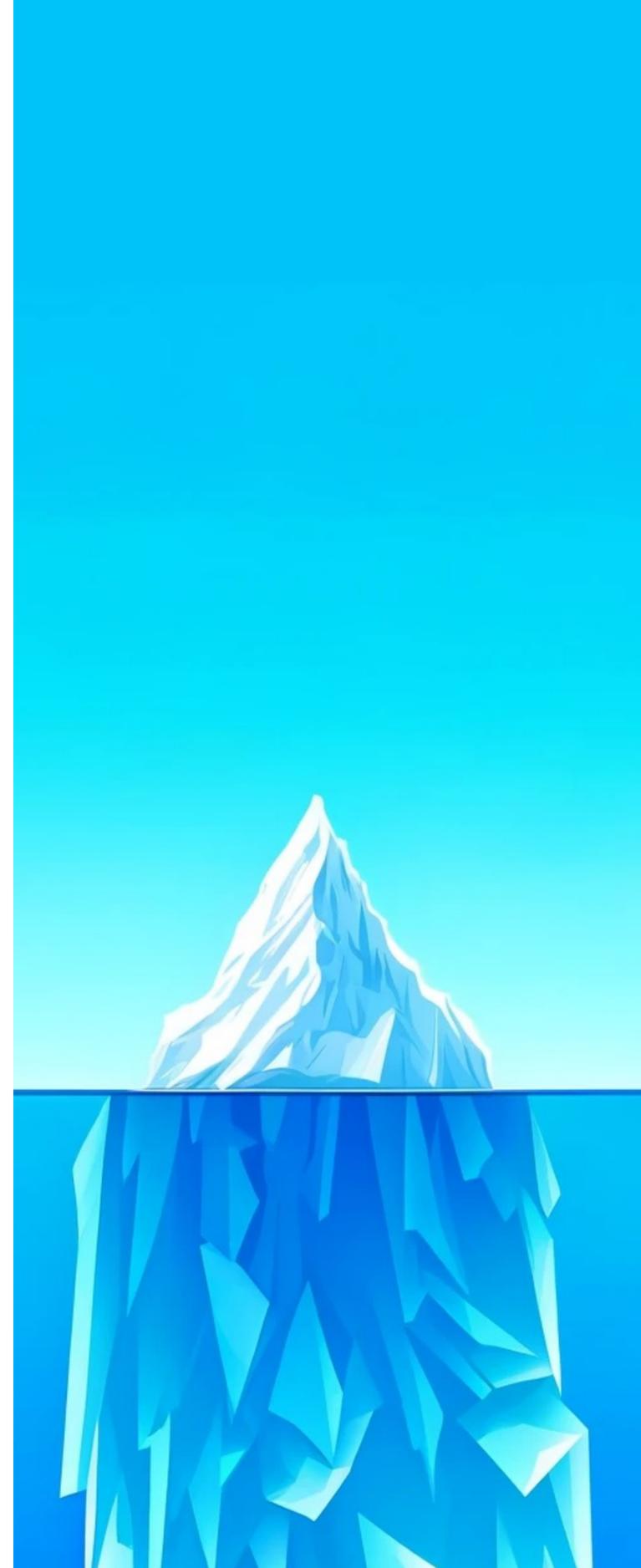
# Иконки бывают разные

чёрные, белые, красные



# Иконки бывают разные

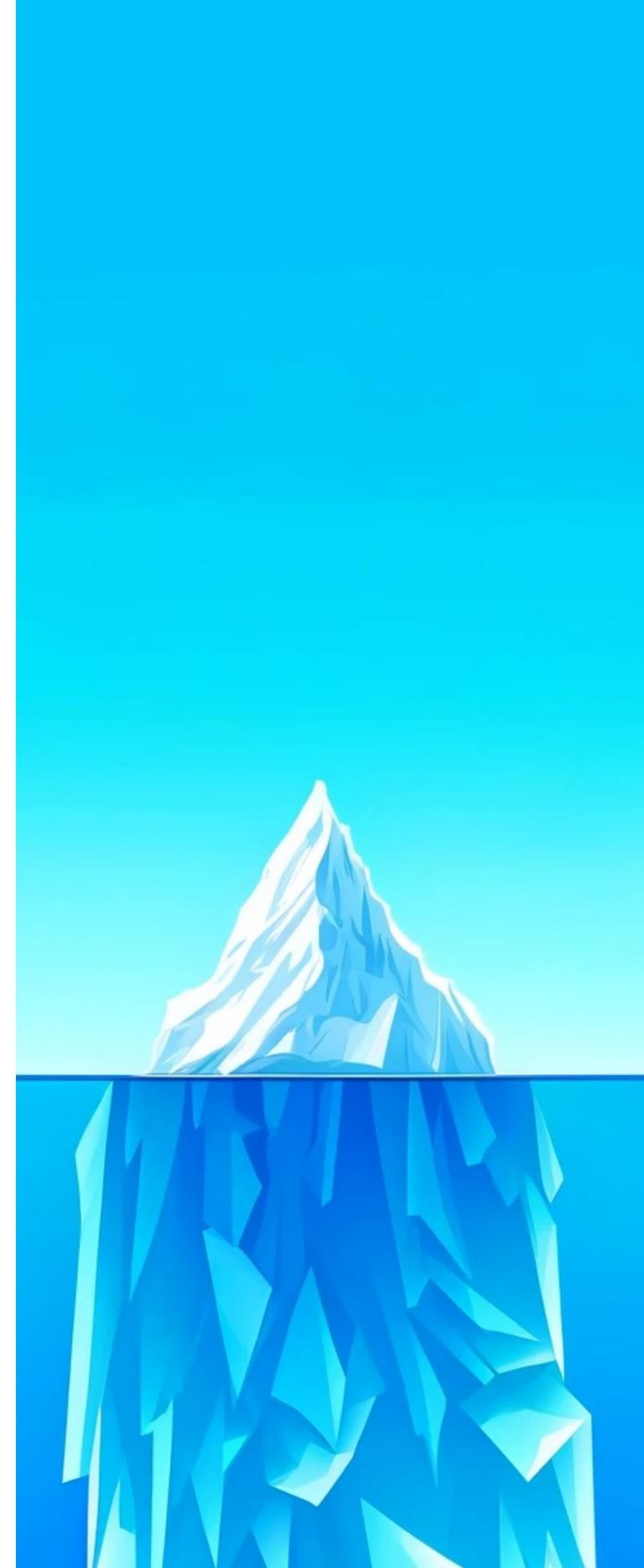
чёрные, белые, красные



# Иконки бывают разные

чёрные, белые, красные

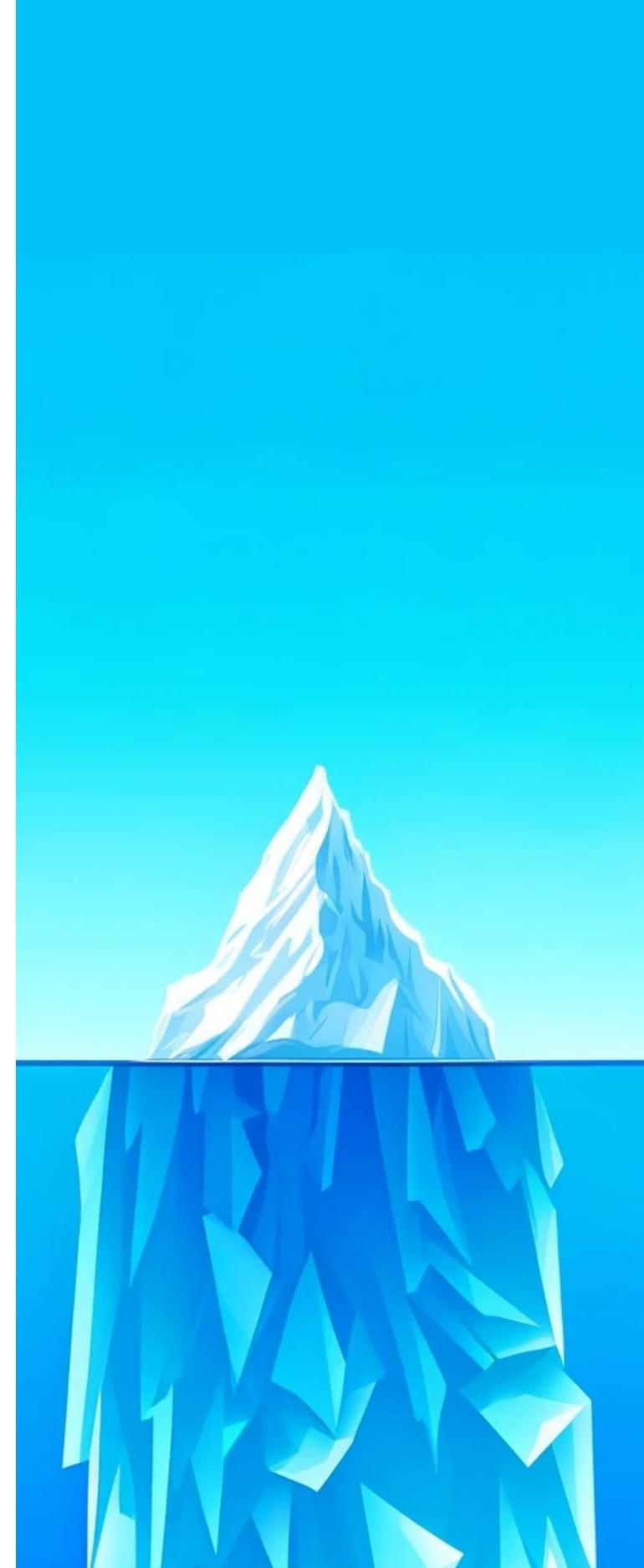
- Проблема: цвета защиты в старых иконках



# Иконки бывают разные

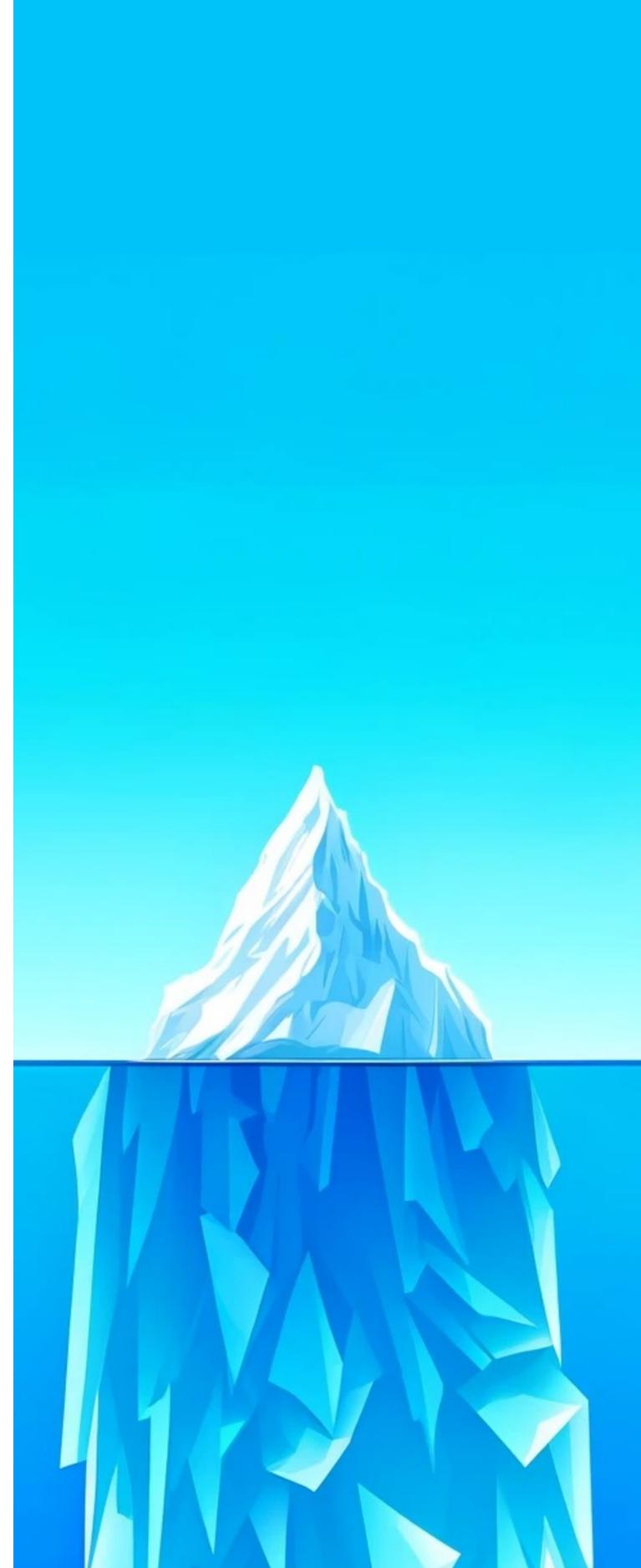
чёрные, белые, красные

- Проблема: цвета защиты в старых иконках
- Большинство новых иконок — цветонейтральные



# Иконки бывают разные

Почему независимость от цвета?



# Иконки бывают разные

Почему независимость от цвета?

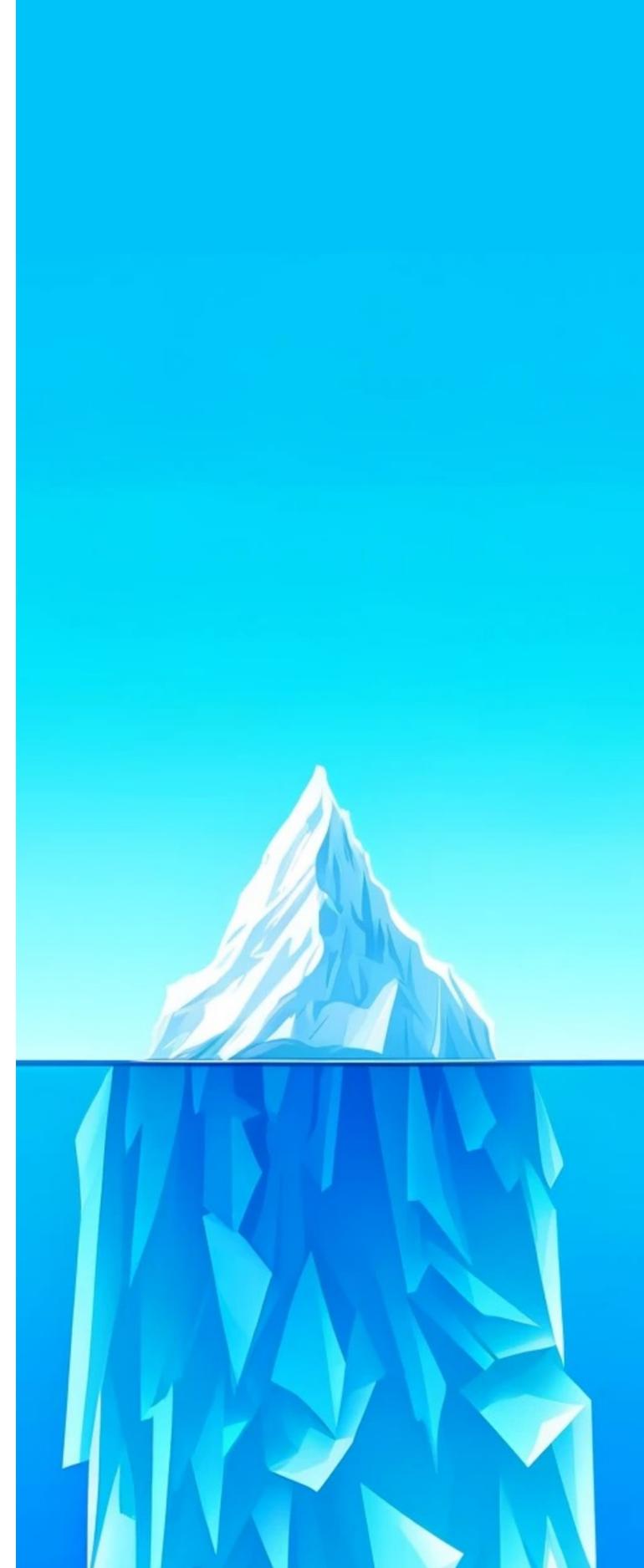
- Иконки генерируются



# Иконки бывают разные

Почему независимость от цвета?

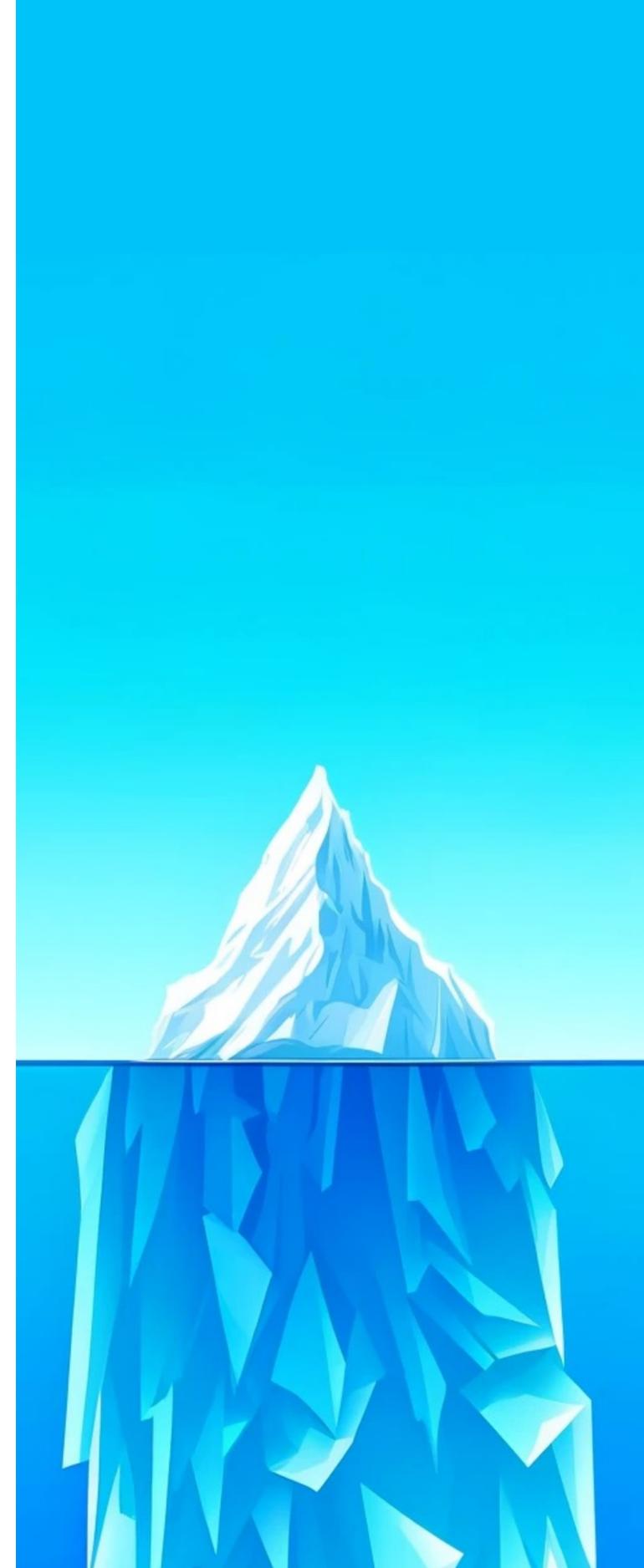
- Иконки генерируются
- Единый источник правды, не плодим дубликаты



# Иконки бывают разные

Почему независимость от цвета?

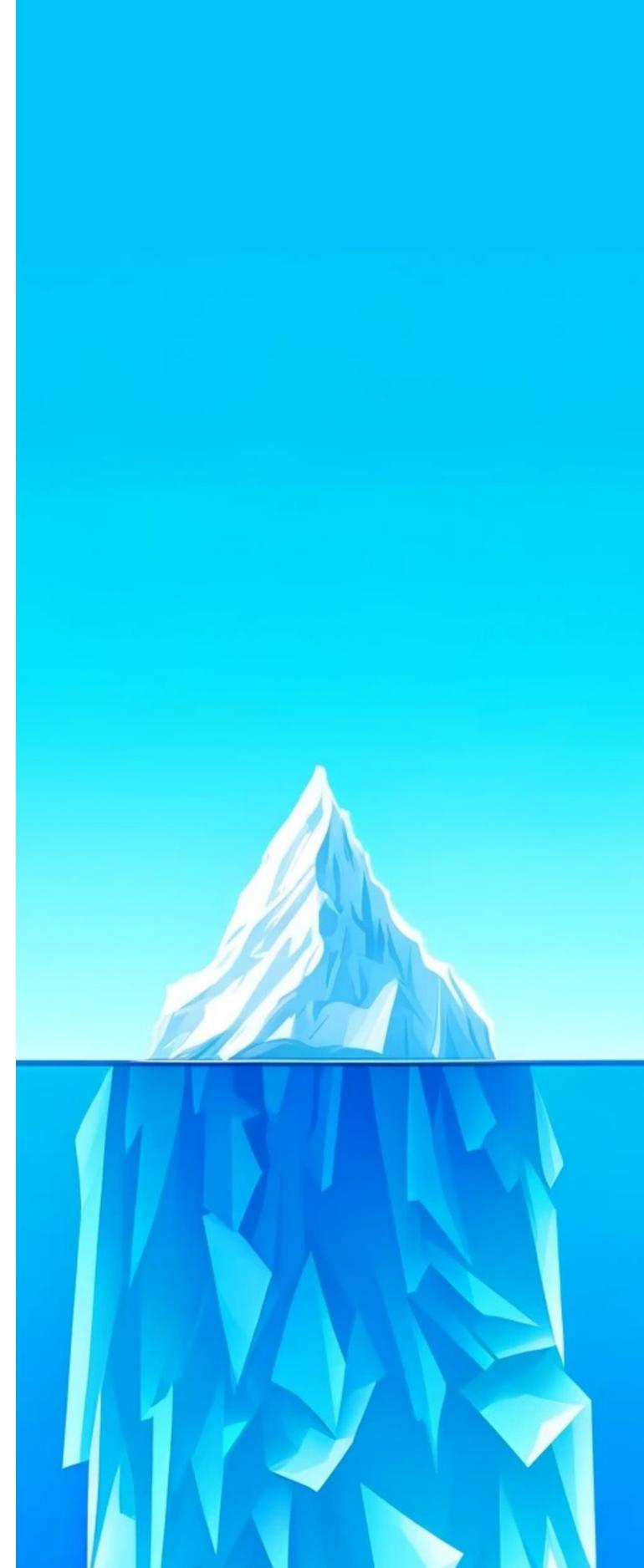
- Иконки генерируются
- Единый источник правды, не плодим дубликаты
- Всё решает тема и фича, а не иконка



# Иконки бывают разные

Почему независимость от цвета?

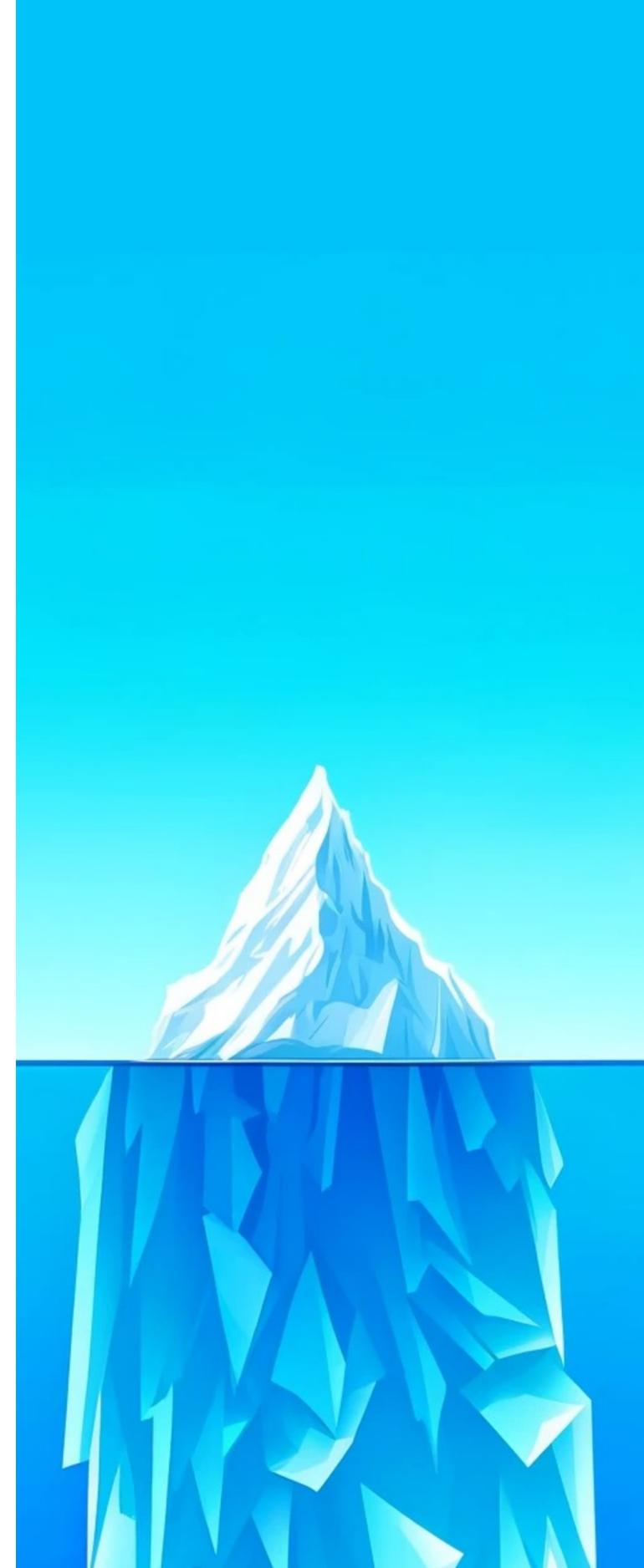
- Иконки генерируются
- Единый источник правды, не плодим дубликаты
- Всё решает тема и фича, а не иконка
- Гибкая темизация из кода



# Иконки бывают разные

Почему независимость от цвета?

- Иконки генерируются
- Единый источник правды, не плодим дубликаты
- Всё решает тема и фича, а не иконка
- Гибкая темизация из кода
- Анимации перехода между состояниями



# Иконки бывают разные

что делаю в ресурсах?



# Иконки бывают разные

что делаю в ресурсах?

- В ресурсах делаю замену вместе с вставкой tint



# Иконки бывают разные

что делаю в ресурсах?

- В ресурсах делаю замену вместе с вставкой tint
- ...но только если уже нет tint



# Иконки бывают разные

а что в коде?



# Иконки бывают разные

а что в коде?

А в коде — всё сложно



# Иконки бывают разные

а что в коде?

А в коде — всё сложно

Влюблена

В активном поиске

~~Всё сложно~~ **всё**  
**возможно**



# Иконки бывают разные

а что в коде?



# Иконки бывают разные

а что в коде?

Ресурс



# Иконки бывают разные

а что в коде?

Ресурс



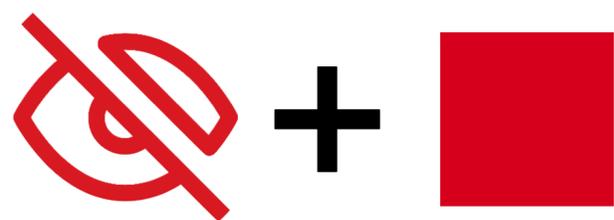
# Иконки бывают разные

а что в коде?

Ресурс



API



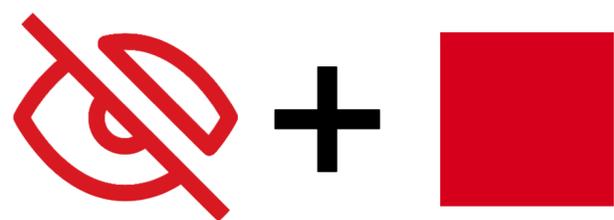
# Иконки бывают разные

а что в коде?

Ресурс



API



Компонент



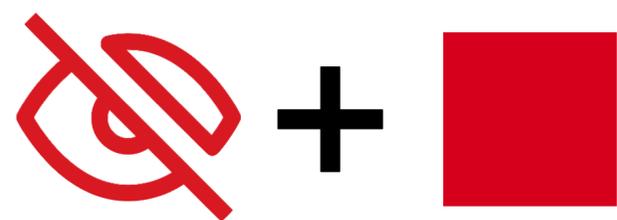
# Иконки бывают разные

а что в коде?

Ресурс



API



Компонент



Пользователь



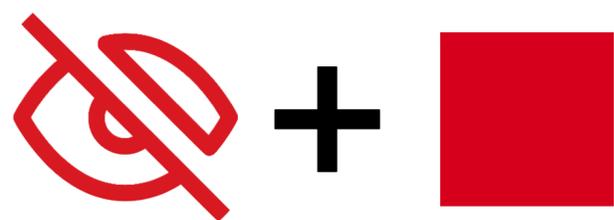
# Иконки бывают разные

а что в коде?

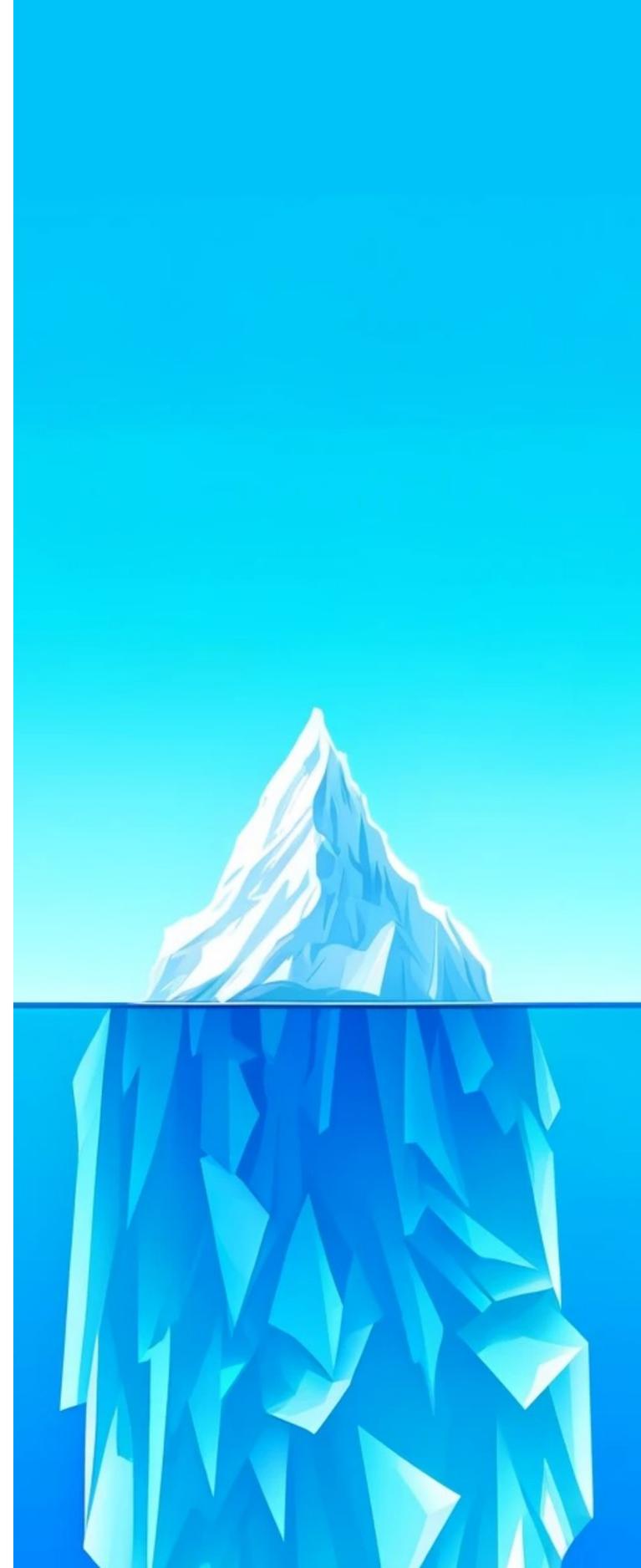
Ресурс



API



Компонент



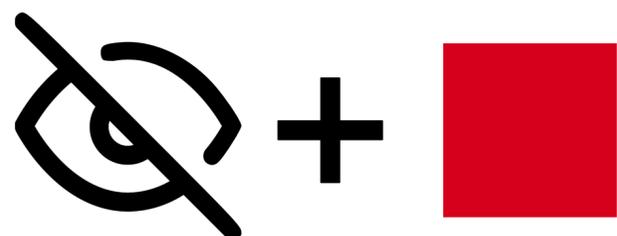
# Иконки бывают разные

а что в коде?

Ресурс



API



Компонент



# Иконки бывают разные

а что в коде?

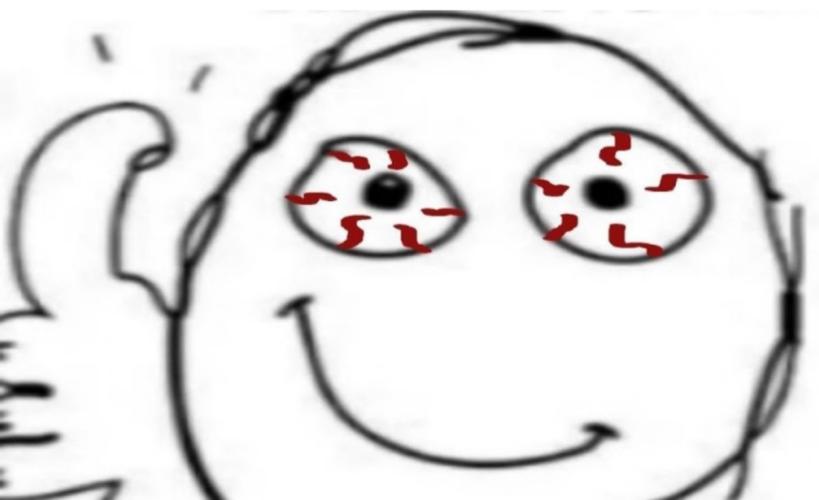
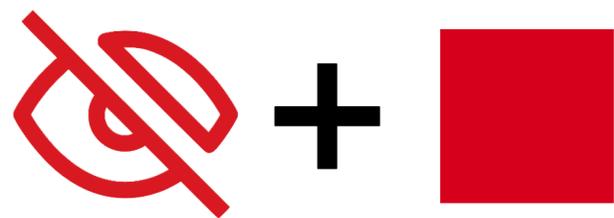
Ресурс



API



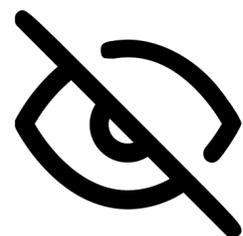
Компонент



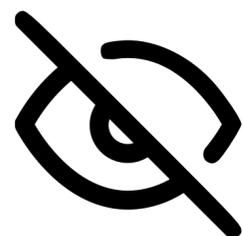
# Иконки бывают разные

а что в коде?

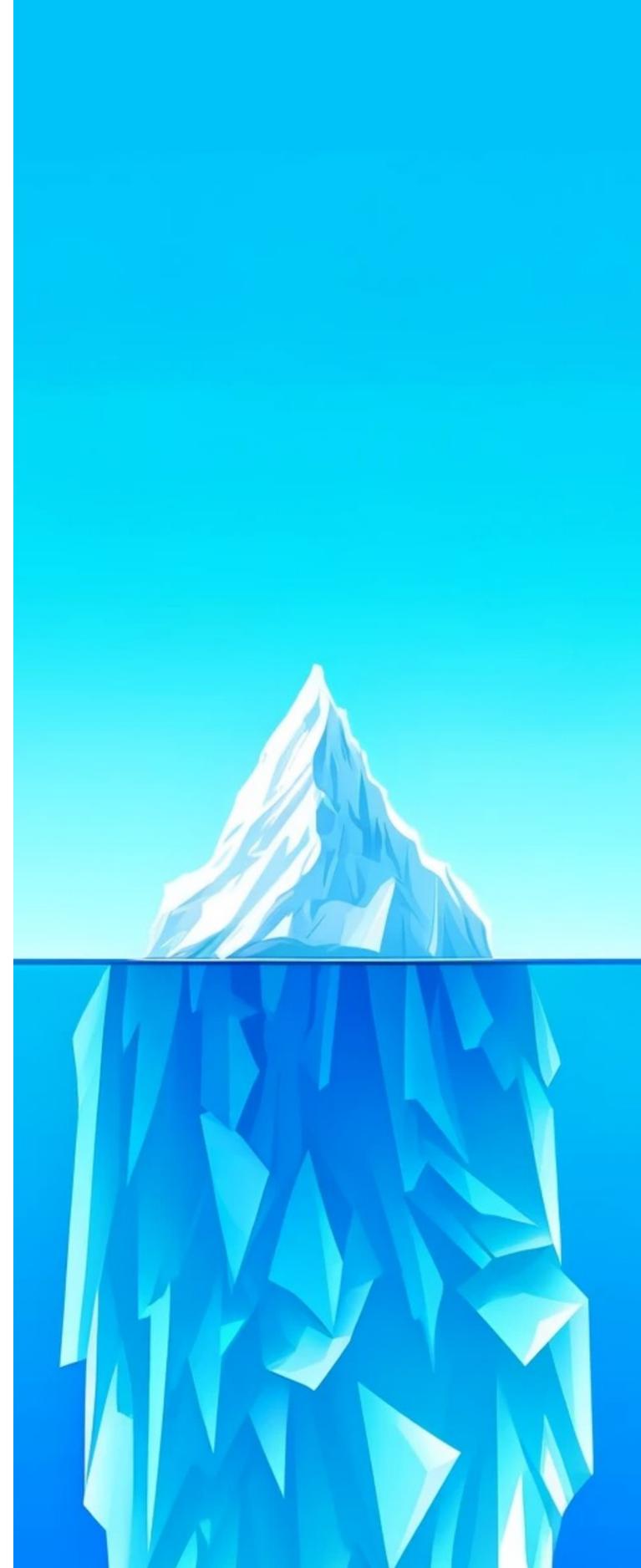
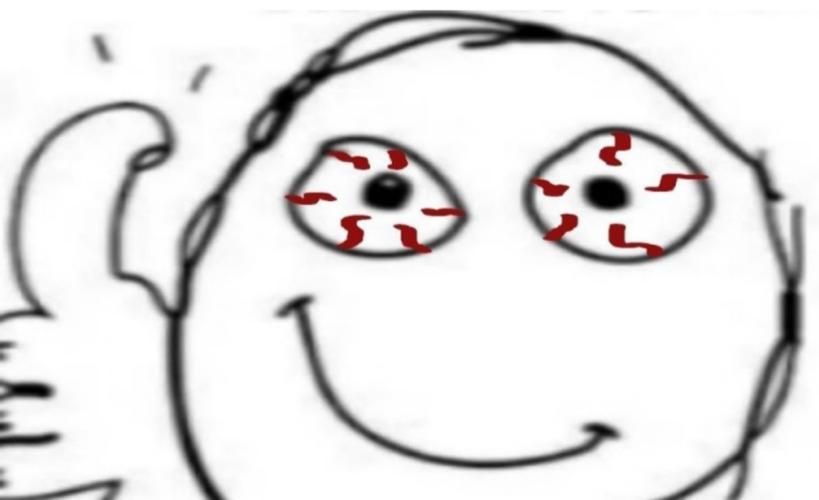
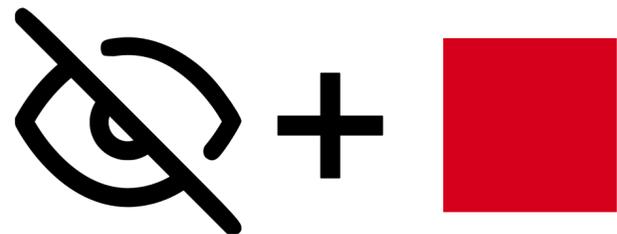
Ресурс



API



Компонент



# Иконки бывают разные

а что в коде?

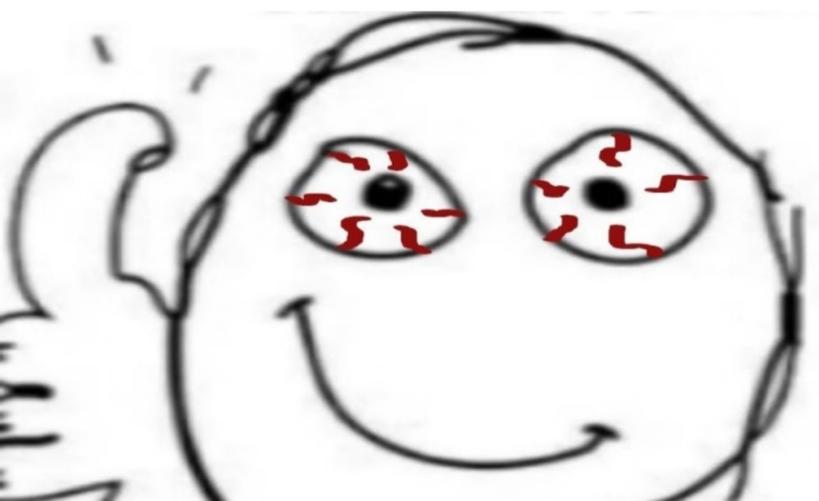
Ресурс



API



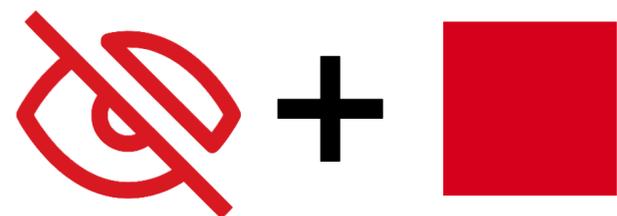
Компонент



# Иконки бывают разные

а что в коде?

Ресурс



API



Компонент



# Иконки бывают разные

а что в коде?

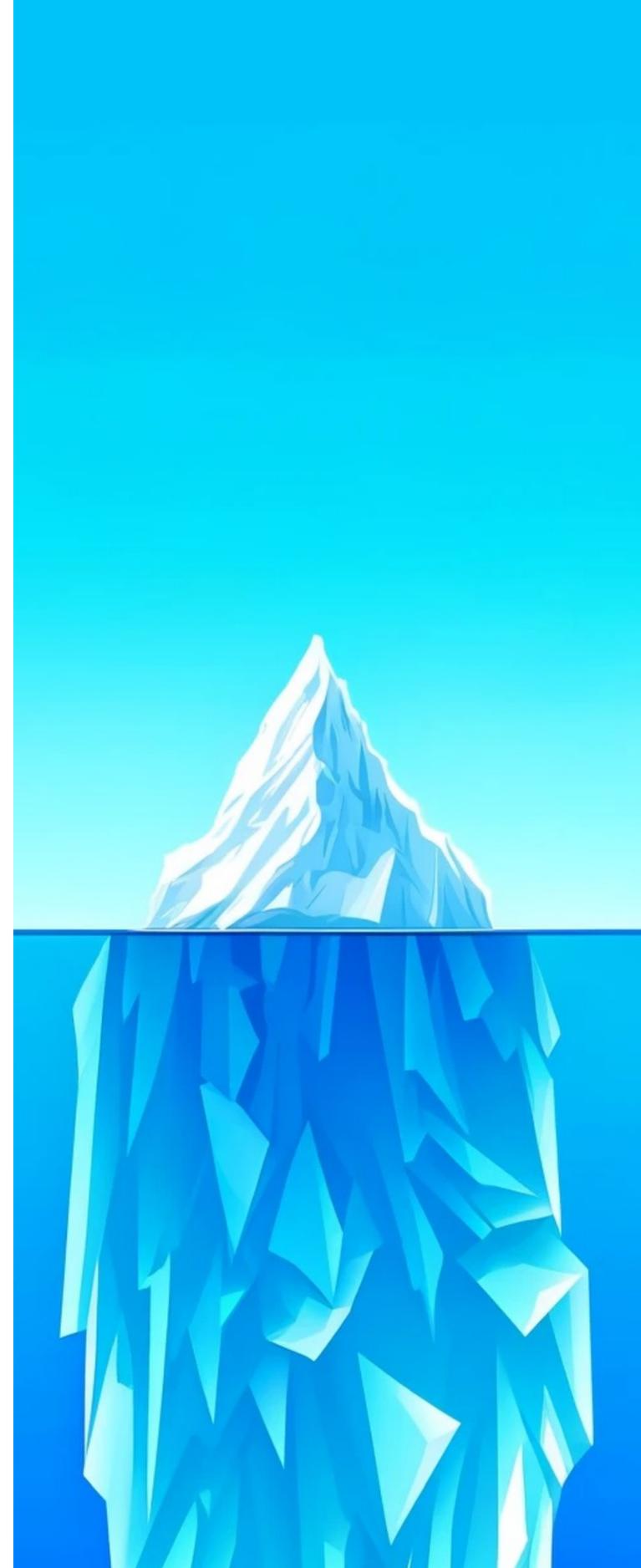
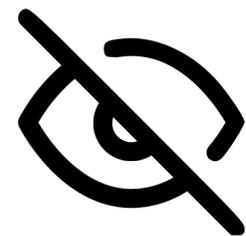
Ресурс



API



Компонент



# Иконки бывают разные

что делаю с кодом?

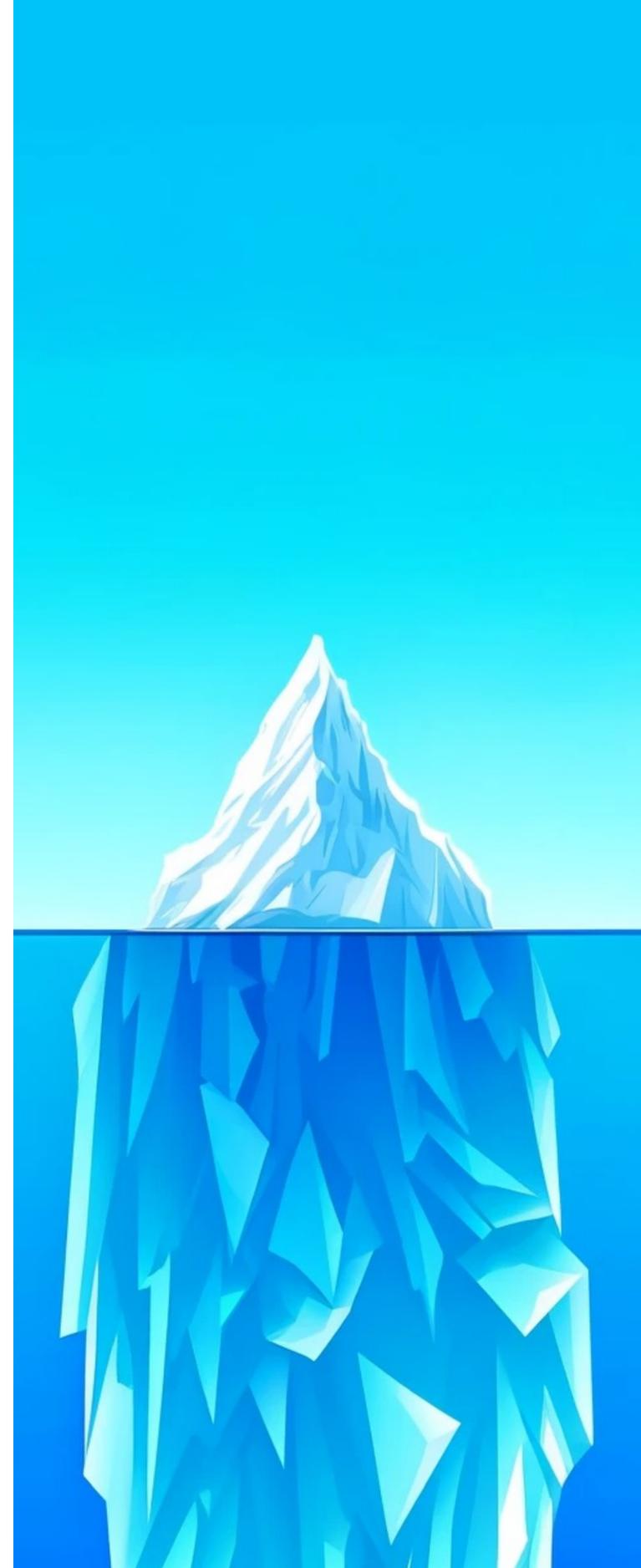
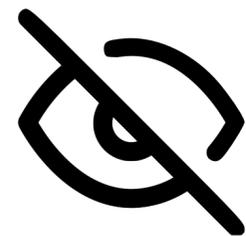
Ресурс



API



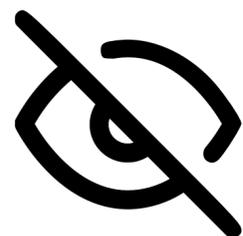
Компонент



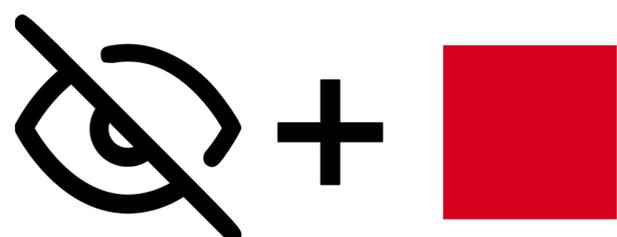
# Иконки бывают разные

что делаю с кодом?

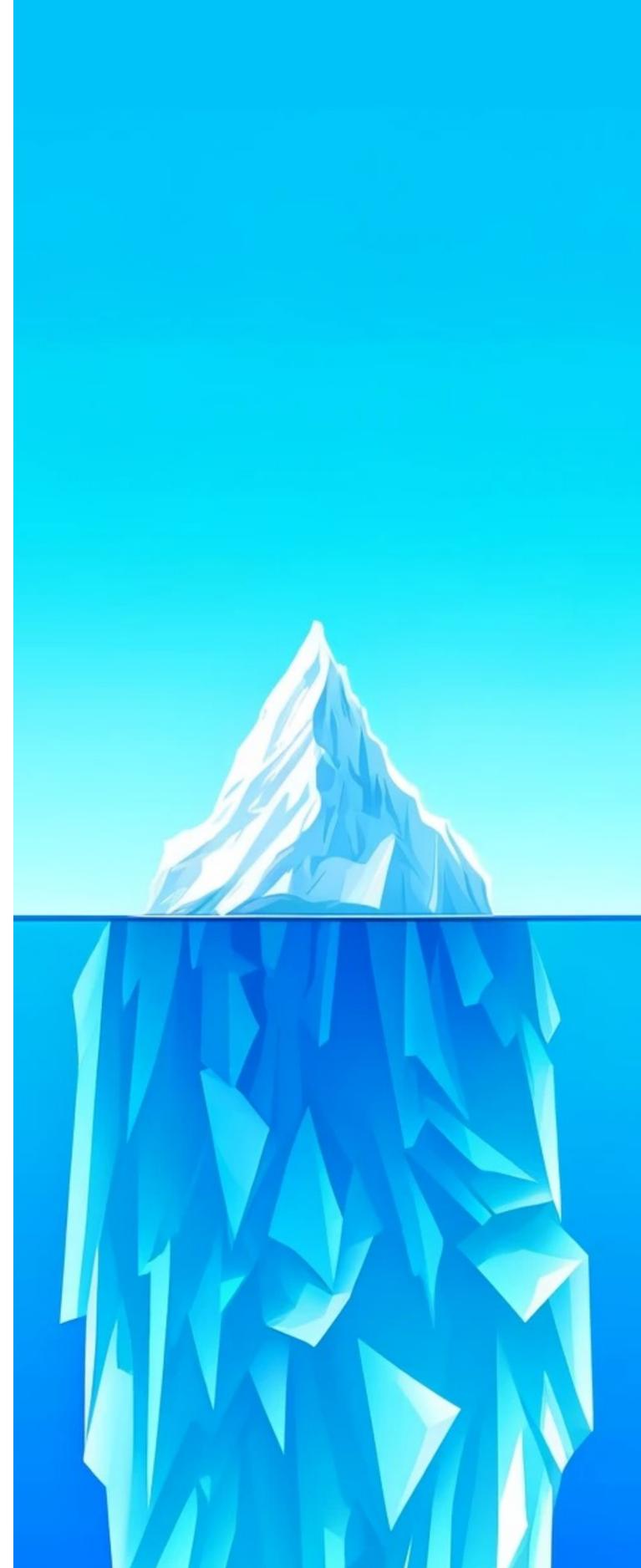
Ресурс



API



Компонент



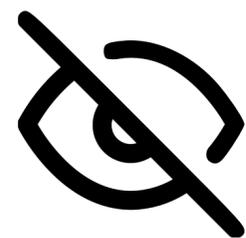
# Иконки бывают разные

что делаю с кодом?

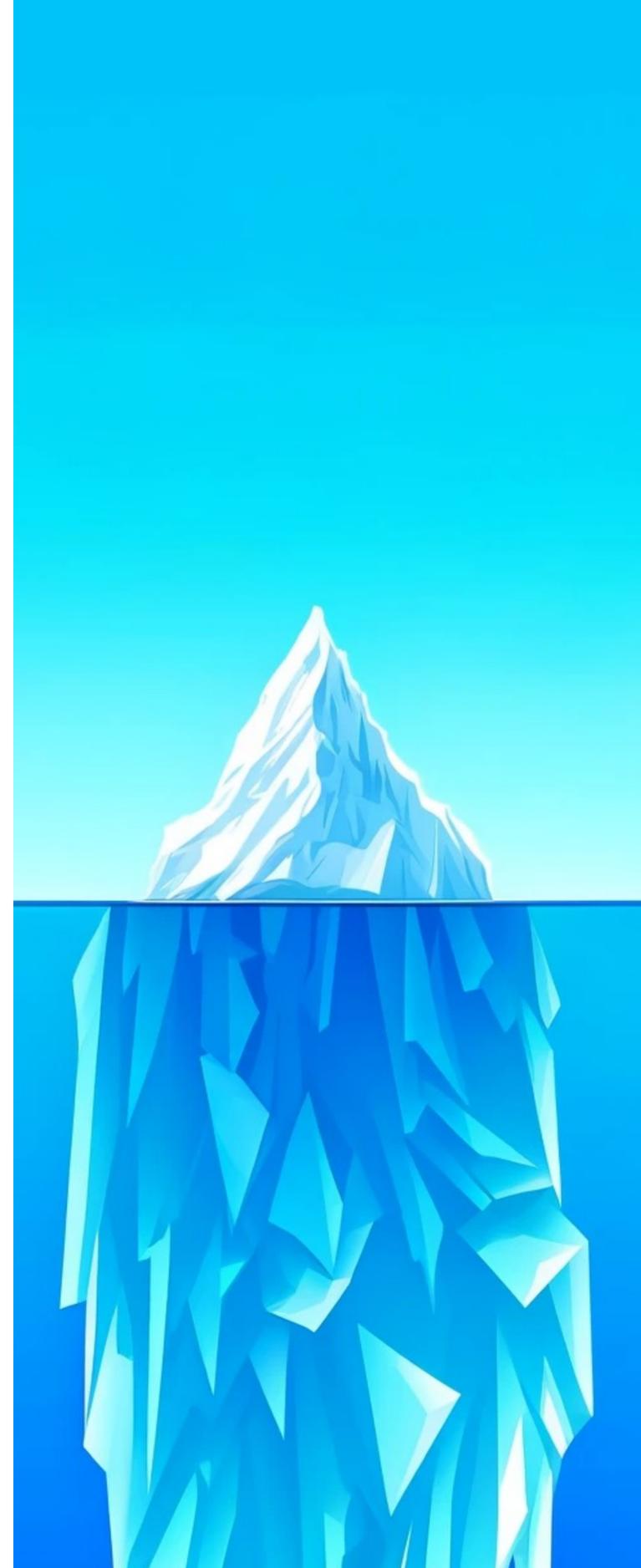
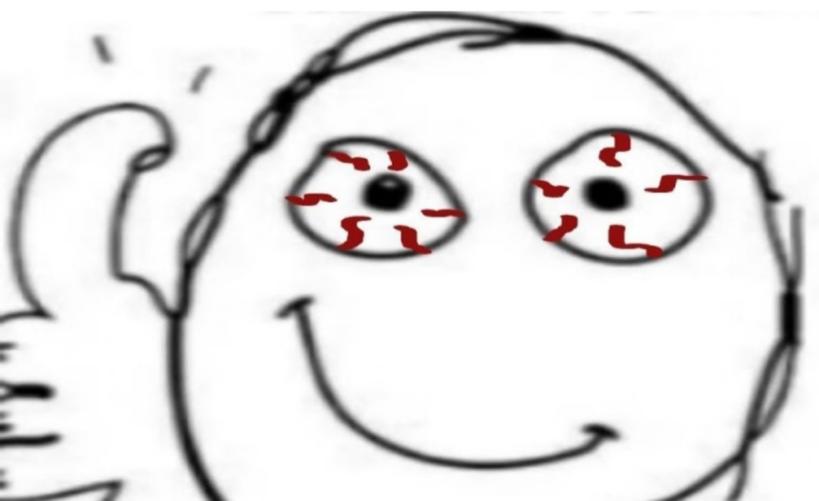
Ресурс



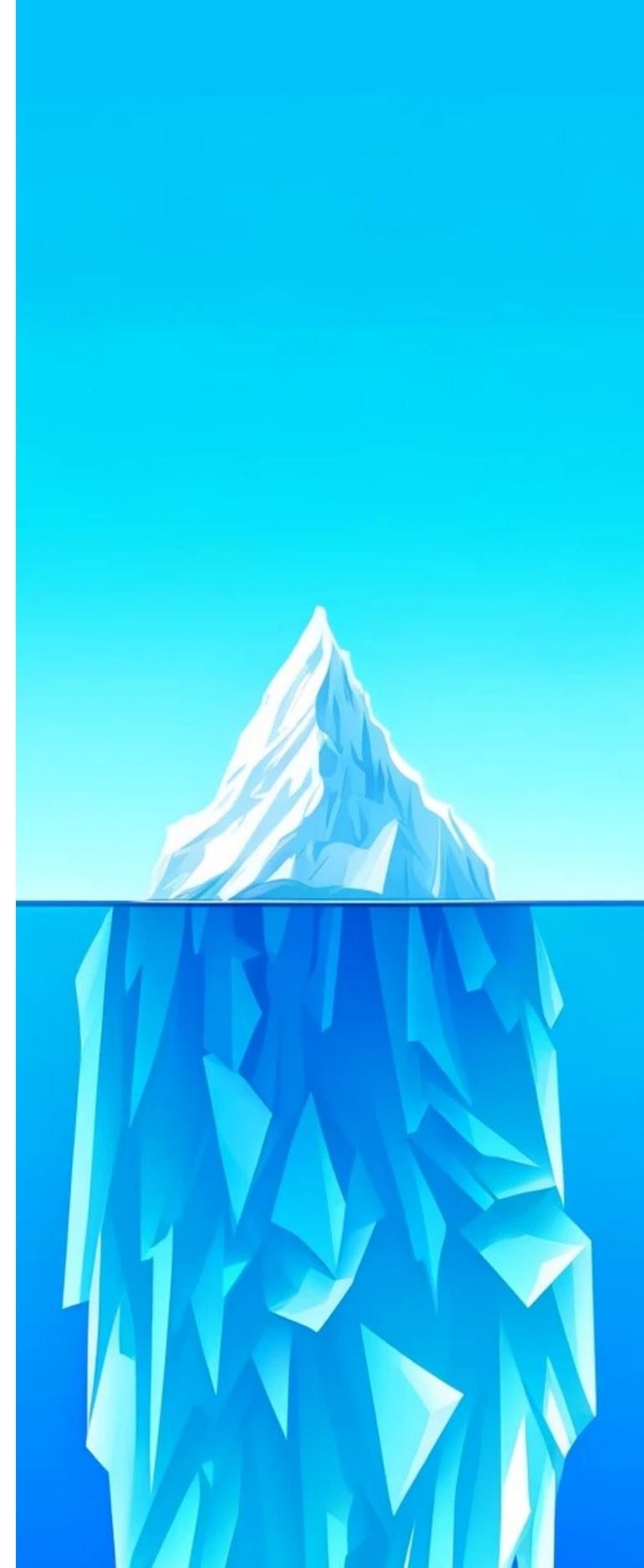
Компонент



+



# Беда пришла, откуда не ждали



# Бедa пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты



# Бедá пришлá, откудá не ждáли

Пáдáют UI-тесты



# Бедя пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты



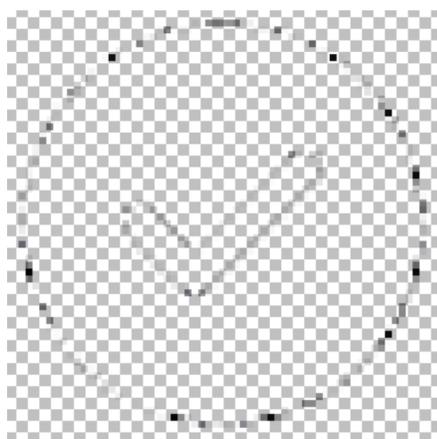
# Бедa пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты



# Бедa пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты



# Бедá пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты, но почему?



# Бедра пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты, но почему?

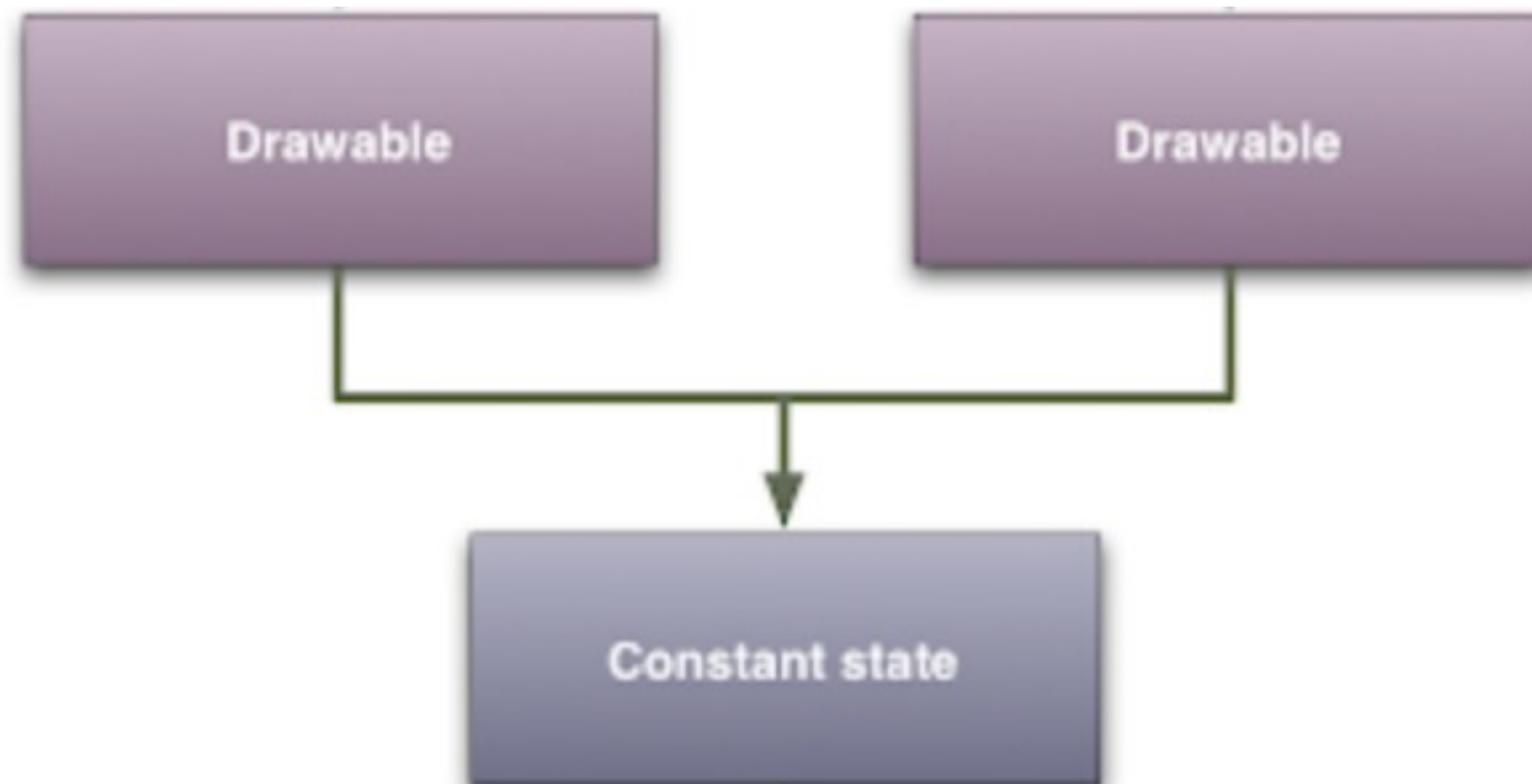
- Изменение цвета с `Drawable.mutate()`



# Бедра пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты, но почему?

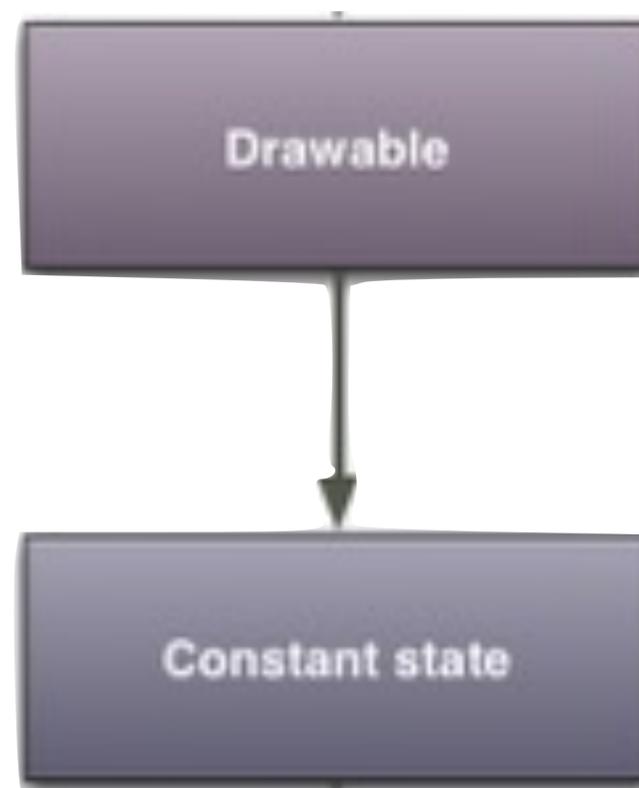
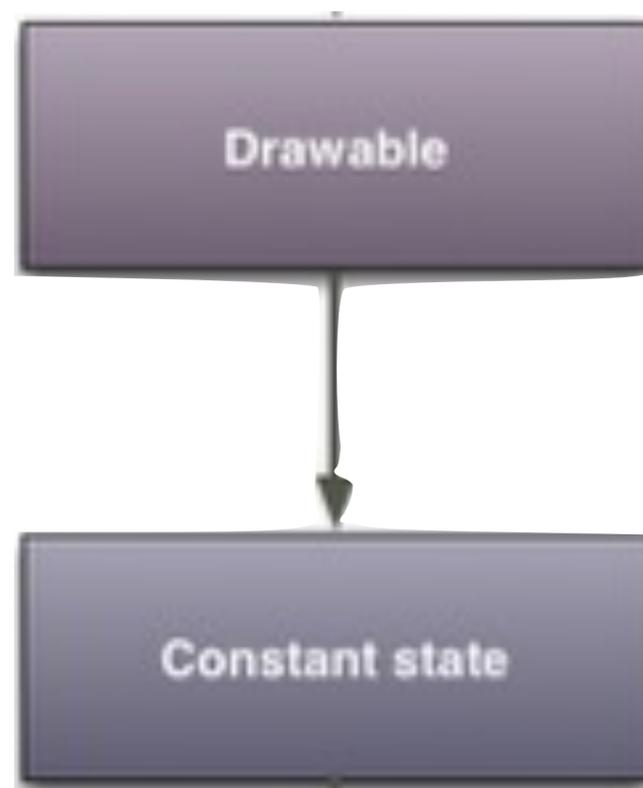
- Изменение цвета с `Drawable.mutate()`



# Бедя пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты, но почему?

- Изменение цвета с `Drawable.mutate()`



# Бедя пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты, но почему?

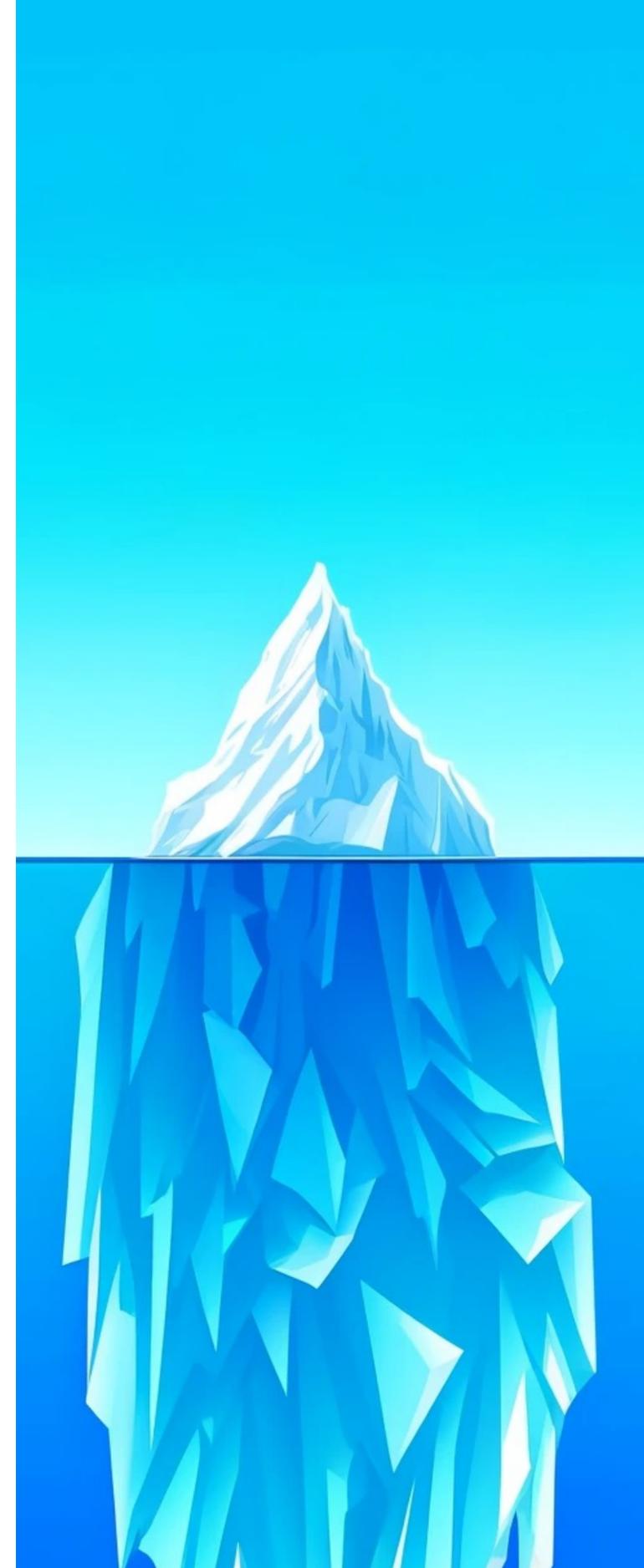
- Изменение цвета с `Drawable.mutate()`
- `app:tint` похоже тоже с `mutate`



# Бедра пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты, но почему?

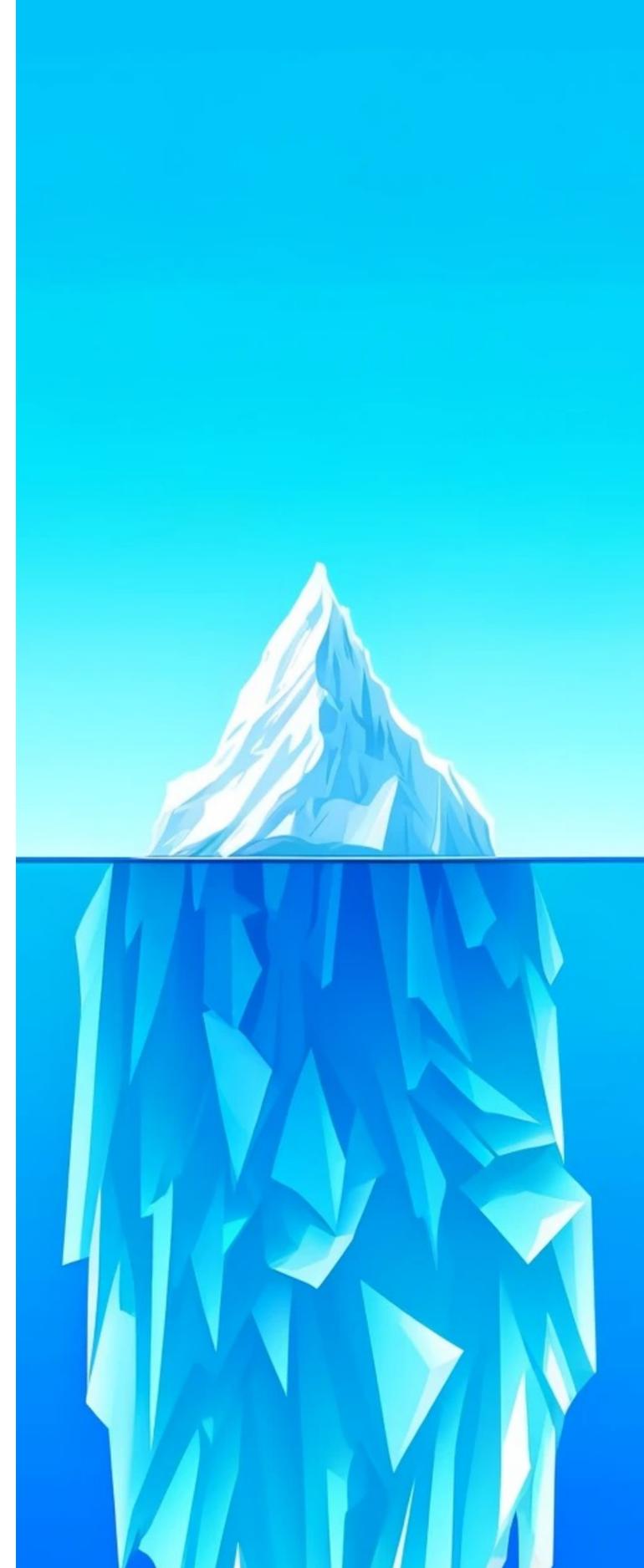
- Мутированные иконки в Vitmar имеют рандом



# Бедра пришла, откуда не ждали

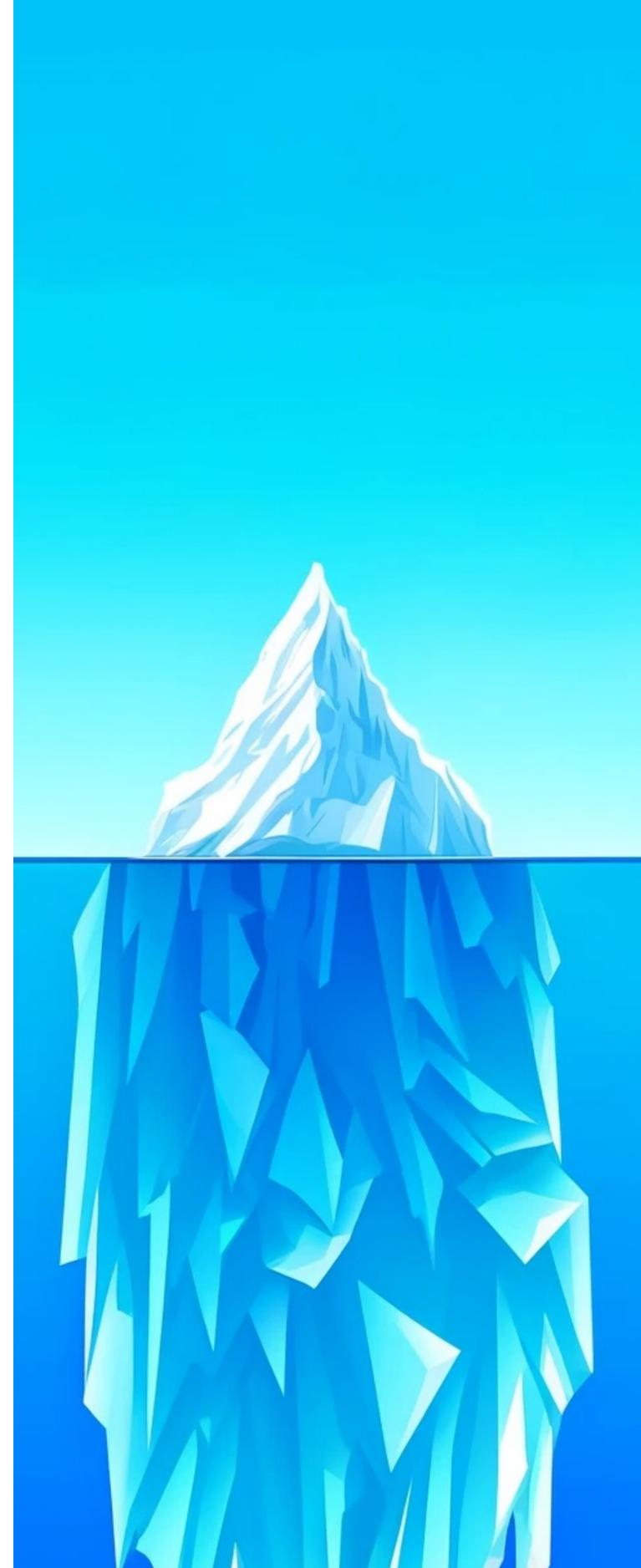
Падают UI-тесты, но почему?

- Мутированные иконки в Bitmap имеют рандом
- Сравнение попиксельно через Bitmap.sameAs



# Бедя пришла, откуда не ждали

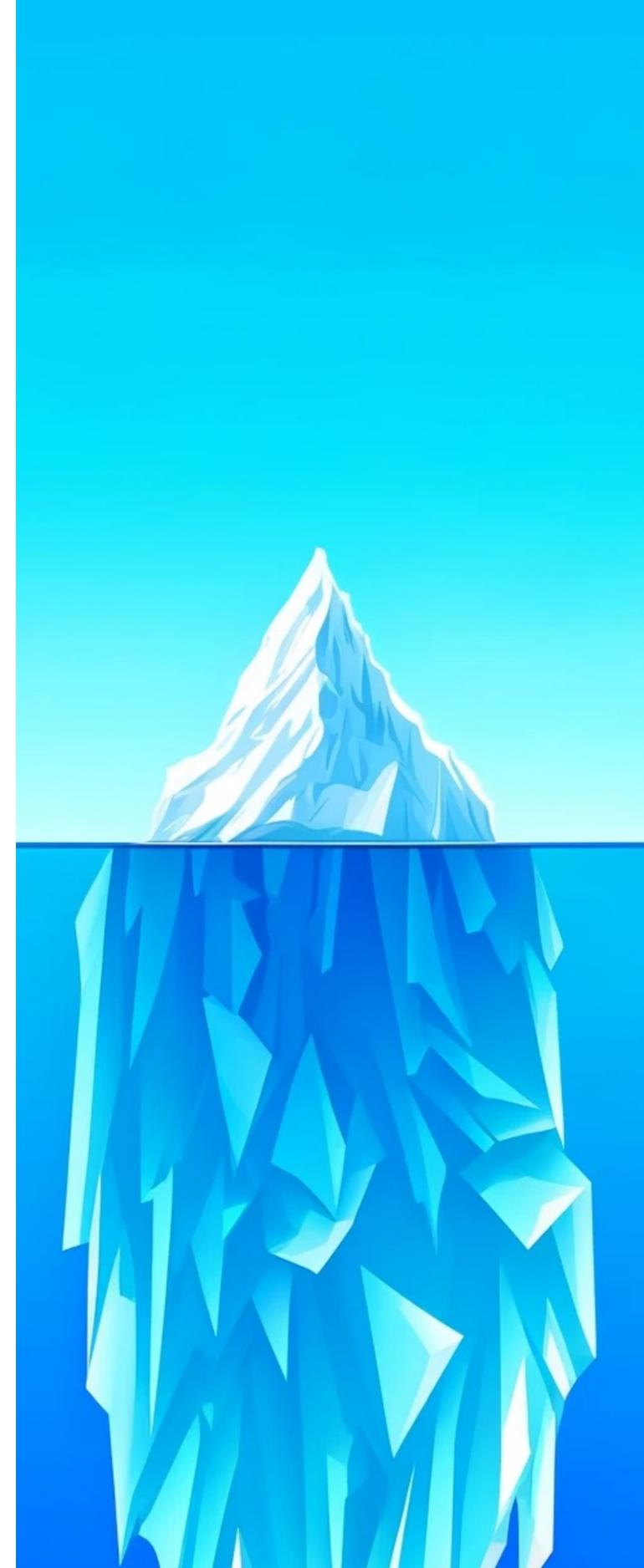
Падают UI-тесты. Что делаю?



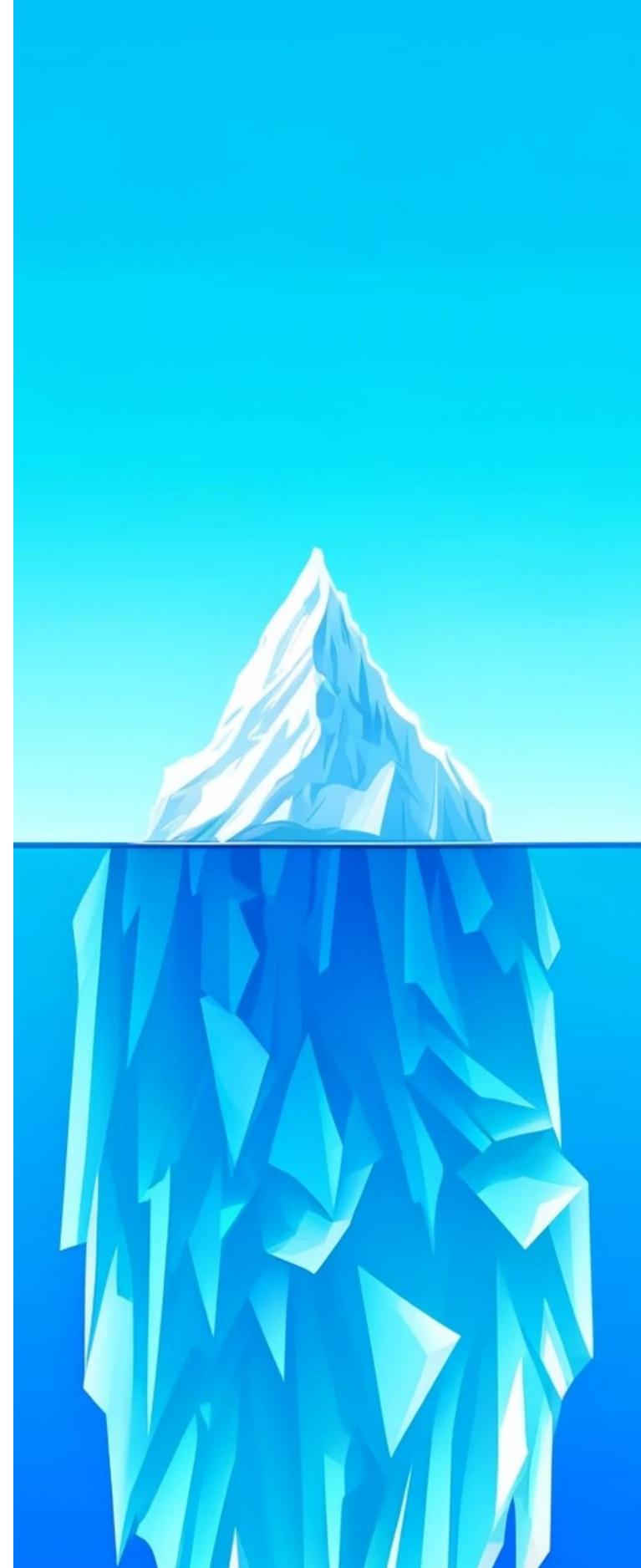
# Бедра пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты. Что делаю?

- Новый матчер иконок с пороговым % совпадения

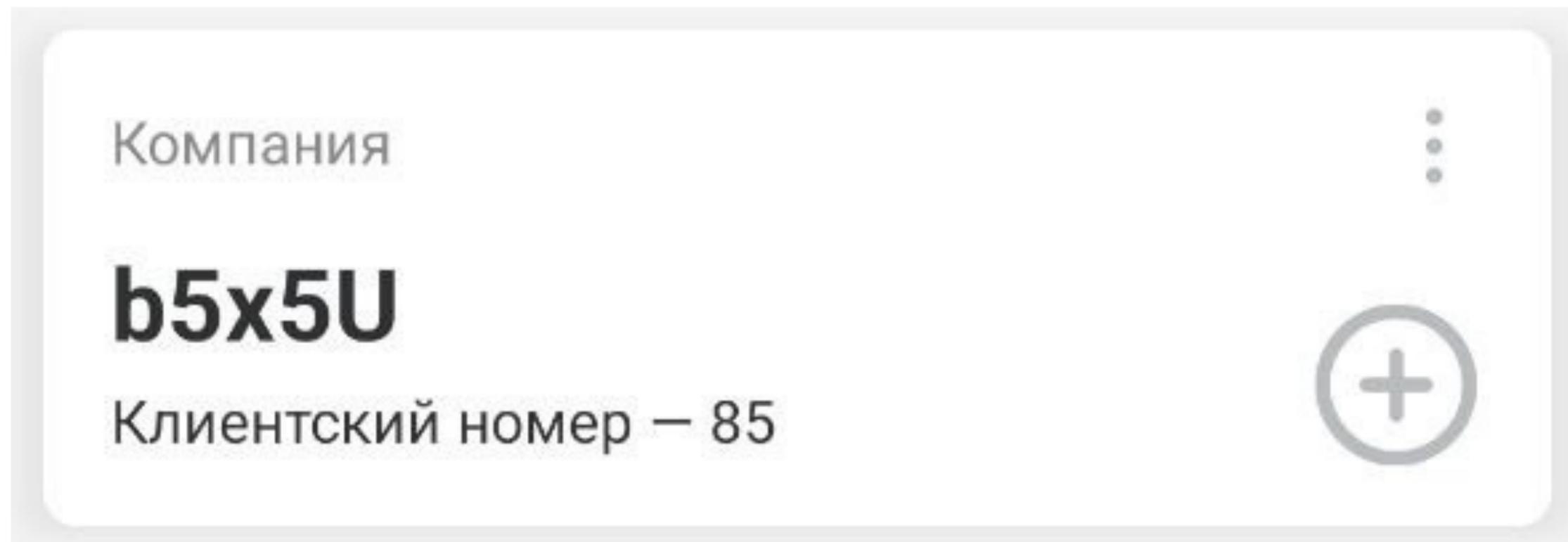


# Когда размер — не главное



# Когда размер — не главное

но учитывать надо



# Когда размер — не главное

но учитывать надо, почему?



# Когда размер — не главное

но учитывать надо, почему?

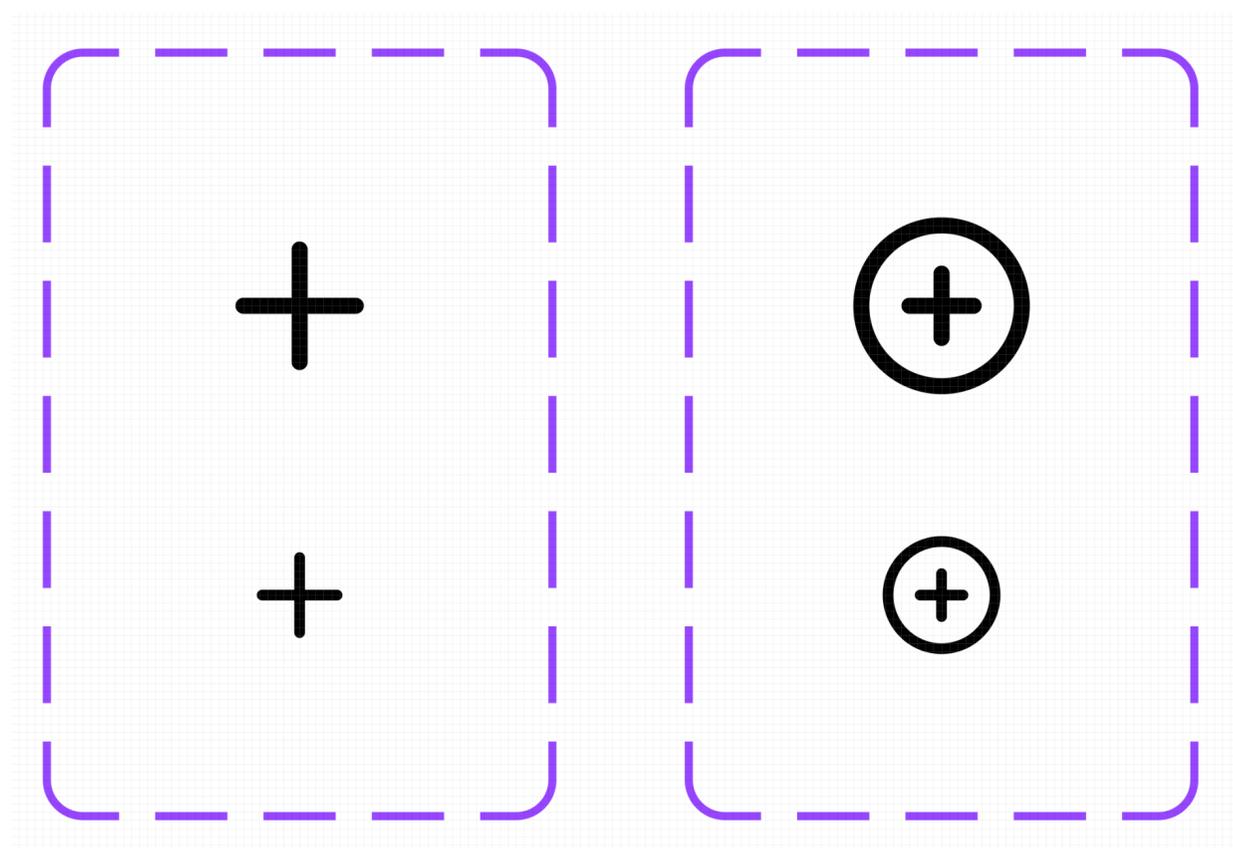
- Фиксированная линейка размеров (16, 24, 32)



# Когда размер — не главное

но учитывать надо, почему?

- Фиксированная линейка размеров (16, 24, 32)
- Баланс пропорций, одинаковый вес, радиусы углов



# Когда размер — не главное

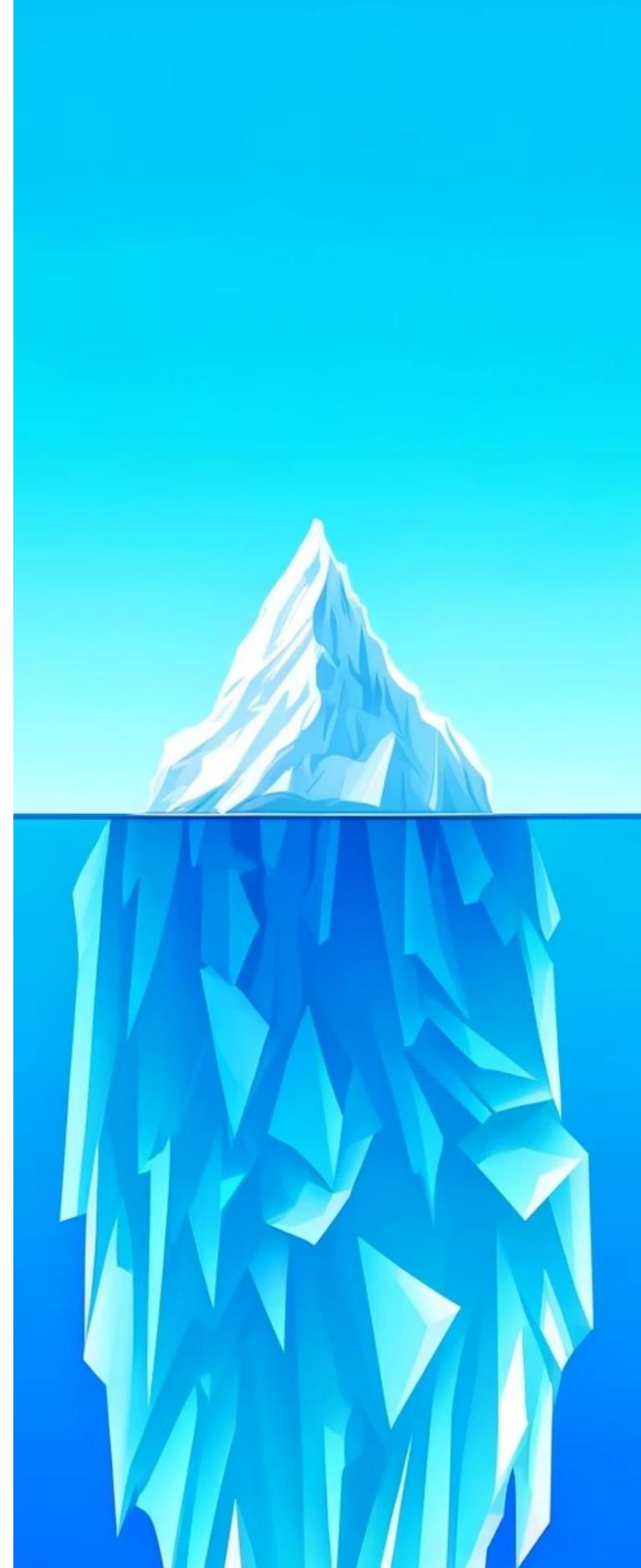
но учитывать надо, что делаю?



# Когда размер — не главное

но учитывать надо, что делаю?

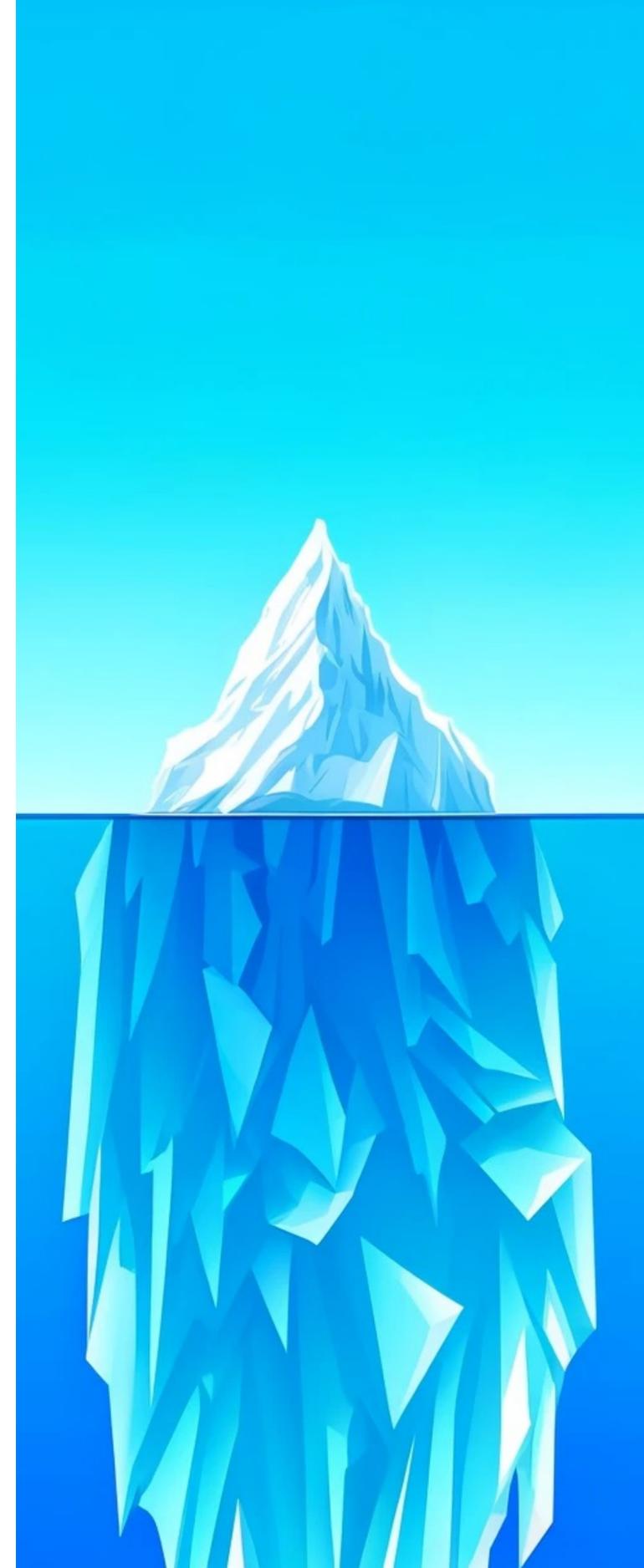
- Мирюсь, кидаю в дизайнеров и жду проработки



# Когда размер — не главное

но учитывать надо, что делаю?

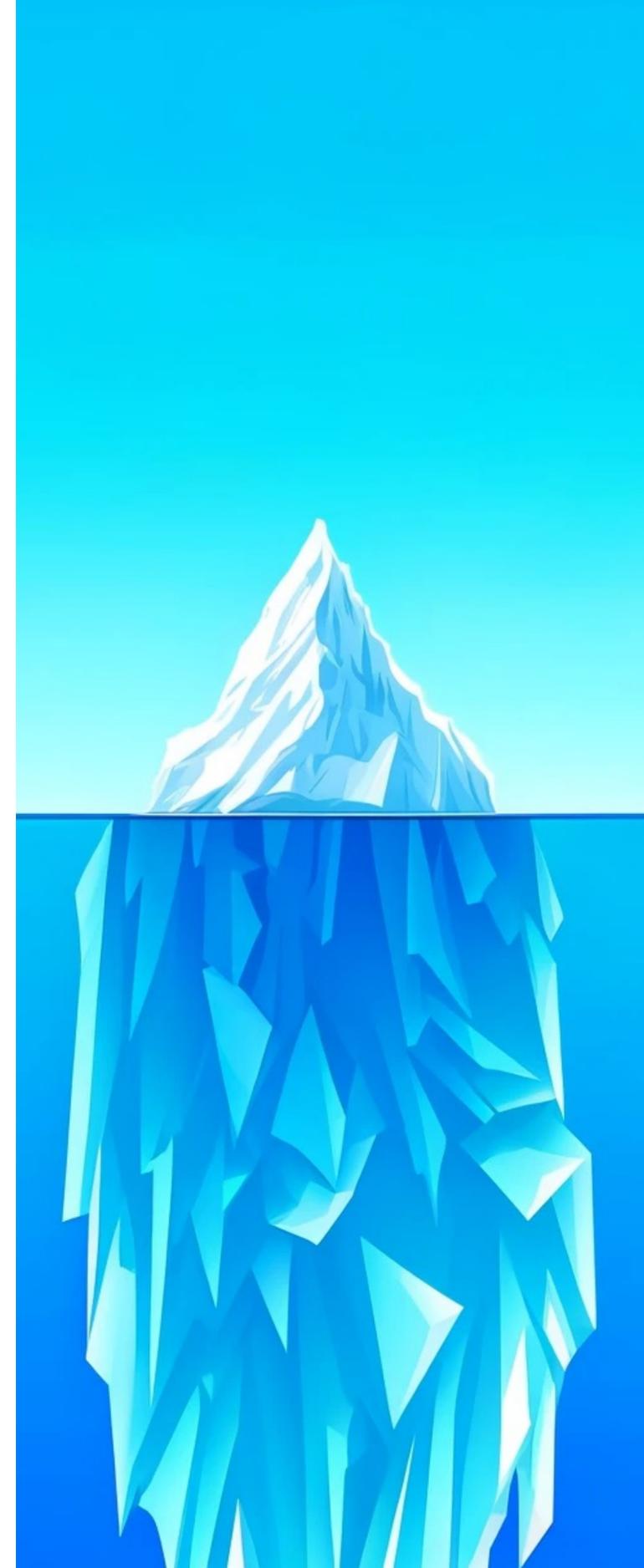
- Мирюсь, кидаю в дизайнеров и жду проработки
- Где можно, закрываю глаза на дисбаланс веса



# Когда размер — не главное

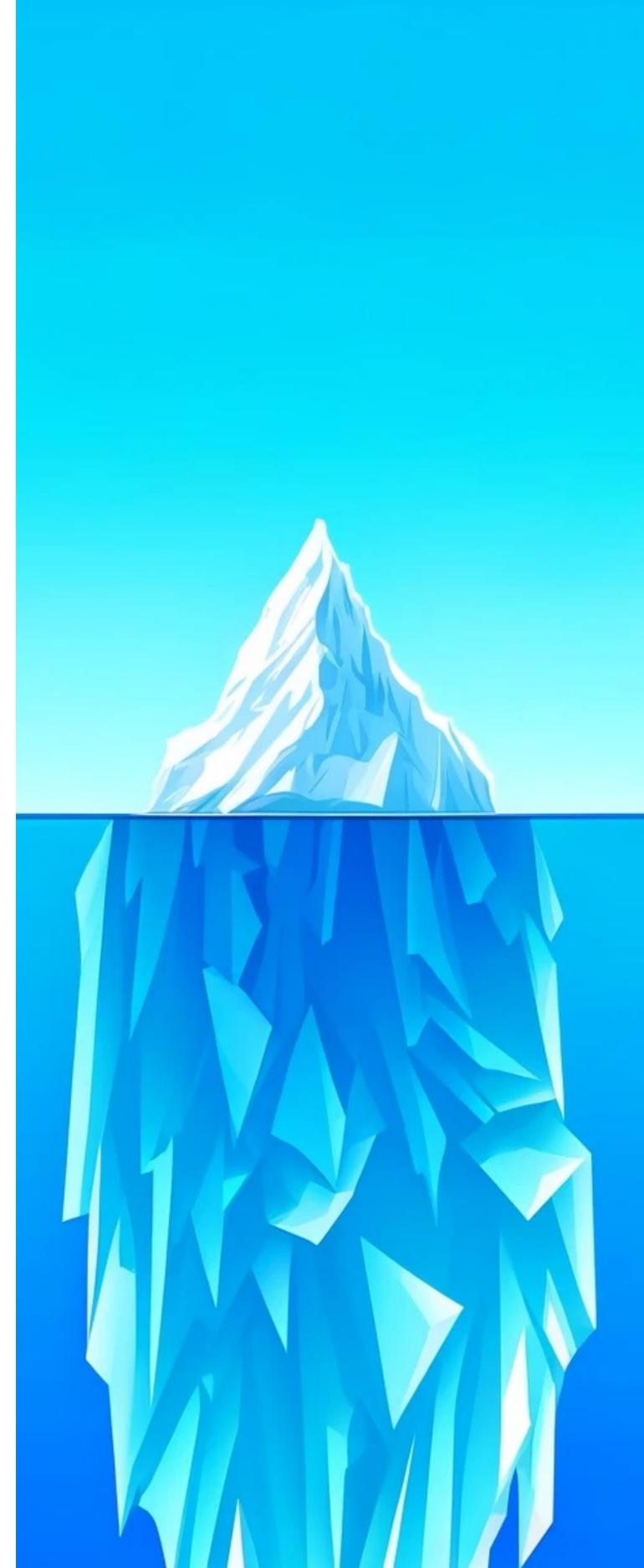
но учитывать надо, что делаю?

- Мирюсь, кидаю в дизайнеров и жду проработки
- Где можно, закрываю глаза на дисбаланс веса
- В остальных случаях — фолбэк на старый вариант



# Отступы, которых нет

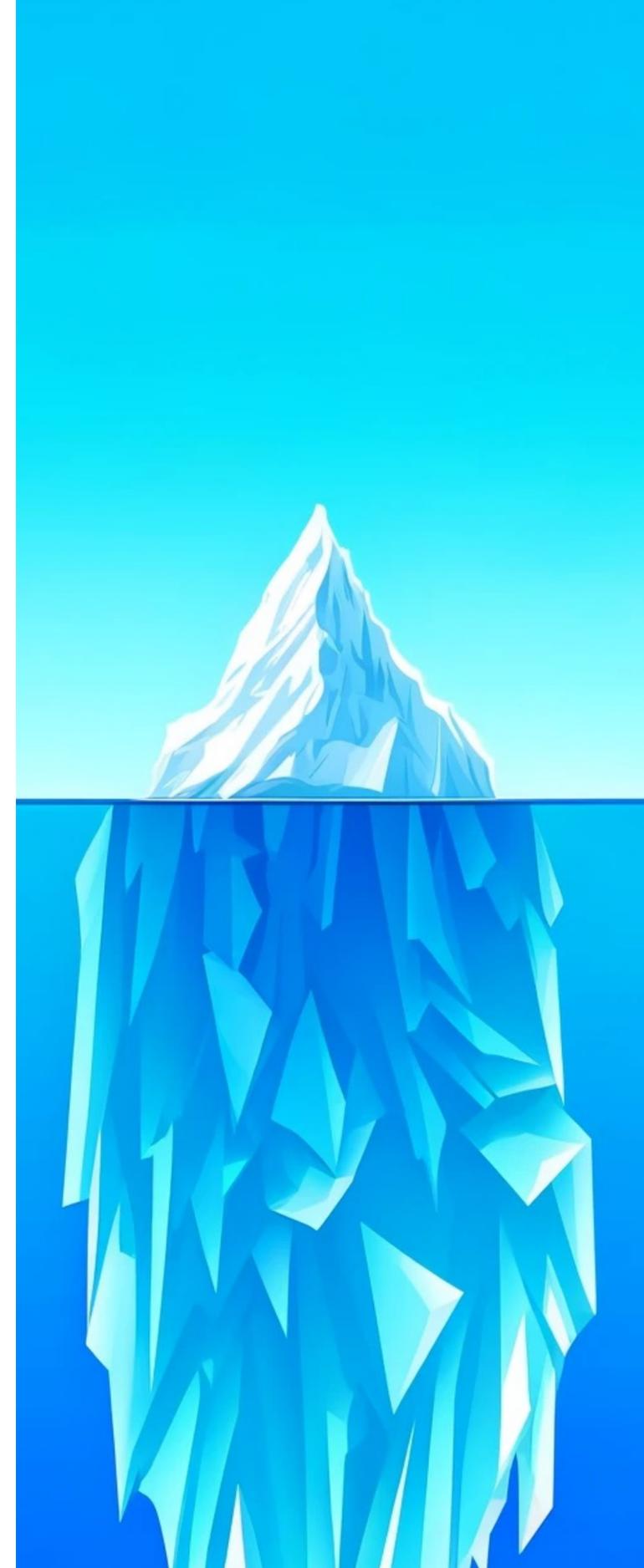
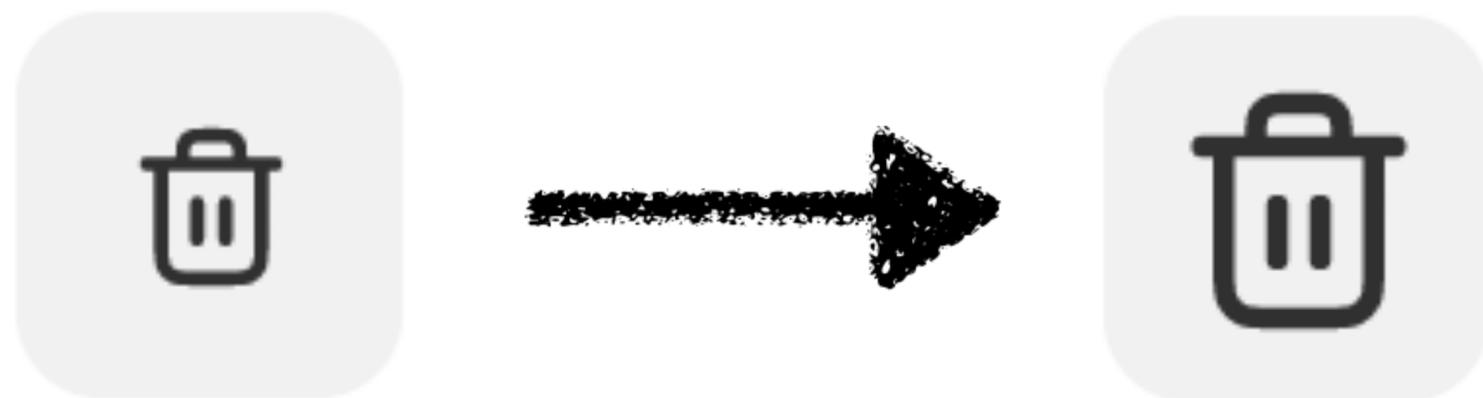
а иногда есть, но много



# Отступы, которых нет

а иногда есть, но много

- Иконки визуально увеличались



# Отступы, которых нет

а иногда есть, но много

- Иконки визуально увеличались
- А иногда — визуально уменьшились



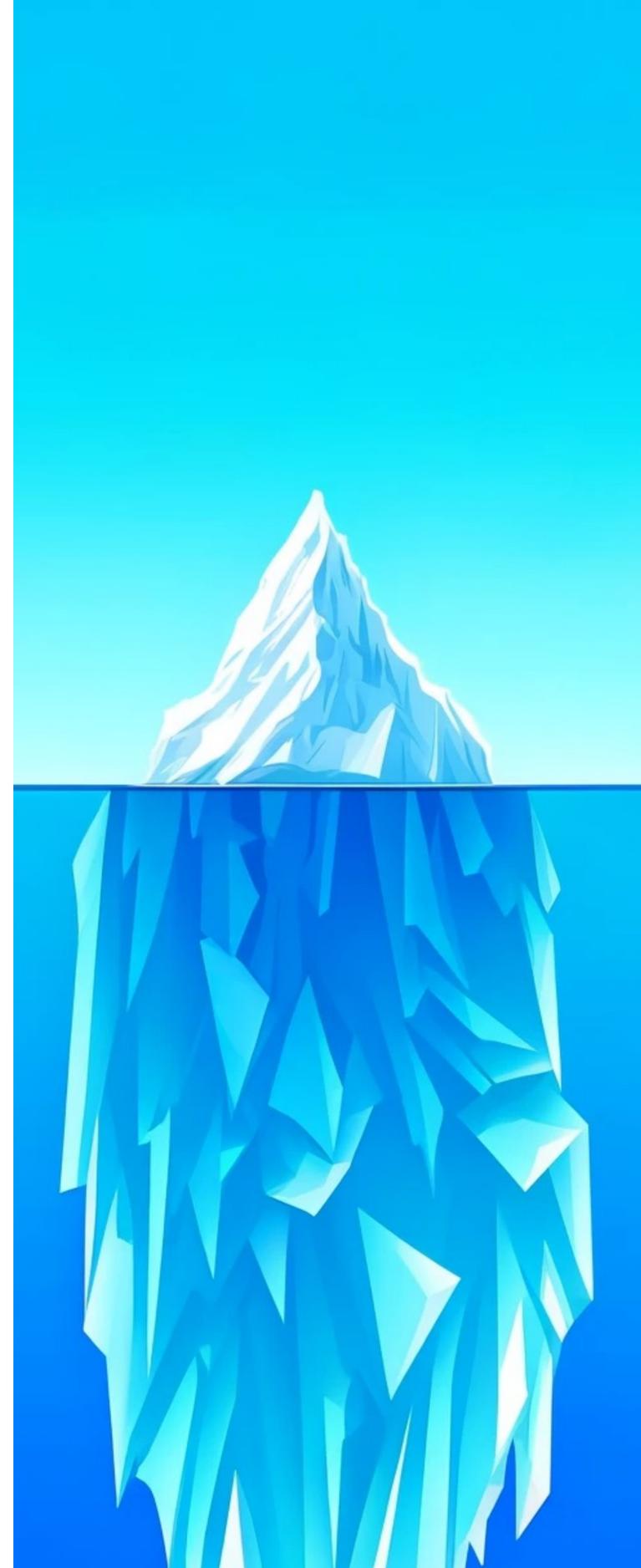
Удалить



Удалить



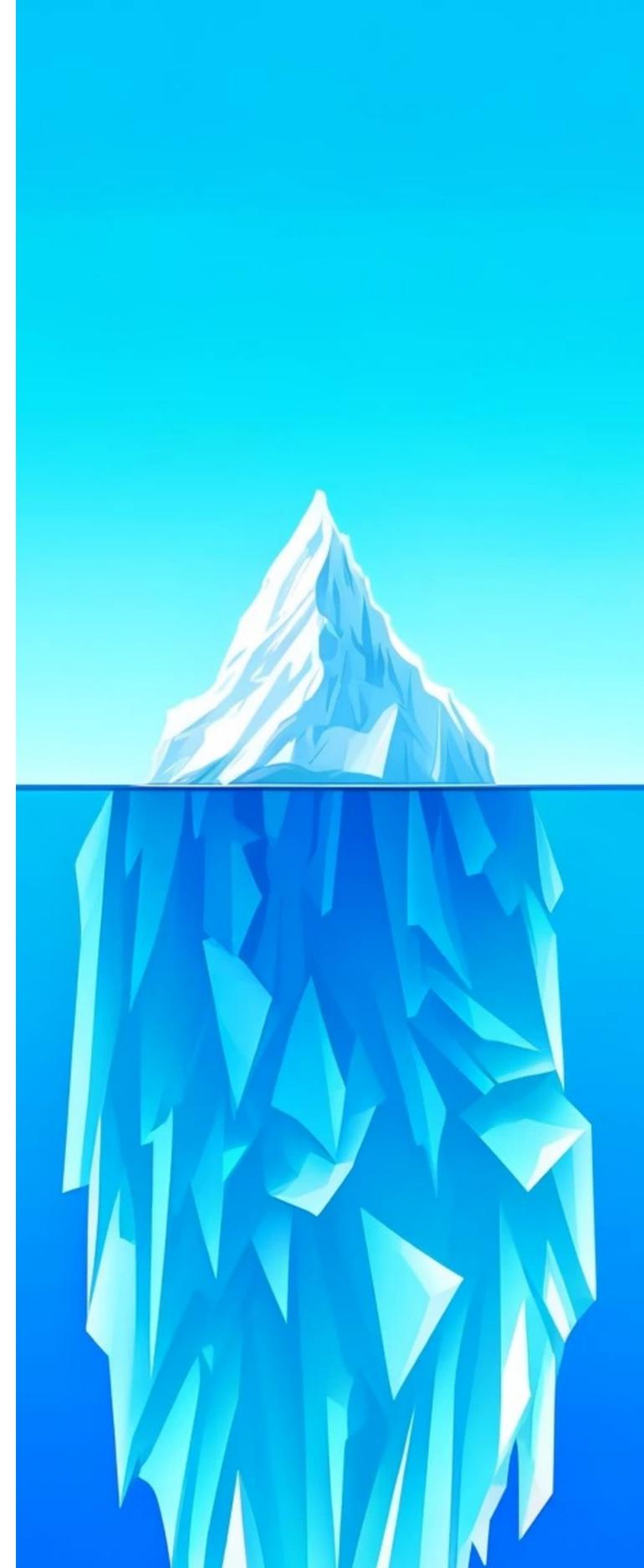
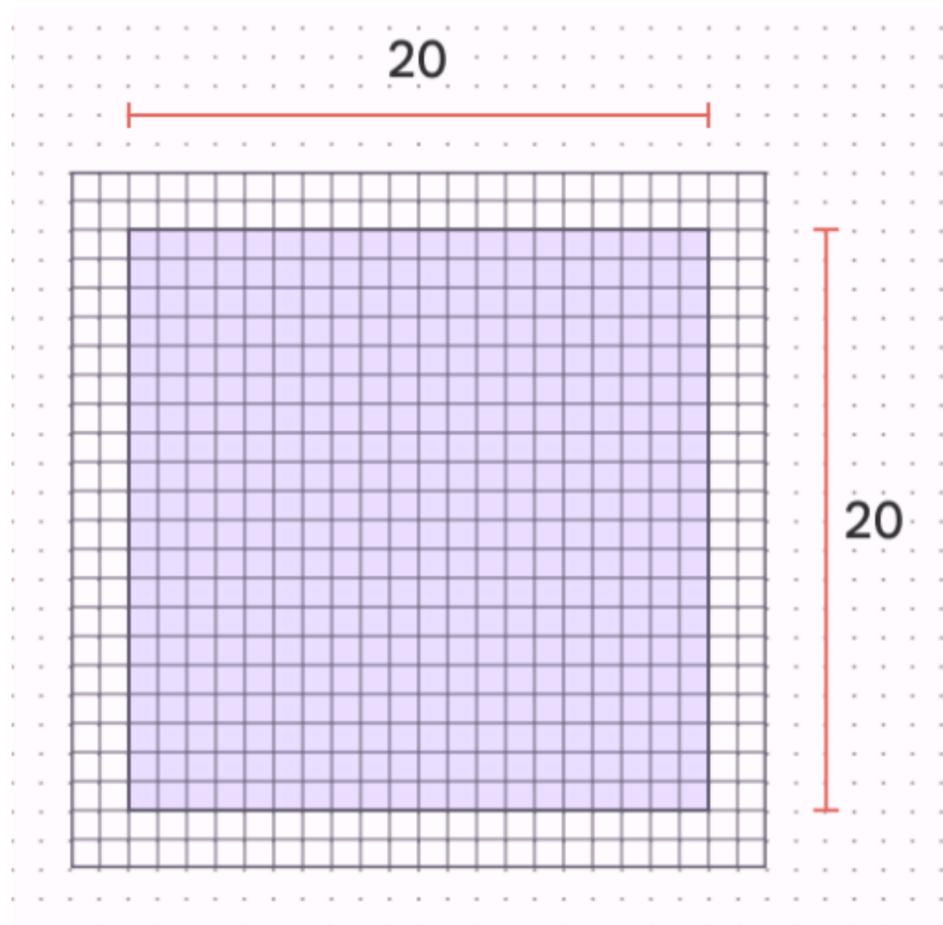
**Отступы, которых нет**  
а иногда есть, но много. Почему?



# Отступы, которых нет

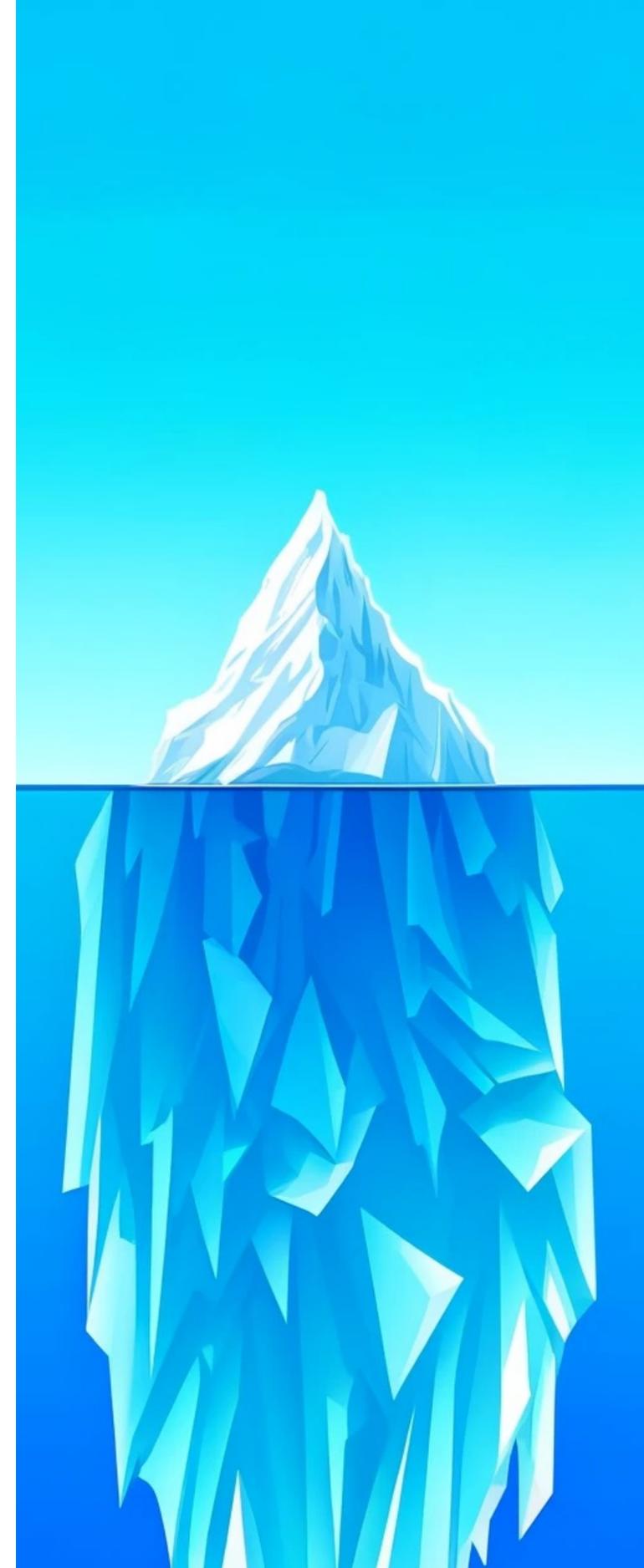
а иногда есть, но много. Почему?

- Появилась стандартизированные Live area и отступы



# Отступы, которых нет

а иногда есть, но много. Что делаю?



# Отступы, которых нет

а иногда есть, но много. Что делаю?

- Ручная правка вёрстки и кода



# Отступы, которых нет

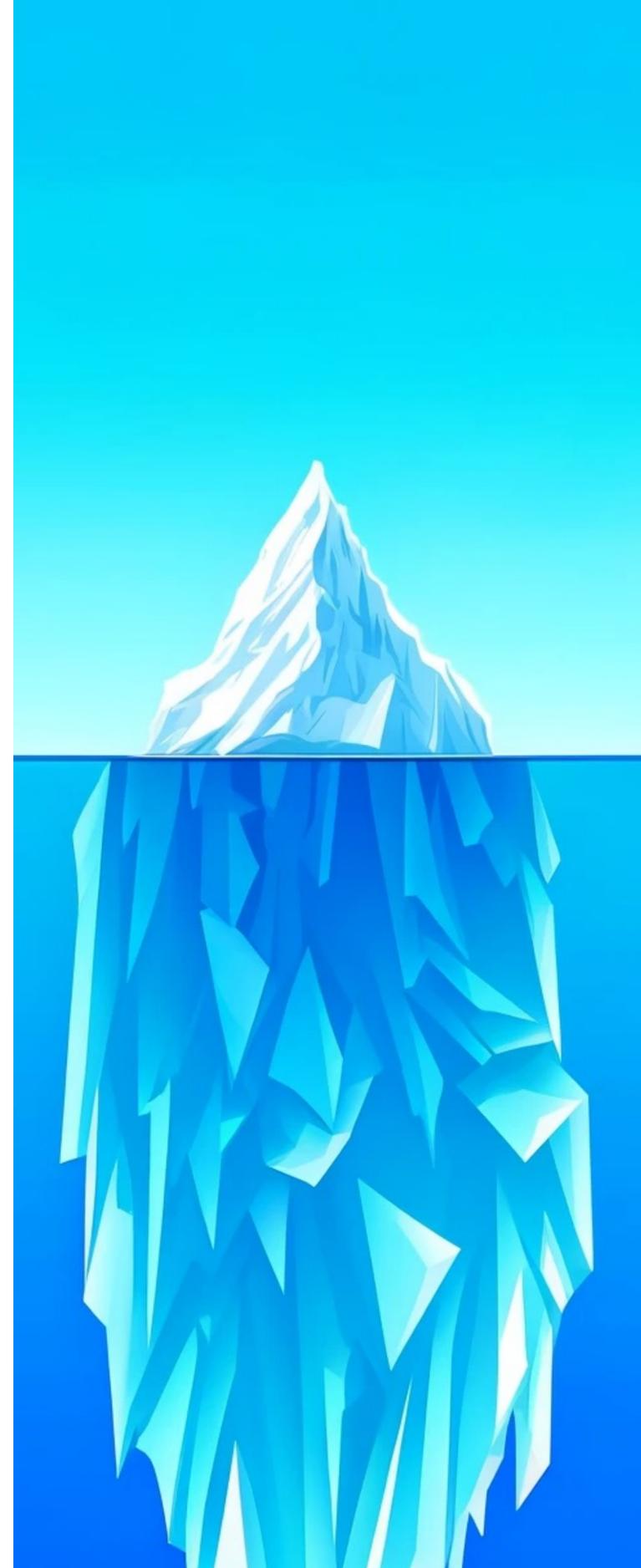
а иногда есть, но много. Что делаю?

- Ручная правка вёрстки и кода
- Обёртка иконки с отступами

```
<inset xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
    android:drawable="@drawable/trash_outlined_24"  
    android:inset="8dp" />
```



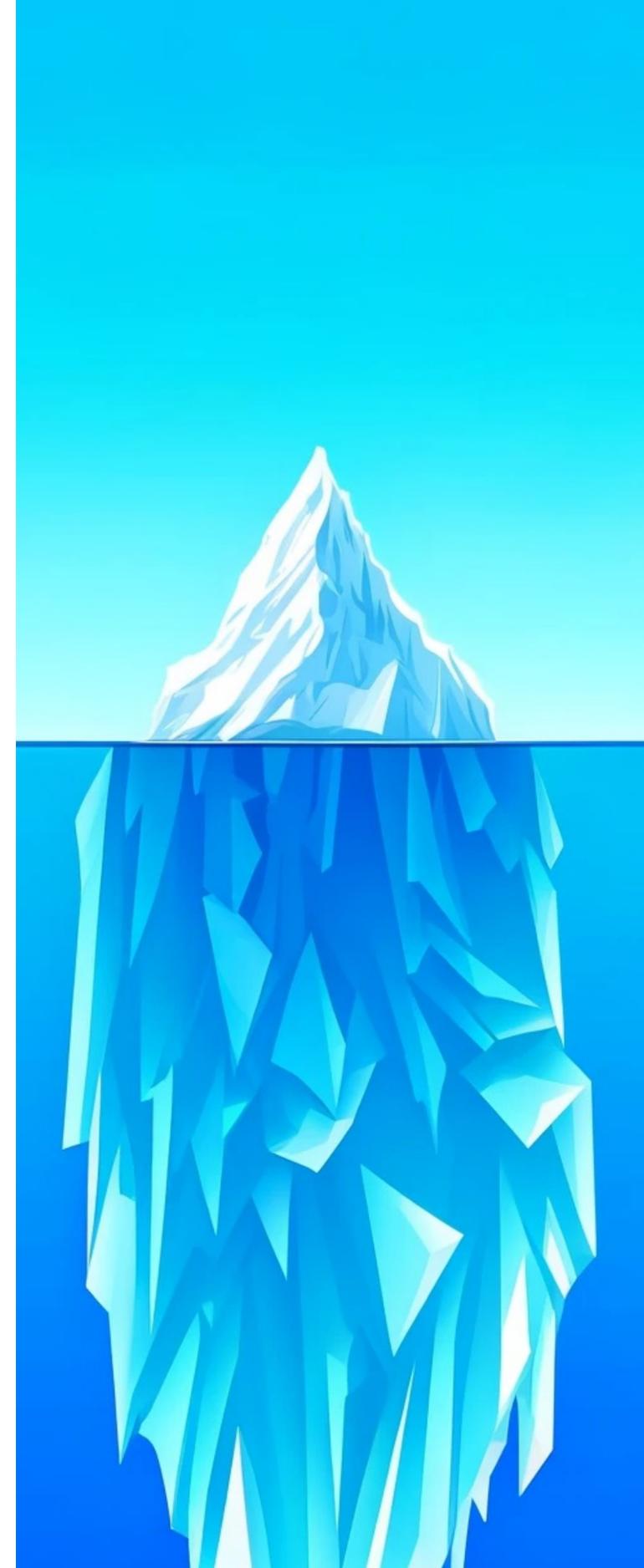
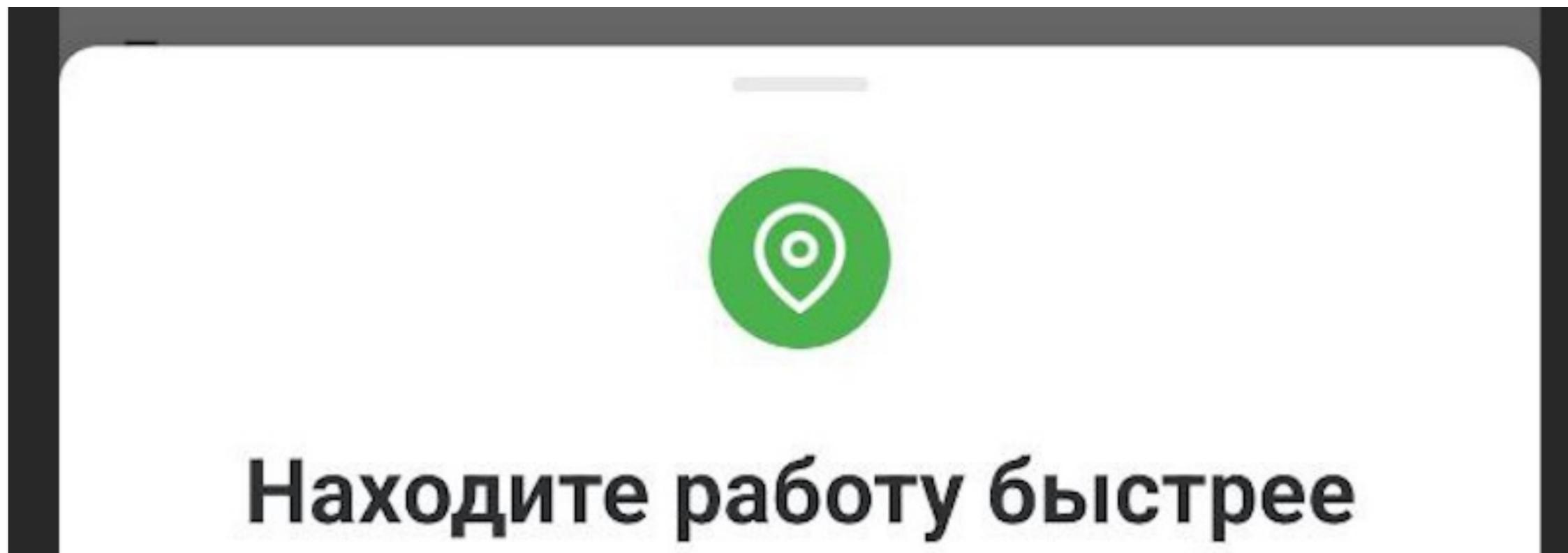
# Слоёные пироги



# Слоёные пироги

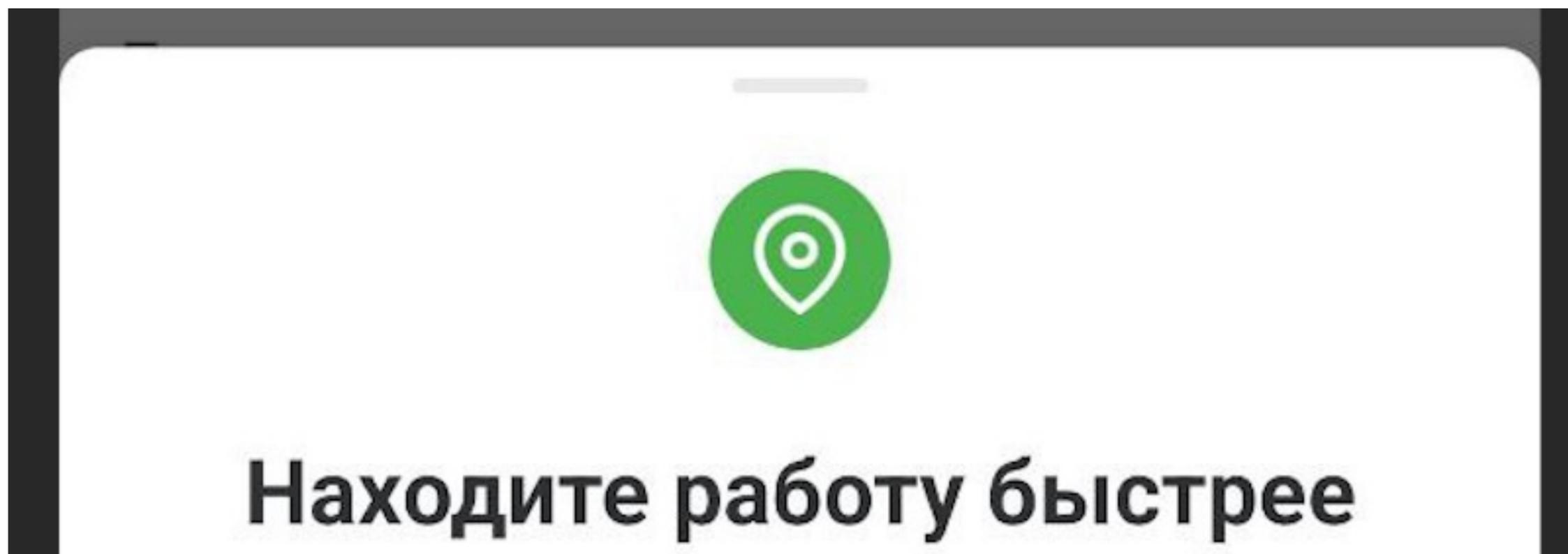


# Слоёные пироги



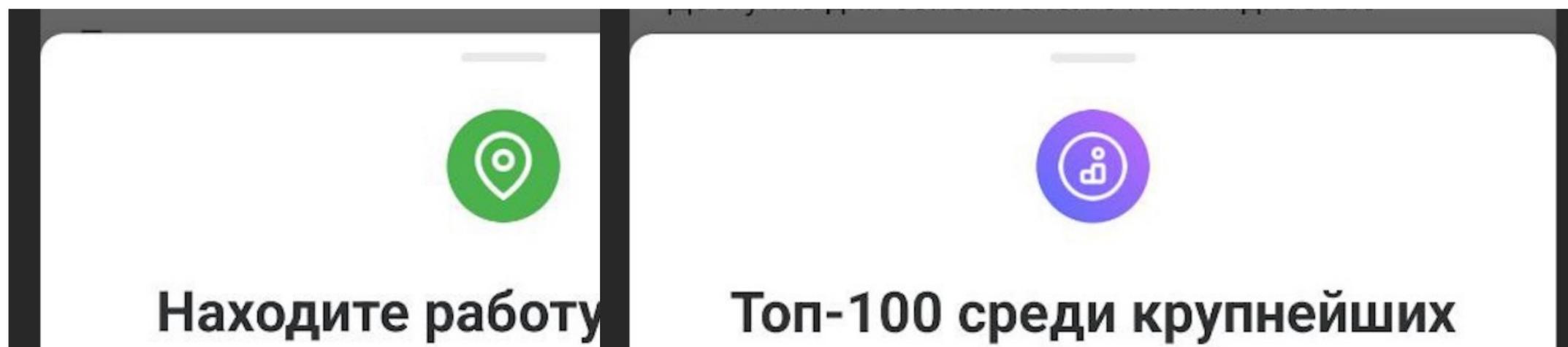
# Слоёные пироги

- Цветная подложка



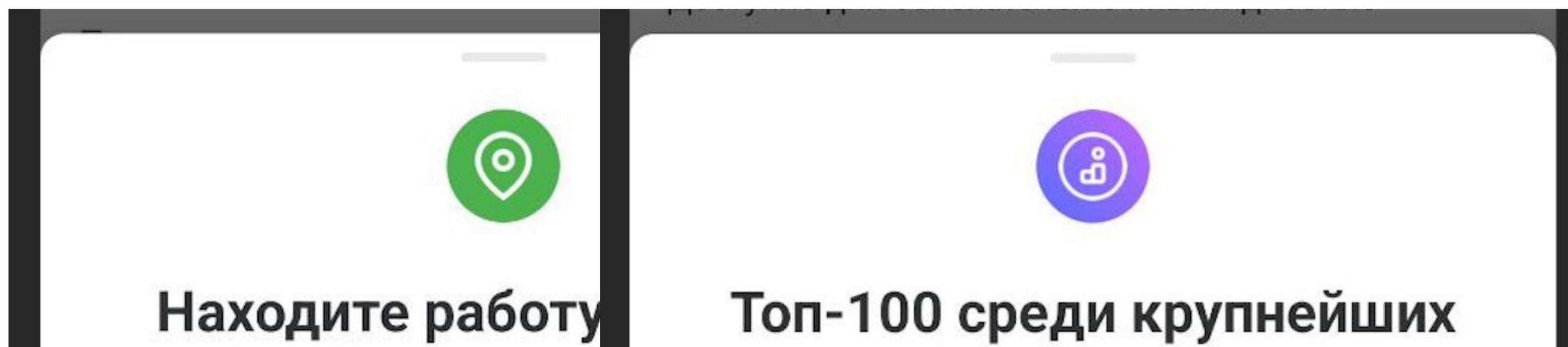
# Слоёные пироги

- Цветная подложка (+ градиент)



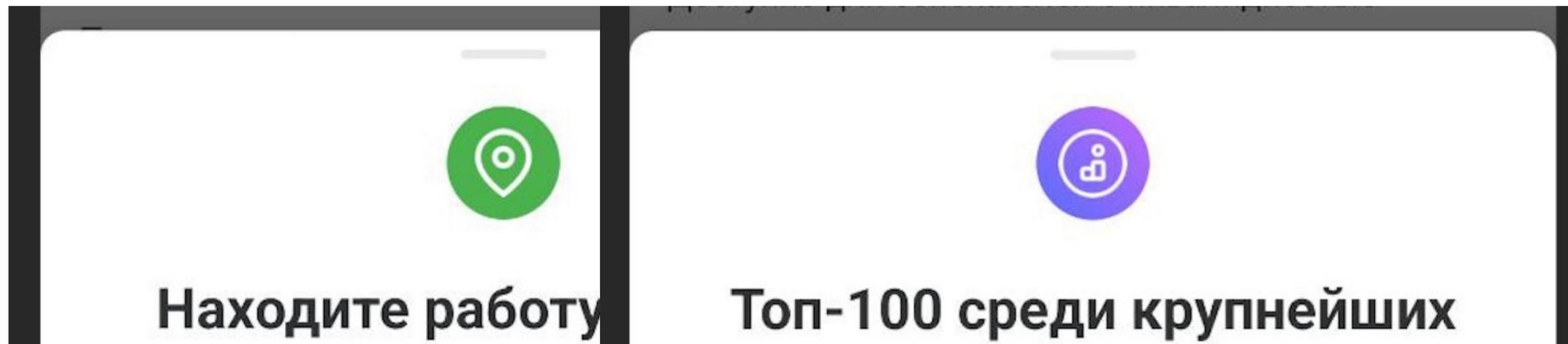
# Слоёные пироги

- Цветная подложка (+ градиент)
- Цветная иконка поверх в центре



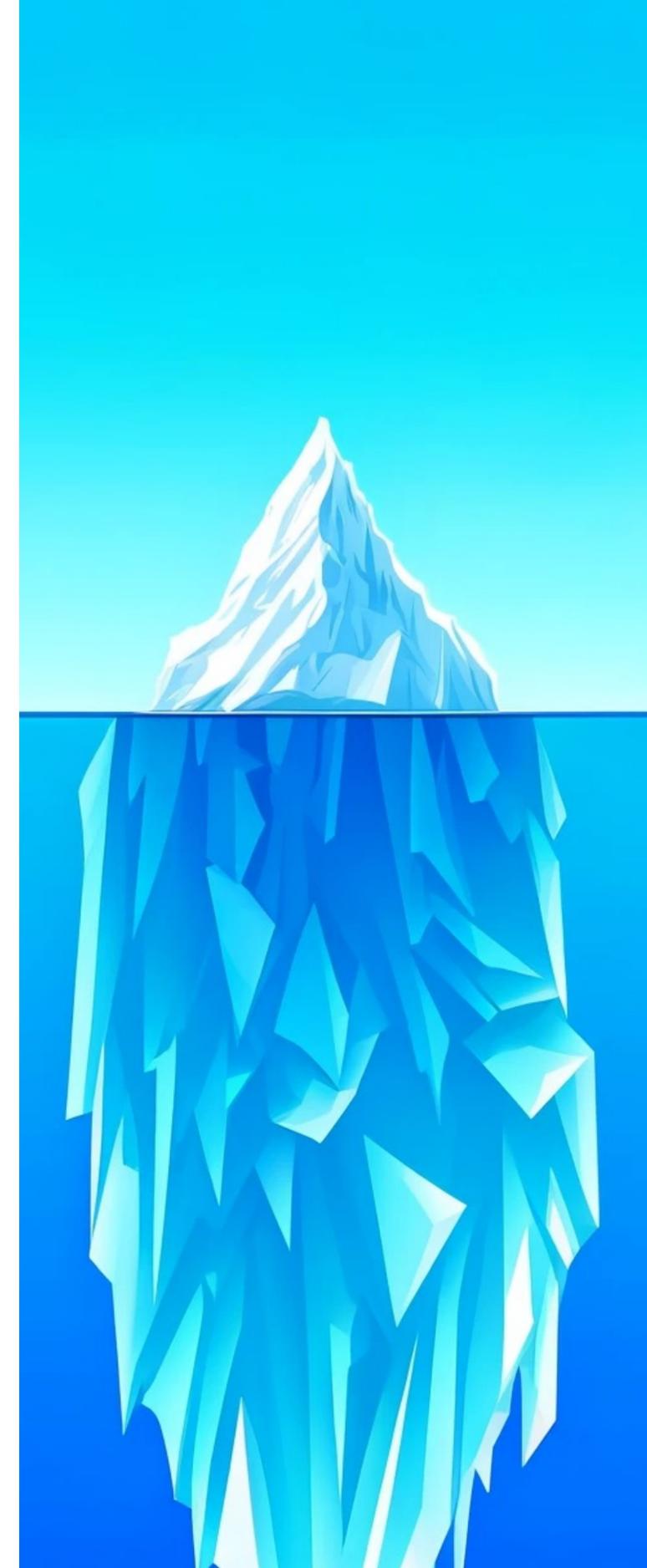
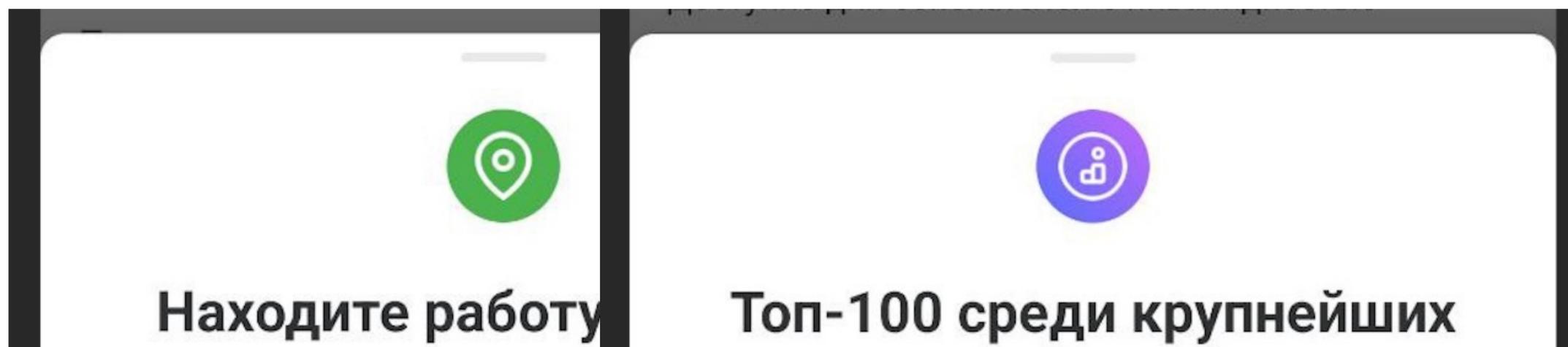
# Слоёные пироги

- Цветная подложка (+ градиент)
- Цветная иконка поверх в центре
- Всё было зашито в ресурсе



# Слоёные пироги

- Цветная подложка (+ градиент)
- Цветная иконка поверх в центре
- Всё было зашито в ресурсе
- А теперь есть только иконка



# Слоёные пироги

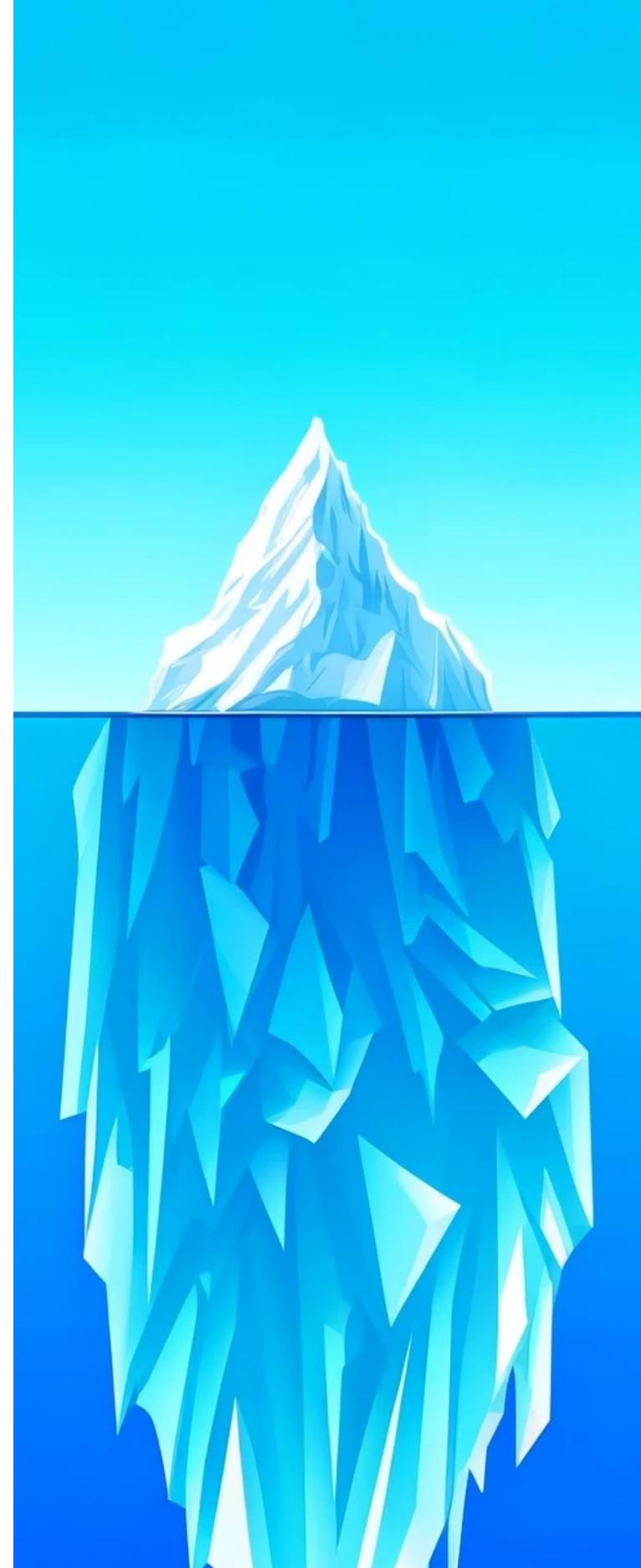
из чего готовлю?



Находите работу



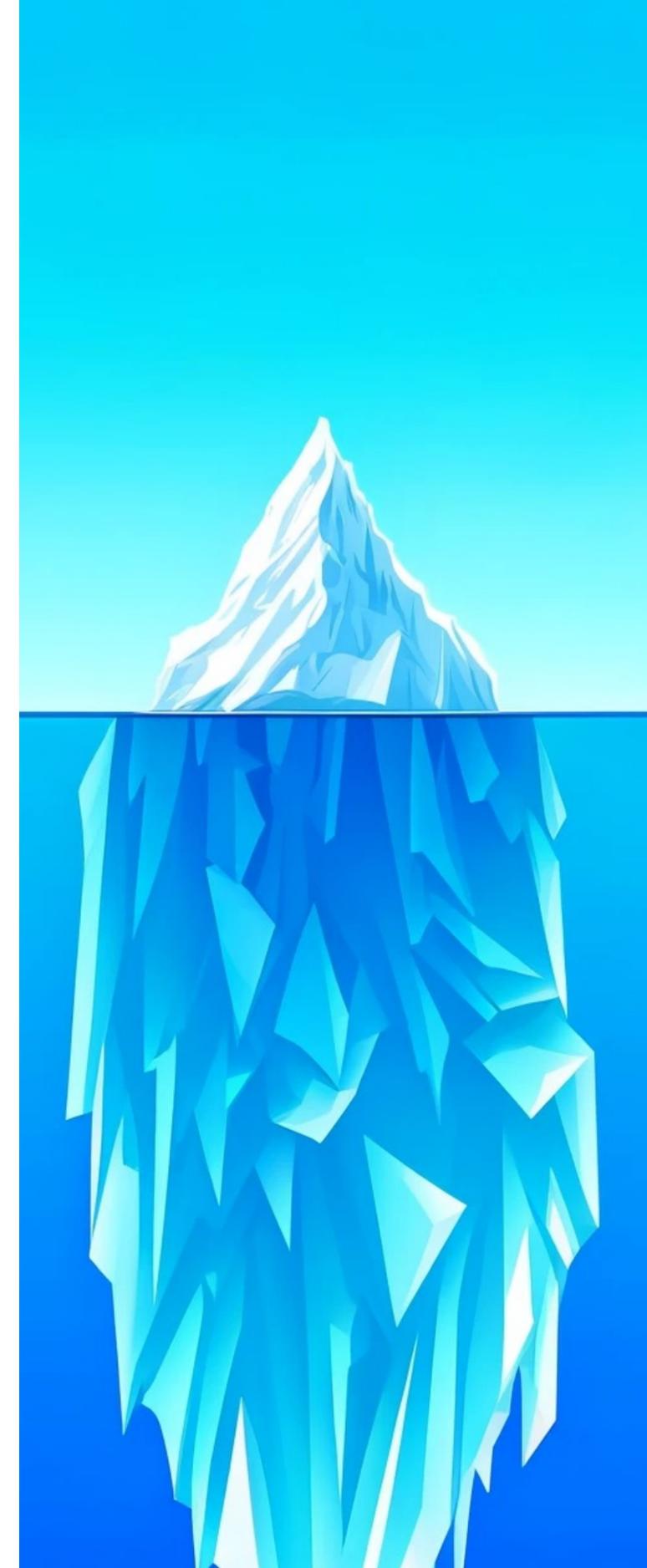
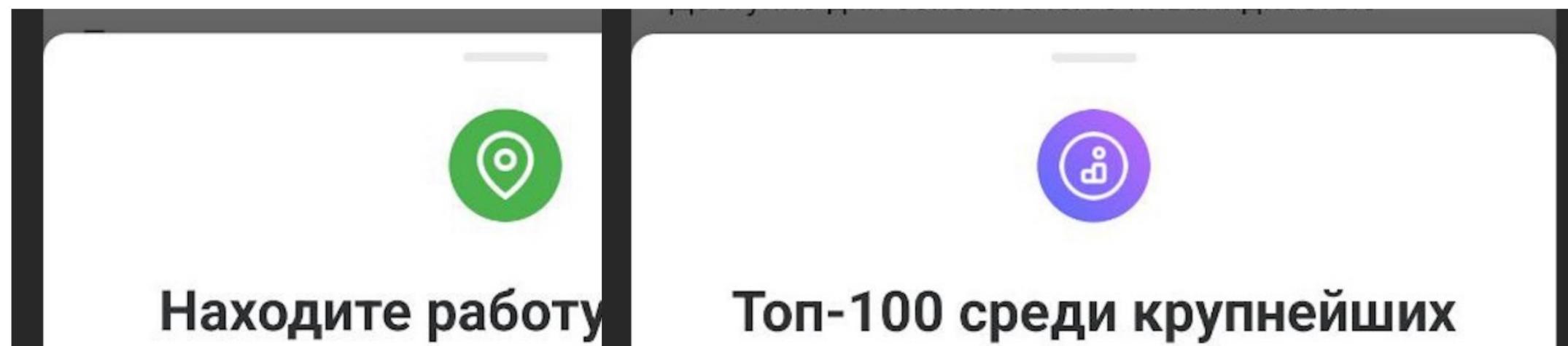
Топ-100 среди крупнейших



# Слоёные пироги

из чего готовлю?

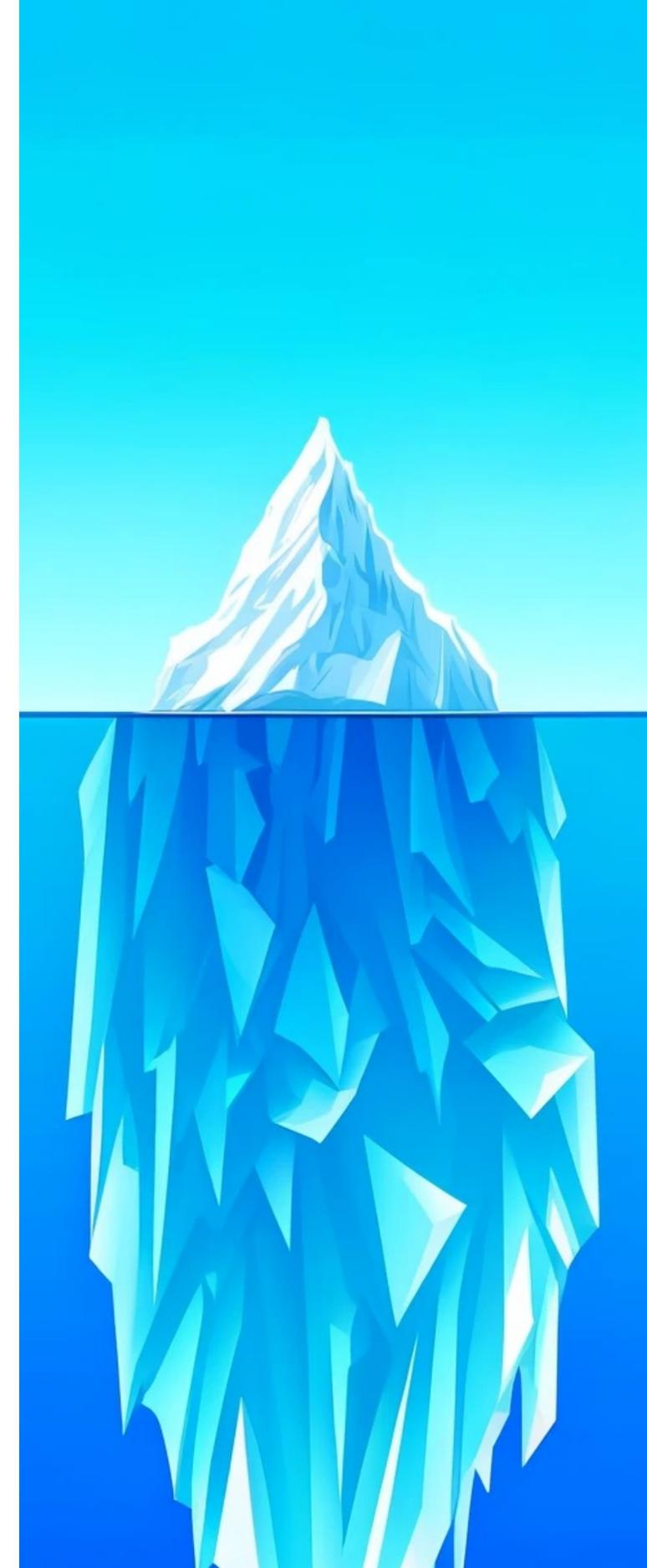
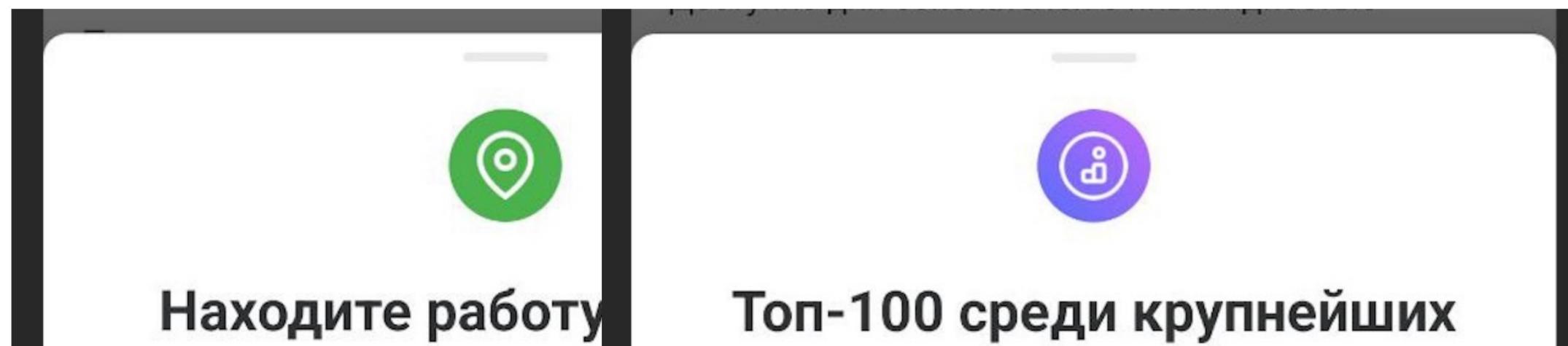
- LayerDrawable



# Слоёные пироги

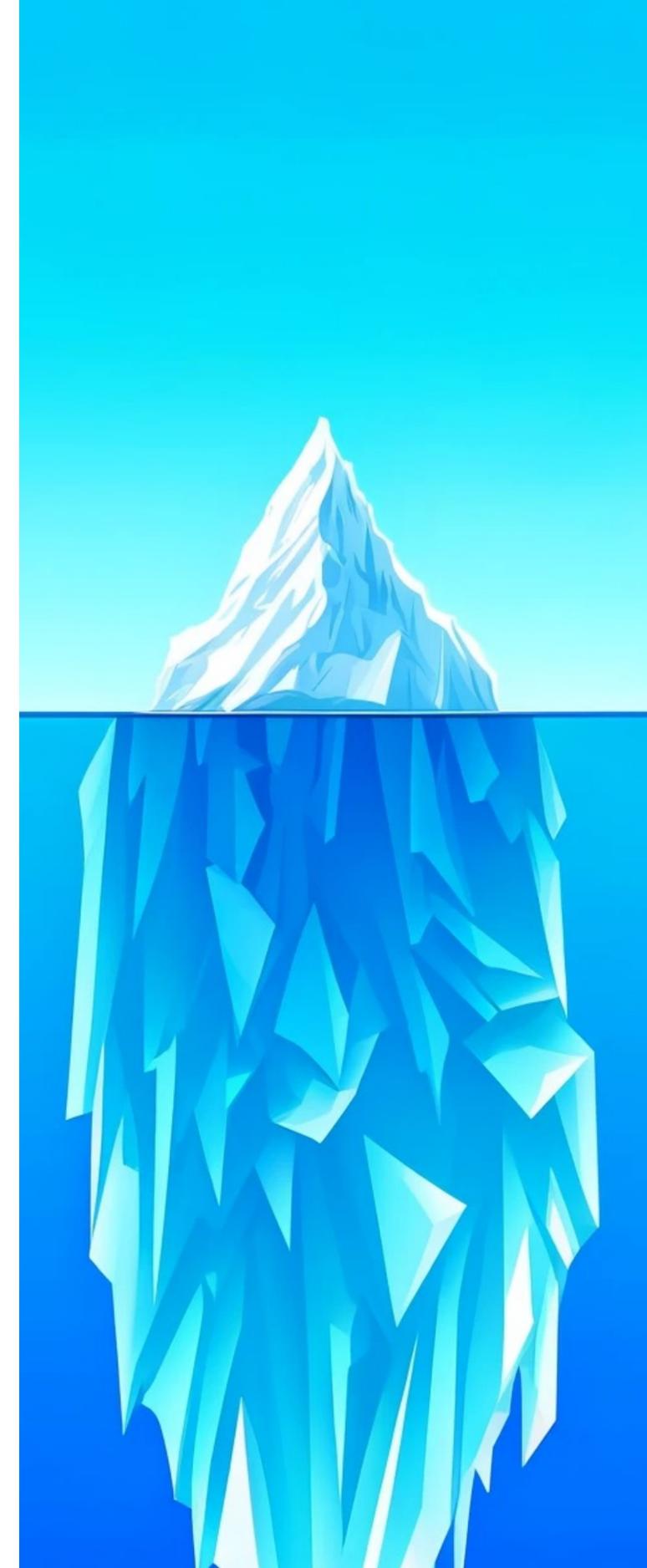
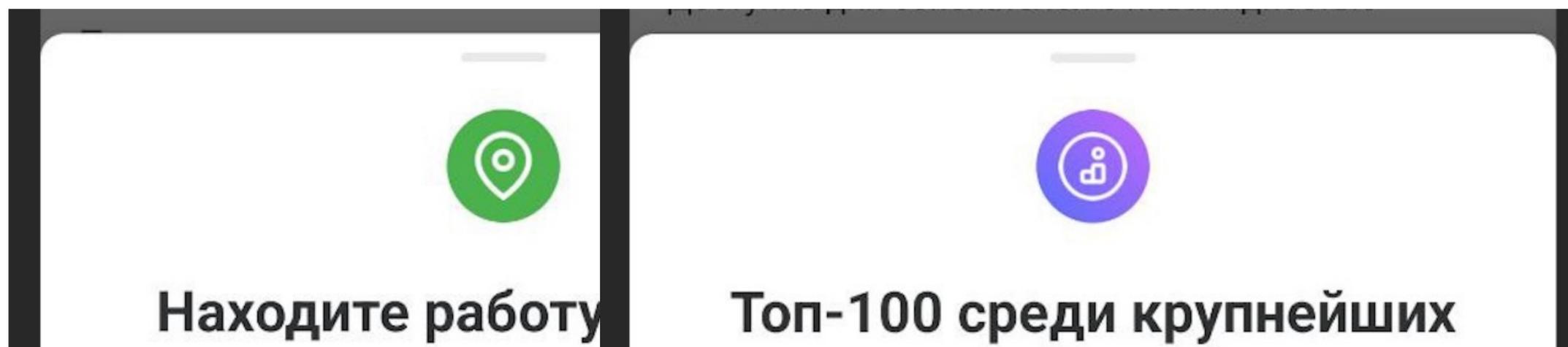
из чего готовлю?

- LayerDrawable
- ShapeDrawable/GradientDrawable



# Слоёные пироги из чего готовлю?

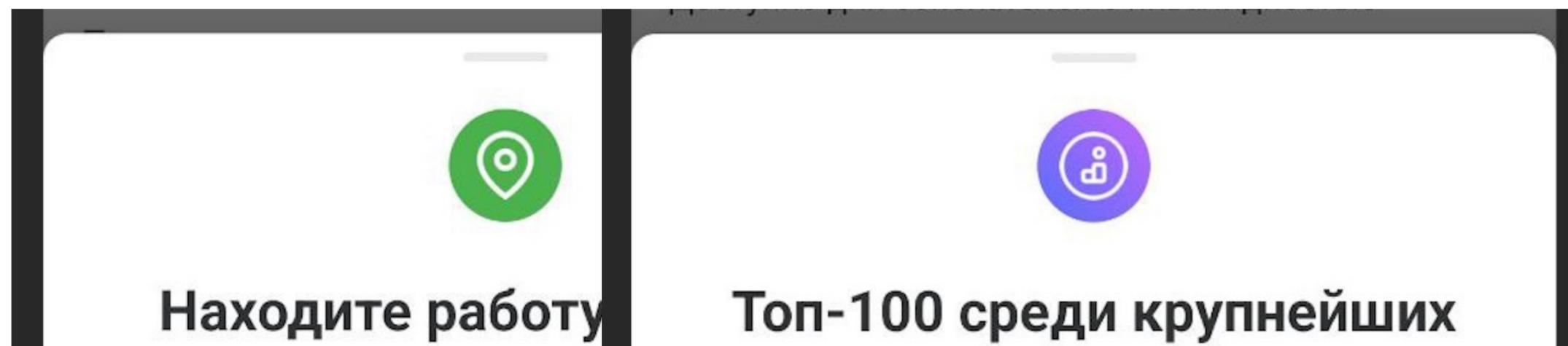
- LayerDrawable
- ShapeDrawable/GradientDrawable
- VectorDrawable



# Слоёные пироги

из чего готовлю?

- LayerDrawable
- ShapeDrawable/GradientDrawable
- VectorDrawable
- Новое API компонентов/моделей



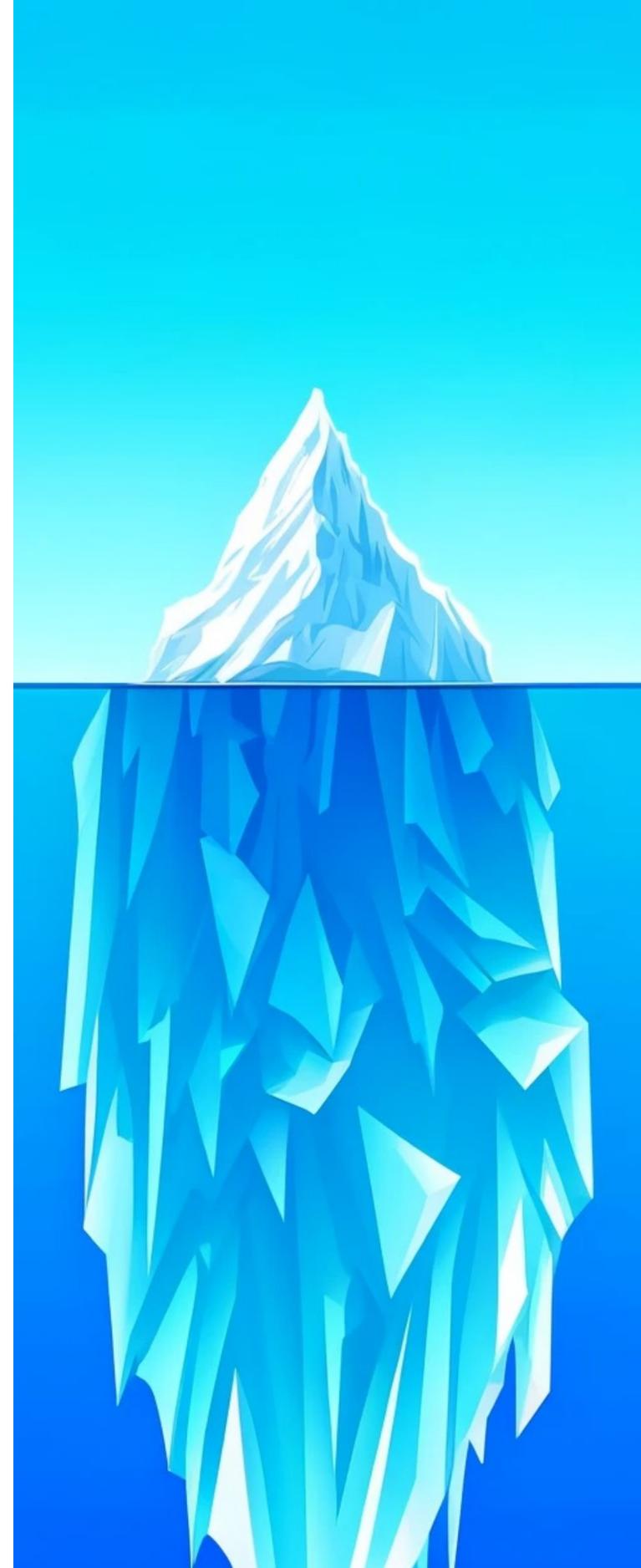
# Ещё один слоёный пирог



# Ещё один слоёный пирог

- На этот раз в ресурсах с layer-list

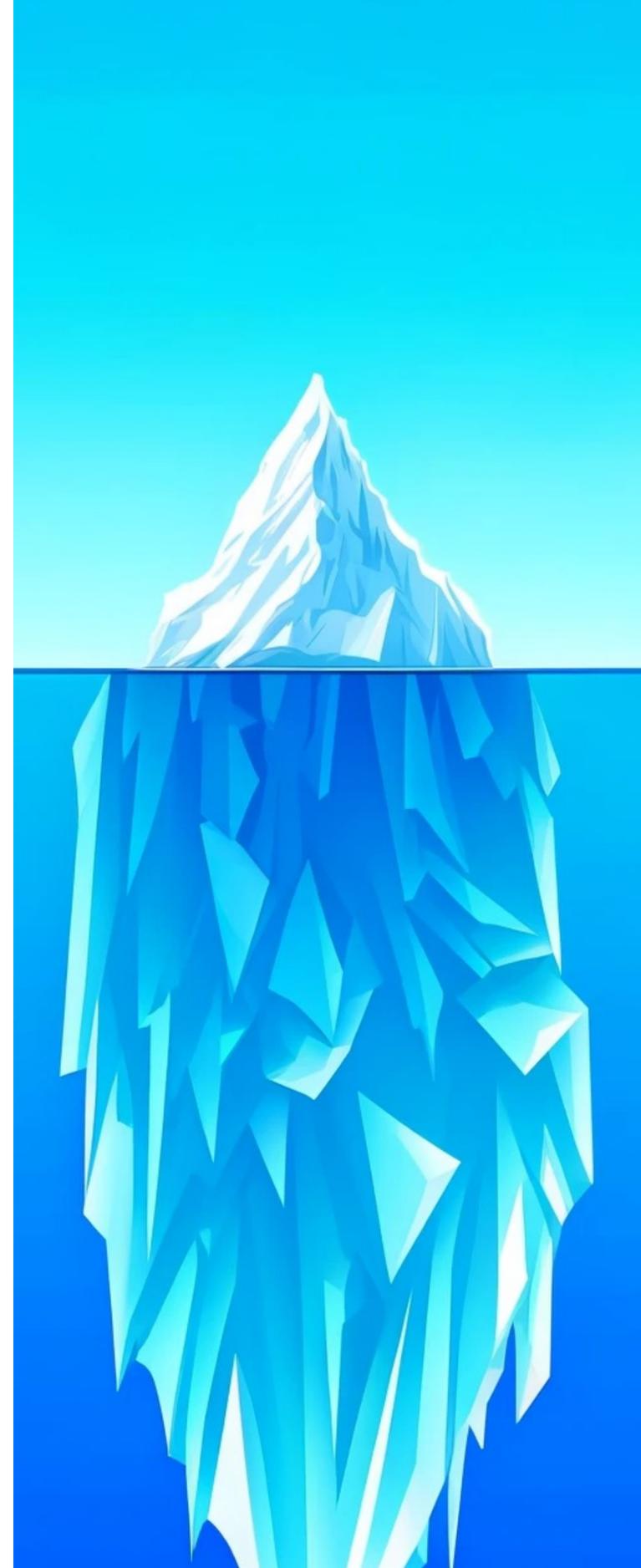
```
<layer-list xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/
>   <item...>
   <item
       android:id="@+id/pause_outlined_24"
       android:drawable="@drawable/pause_outlined_24"
```



# Ещё один слоёный пирог

- На этот раз в ресурсах с `layer-list`
- Нельзя выставить `tint` в `item`

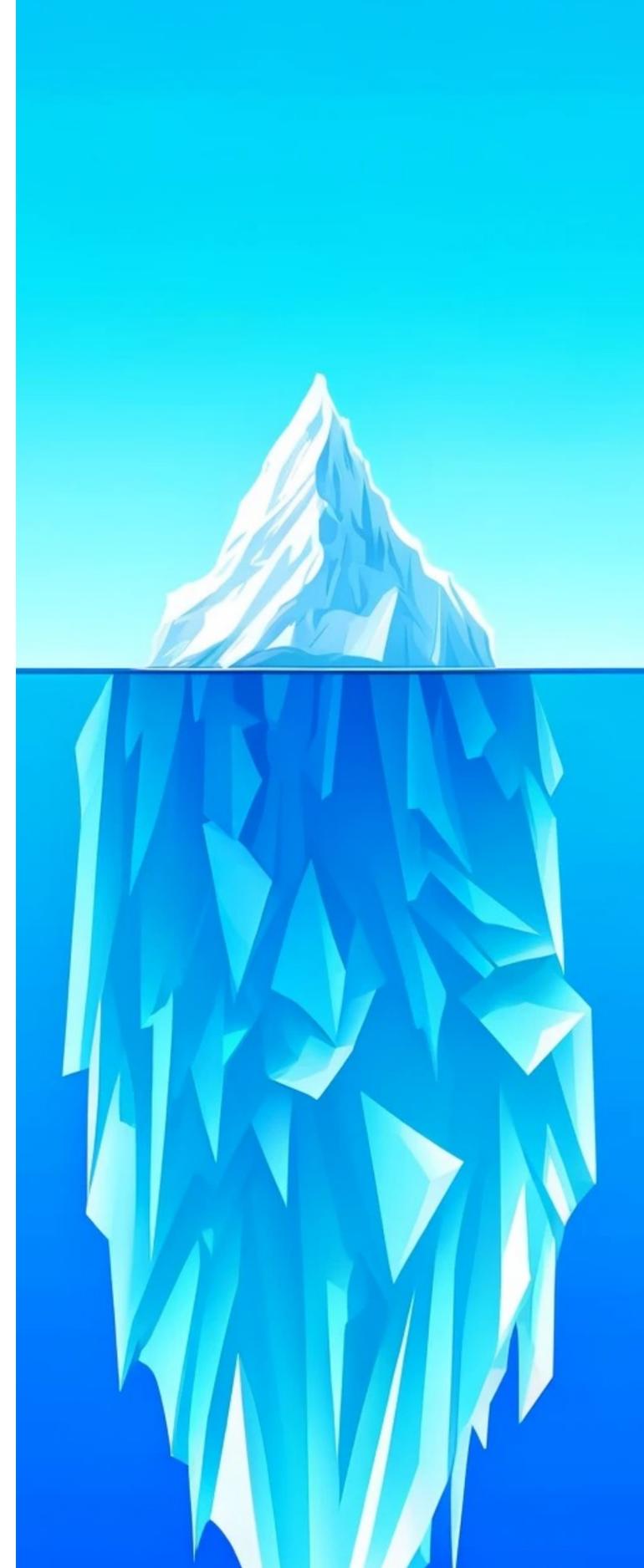
```
<layer-list xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/
>
  <item...>
  <item
      android:id="@+id/pause_outlined_24"
      android:drawable="@drawable/pause_outlined_24"
```



# Ещё один слоёный пирог

как готовлю?

```
<layer-list xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/
>   <item...>
   <item
       android:id="@+id/pause_outlined_24"
       android:drawable="@drawable/pause_outlined_24"
```



# Ещё один слоёный пирог

как готовлю?

- Нахожу и крашу иконку через `LayerDrawable.findDrawableByLayerId`

```
<layer-list xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/
>   <item...>
   <item
       android:id="@+id/pause_outlined_24"
       android:drawable="@drawable/pause_outlined_24"
```



# Ещё один слоёный пирог

как готовлю?

- Нахожу и крашу иконку через `LayerDrawable.findDrawableByLayerId`
- Где можно — переписываю с экстеншеном предыдущего слайда (для унификации)

```
<layer-list xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/
>   <item...>
   <item
       android:id="@+id/pause_outlined_24"
       android:drawable="@drawable/pause_outlined_24"
```



# Двум цветам не бывать

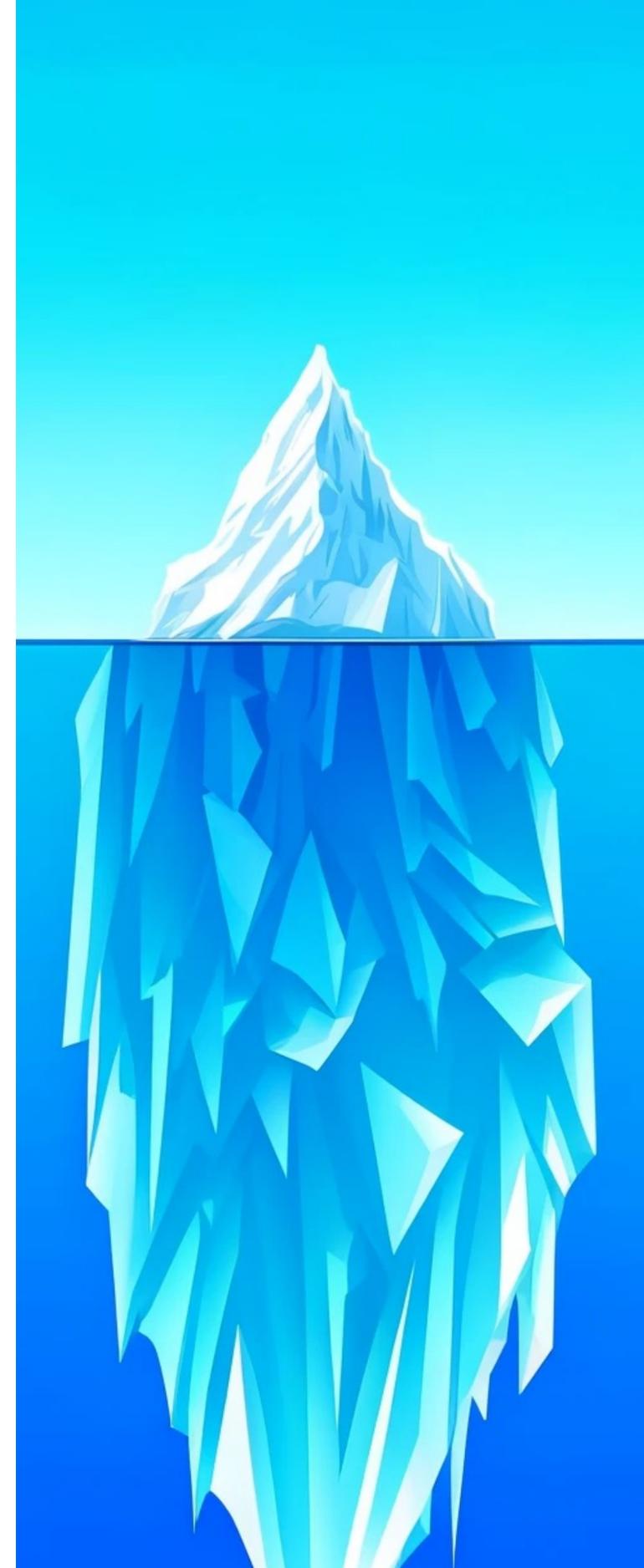
одного не миновать



# Двум цветам не бывать

одного не миновать

- В новой иконке подложка вшита



# Двум цветам не бывать

одного не миновать

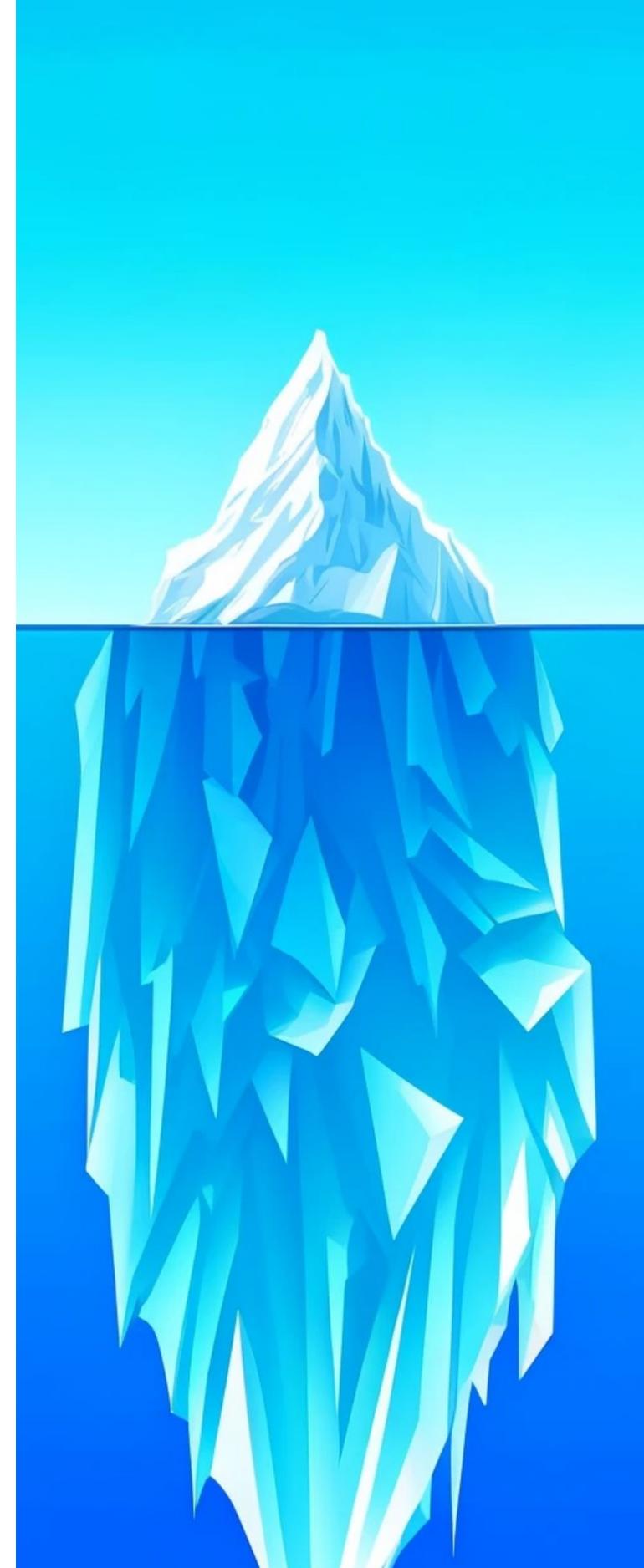
- В новой иконке подложка вшита
- Вырез вместо вектора



# Двум цветам не бывать

одного не миновать

- В новой иконке подложка вшита
- Вырез вместо вектора
- Но кто-то бунтует

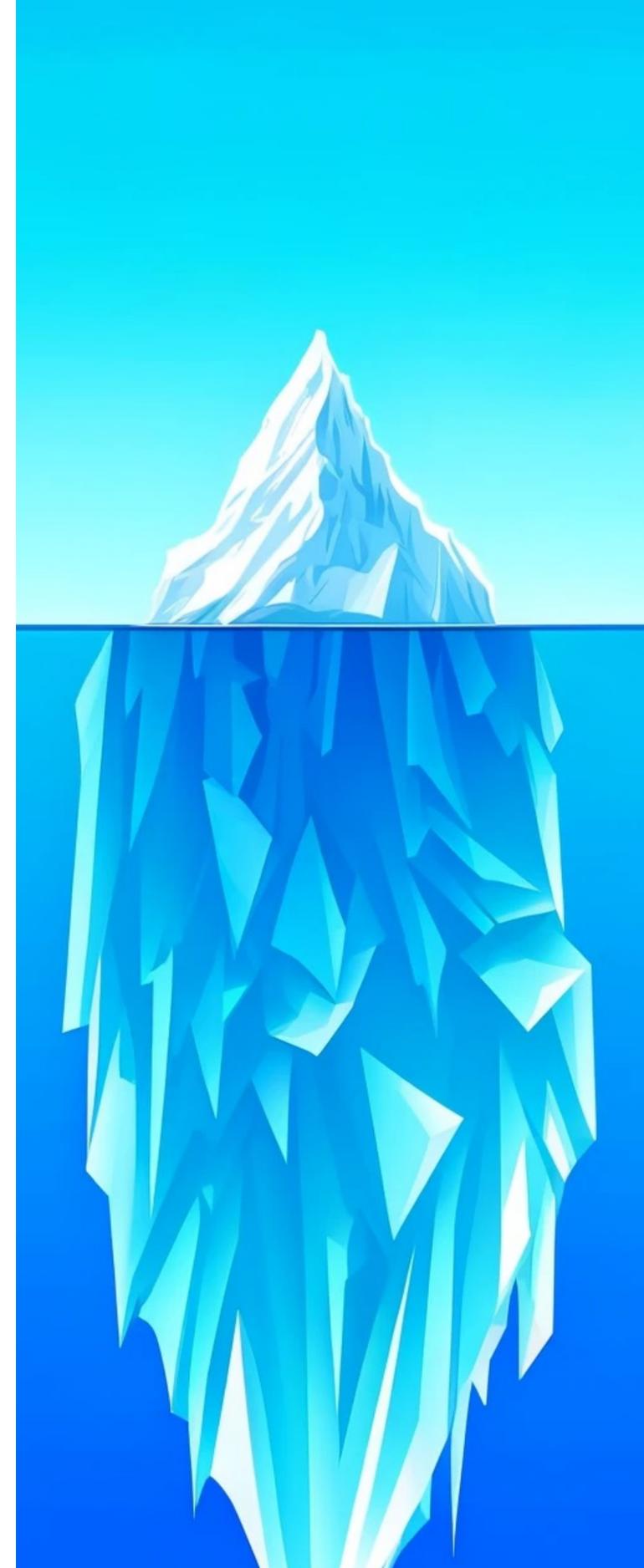


**Двум цветам не бывать**  
одного не миновать, что делать?



# Двум цветам не бывать одного не миновать, что делать?

- Оставляю старые иконки и TODO



# Двум цветам не бывать одного не миновать, что делать?

- Оставляю старые иконки и TODO
- Закидываю в дизайнеров



# Двум цветам не бывать

одного не миновать, что делать?

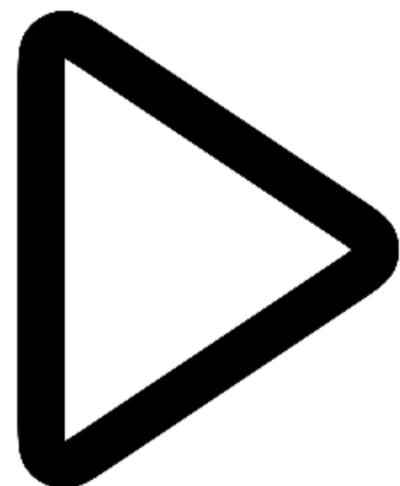
- Оставляю старые иконки и TODO
- Закидываю в дизайнеров
- Регенерирую пак иконок после фикса



# Оптическая иллюзия



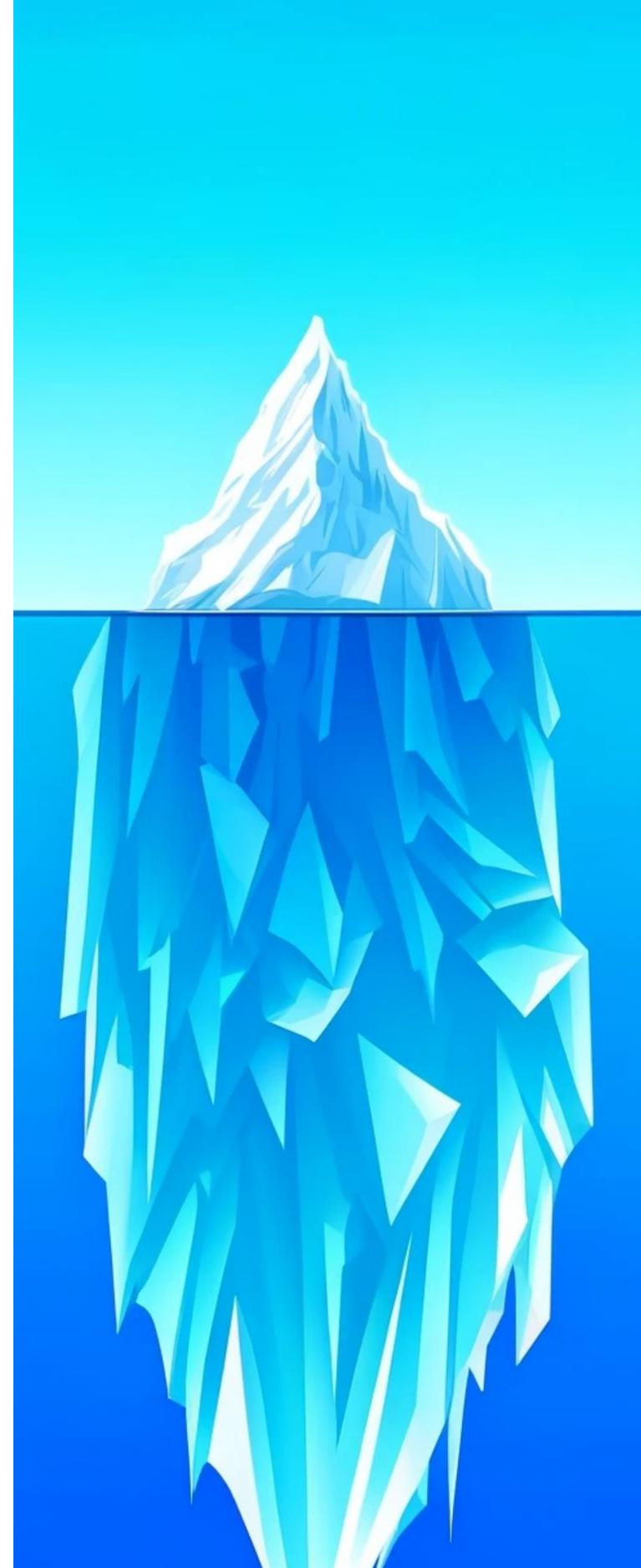
# Оптическая иллюзия



# Оптическая иллюзия



# Оптическая иллюзия



# Оптическая иллюзия

что делаю?



# Оптическая иллюзия

что делаю?

- Кидаю в дизайнеров для правки



# Оптическая иллюзия

что делаю?

- Кидаю в дизайнеров для правки
- Регенерирую пак иконок после фикса

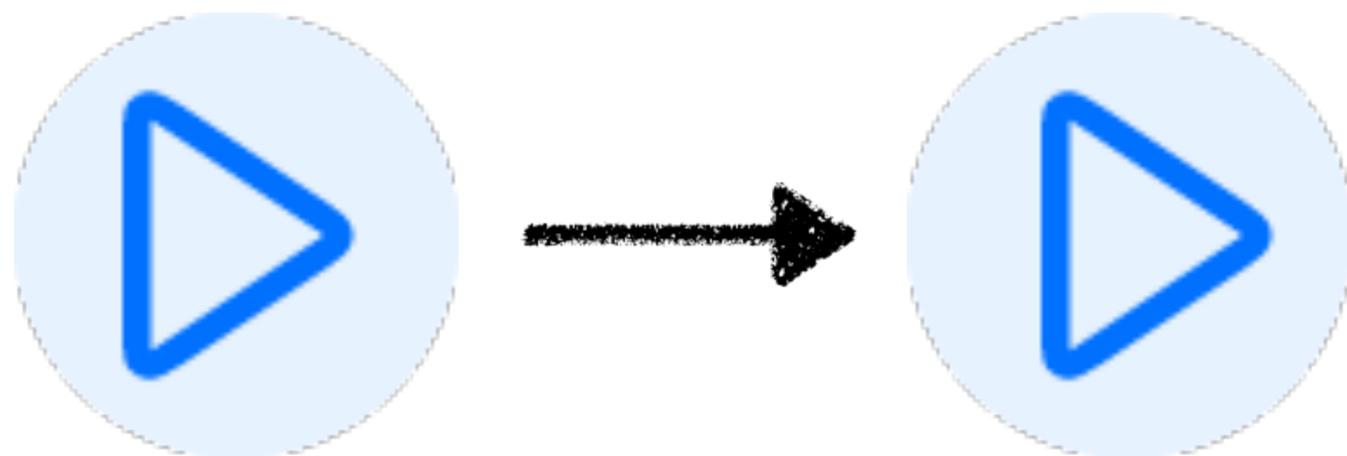


# Оптическая иллюзия

что делаю?

- Хак с inset с разными отступами

```
<inset xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
    android:drawable="@drawable/play_outlined_24"  
    android:insetLeft="2dp"  
    android:insetRight="-2dp" />
```



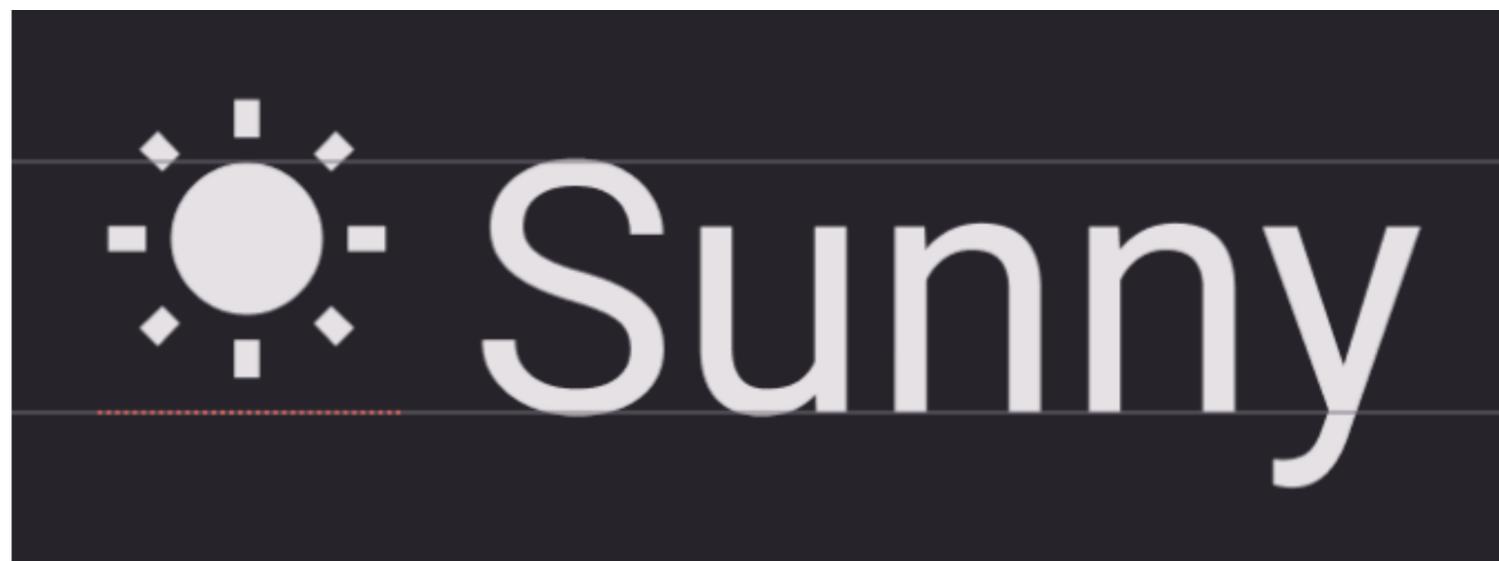
# Spannable — не текстом единым

Иконки тоже люди текст



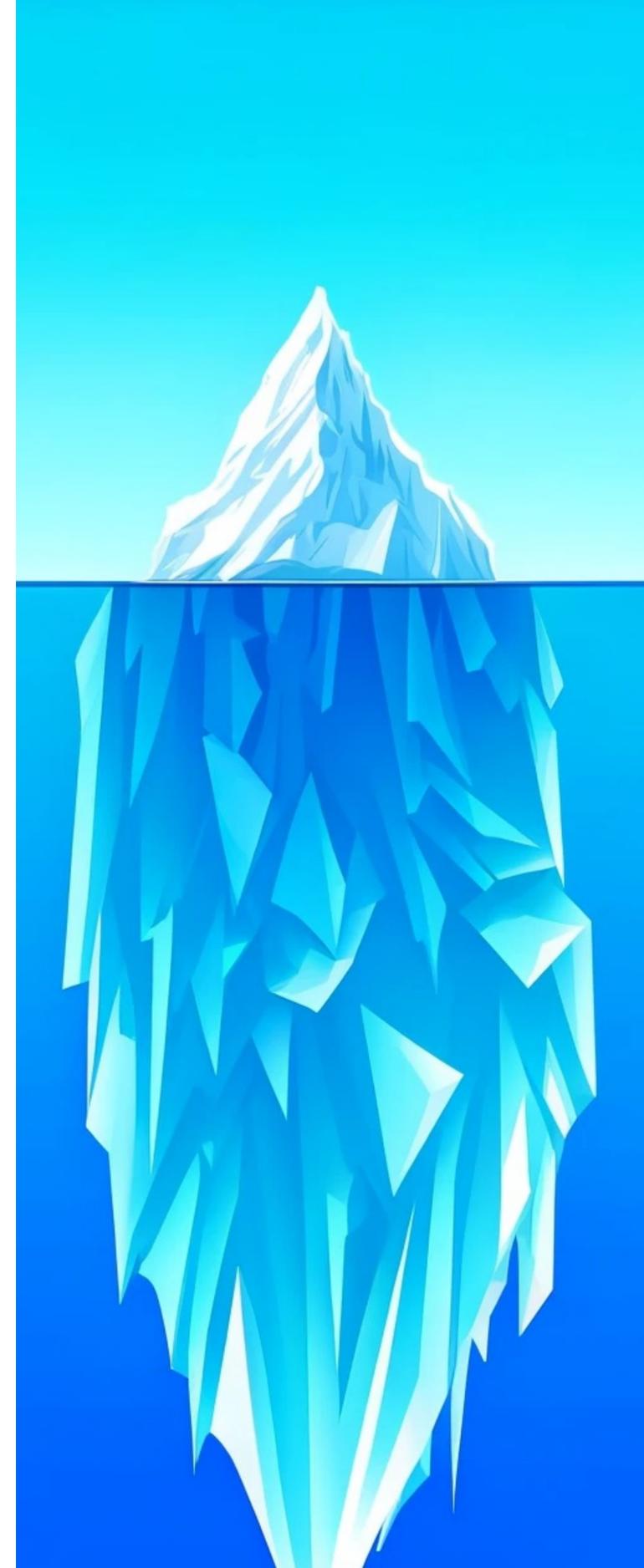
# Spannable — не текстом единым

Иконки тоже люди текст



# Spannable — не текстом единым

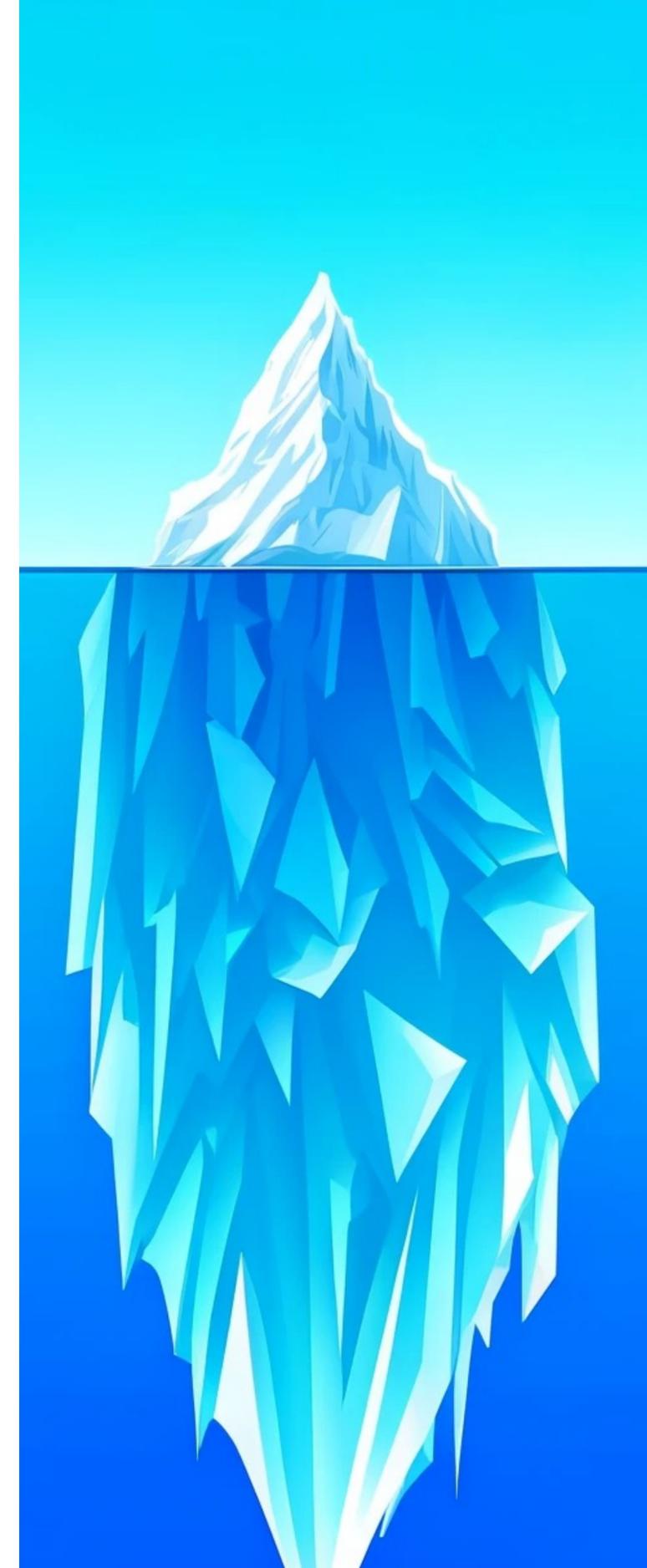
иконки тоже люди текст. Что делаю?



# Spannable — не текстом единым

иконки тоже люди текст. Что делаю?

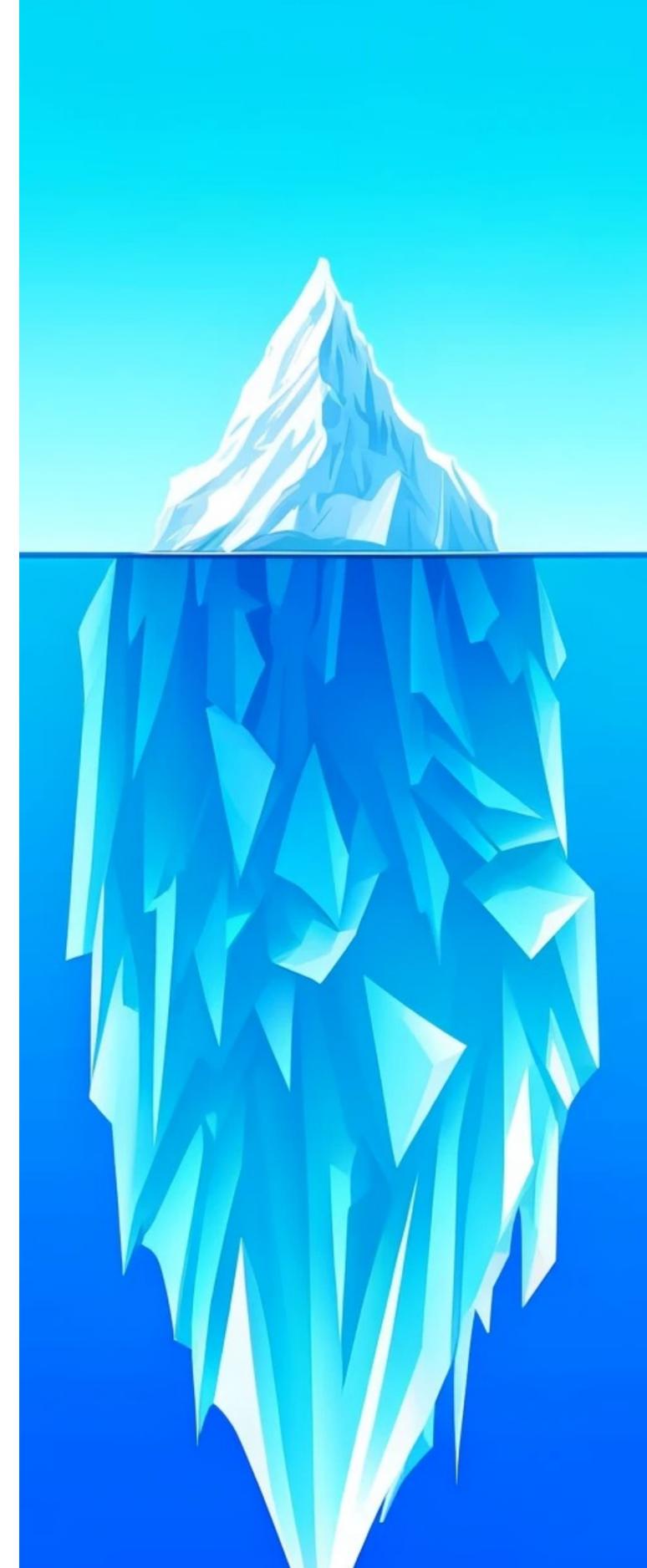
- Центрирую иконки по строчным буквам



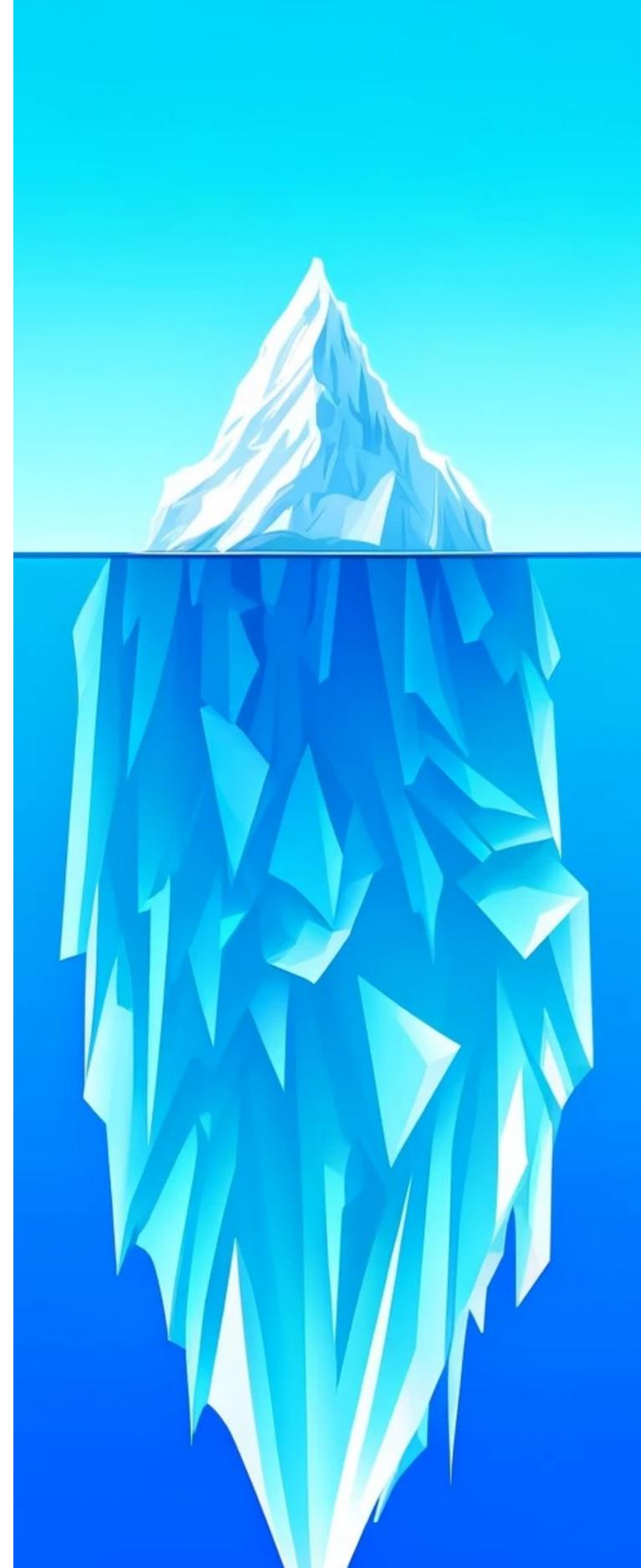
# Spannable — не текстом единым

иконки тоже люди текст. Что делаю?

- Центрирую иконки по строчным буквам
- Учитываю масштабирование текста

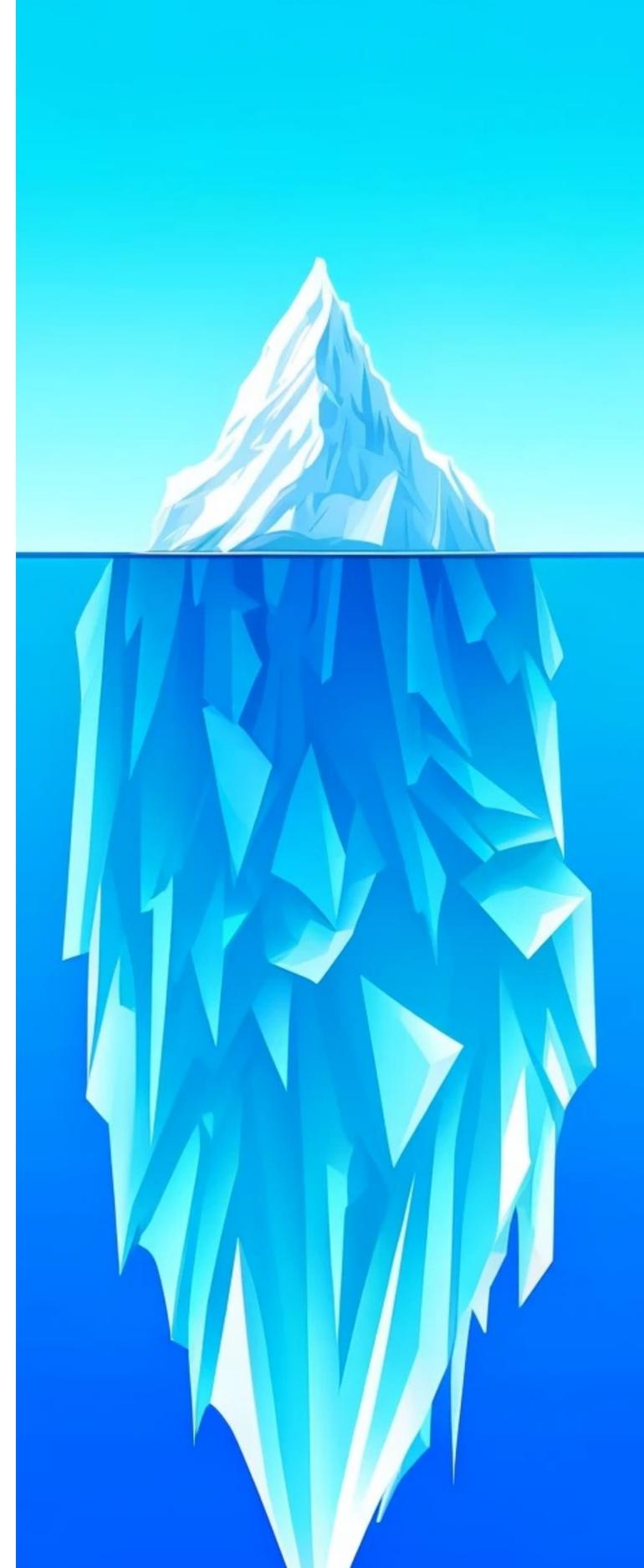


# Подытожим



# Занимательная статистика

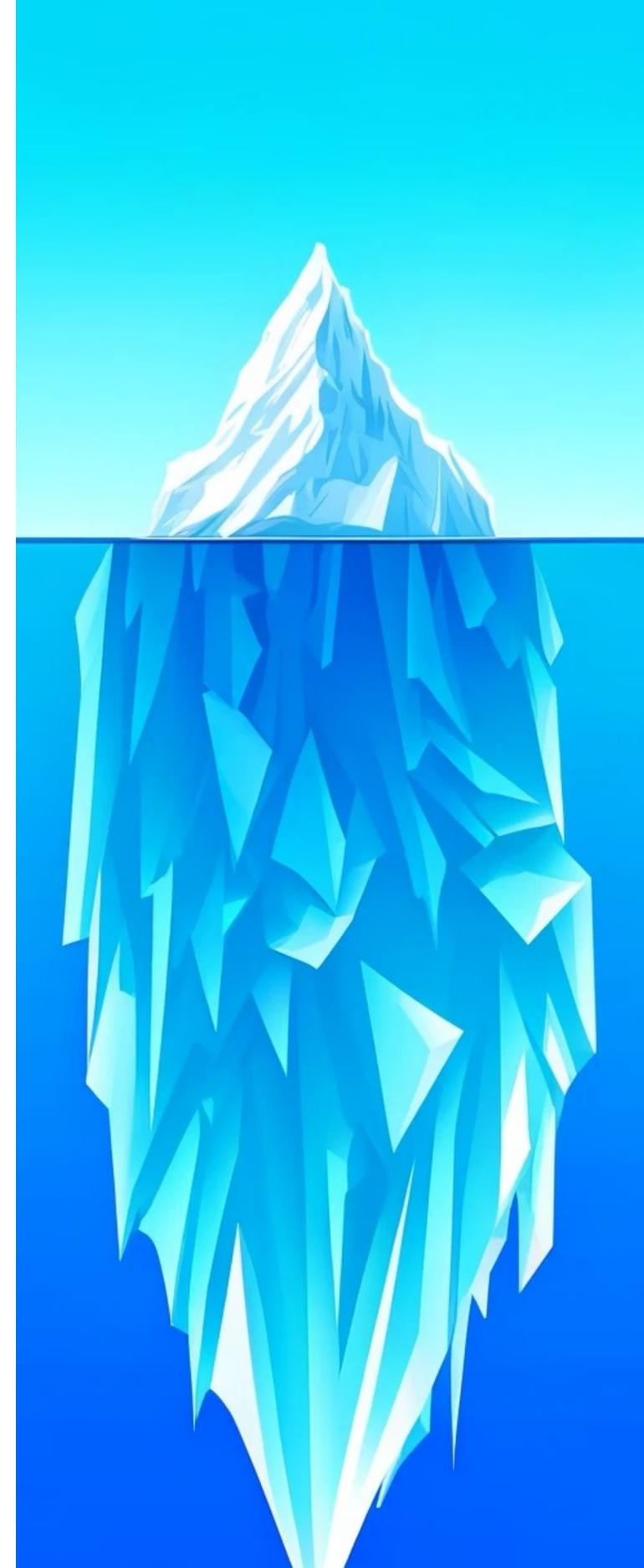
общее



# Занимательная статистика

общее

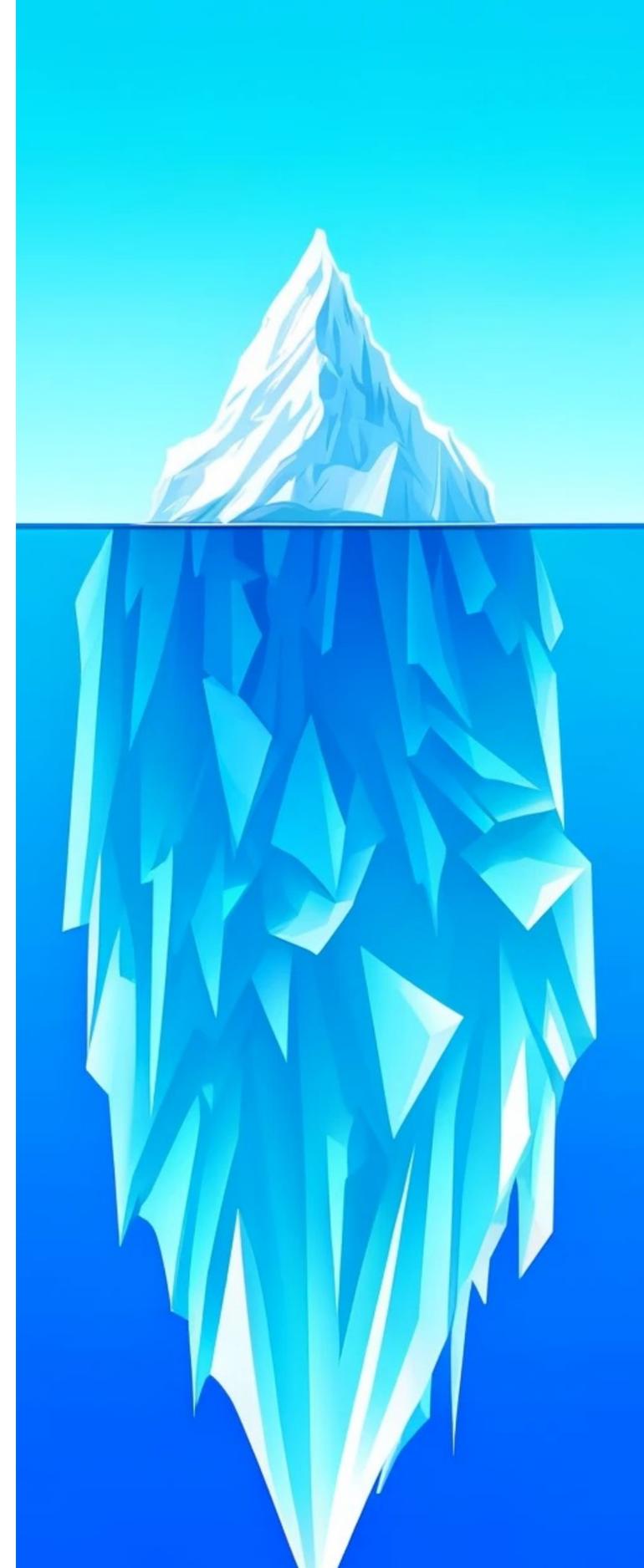
- Изменений по коду **+3 938 -7 686**



# Занимательная статистика

общее

- Изменений по коду **+3 938 -7 686**
- **1 816** файлов затронуто



# Занимательная статистика

общее

- Изменений по коду **+3 938 -7 686**
- **1 816** файлов затронуто
- Размеры APK уменьшились незначительно



# Занимательная статистика

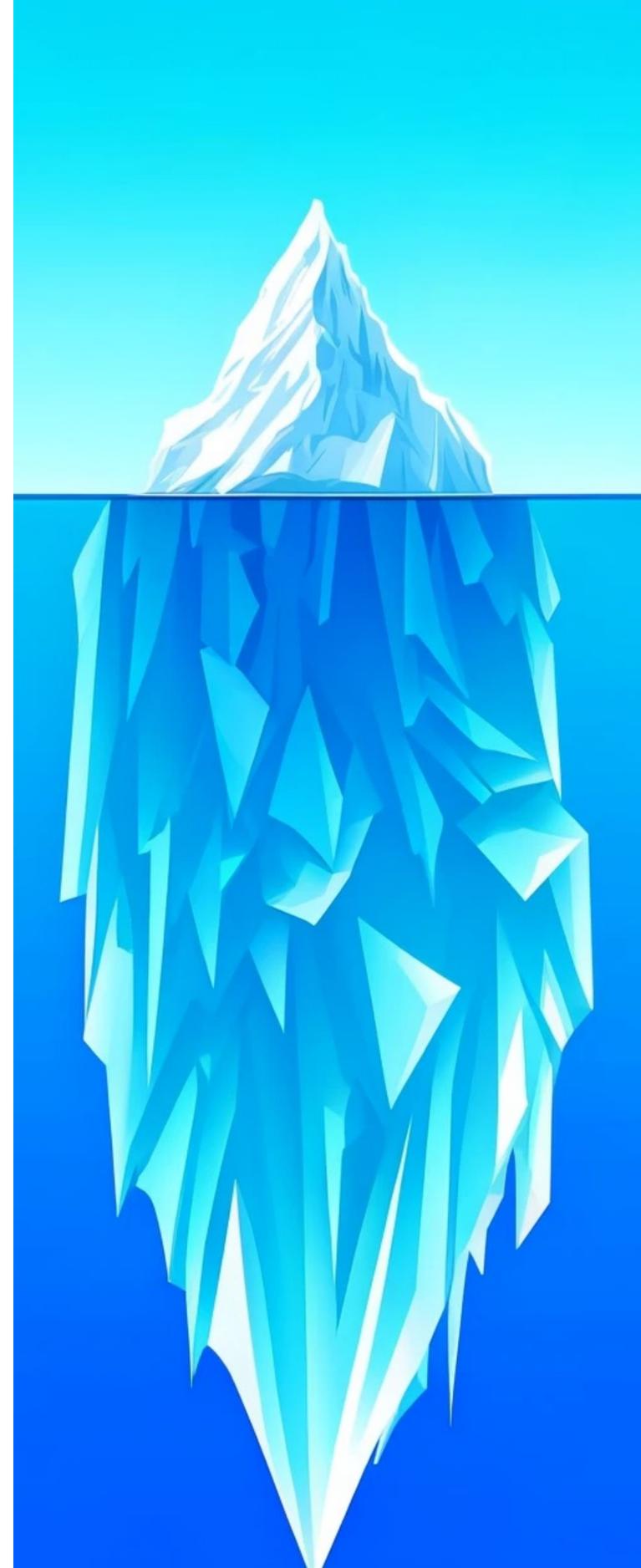
время сборки



# Занимательная статистика

время сборки

	Холодная сборка	Инкрементальной сборка
	↑1%	↑24%
	↓2%	↑225%



# Занимательная статистика

время сборки

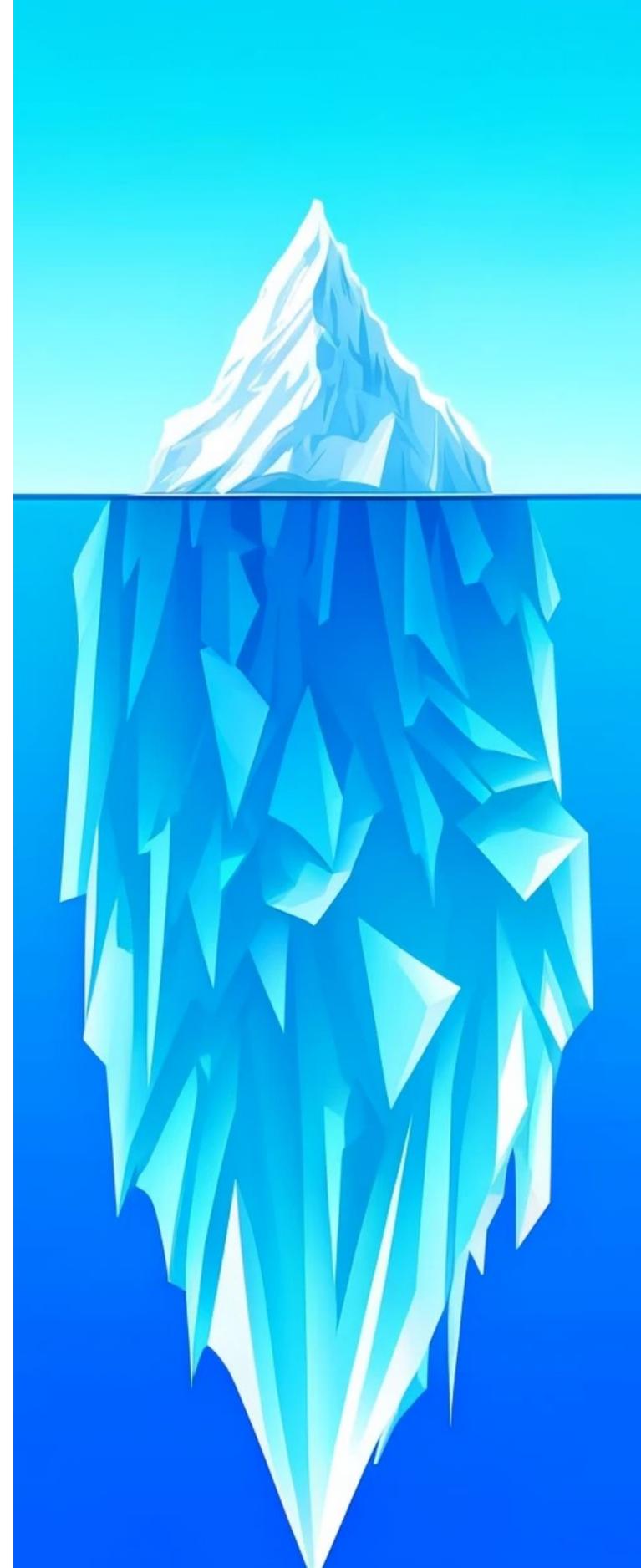


Холодная сборка	Инкрементальной сборка
↑1%	↑24%
↓2%	↑225%



# Занимательная статистика

сроки



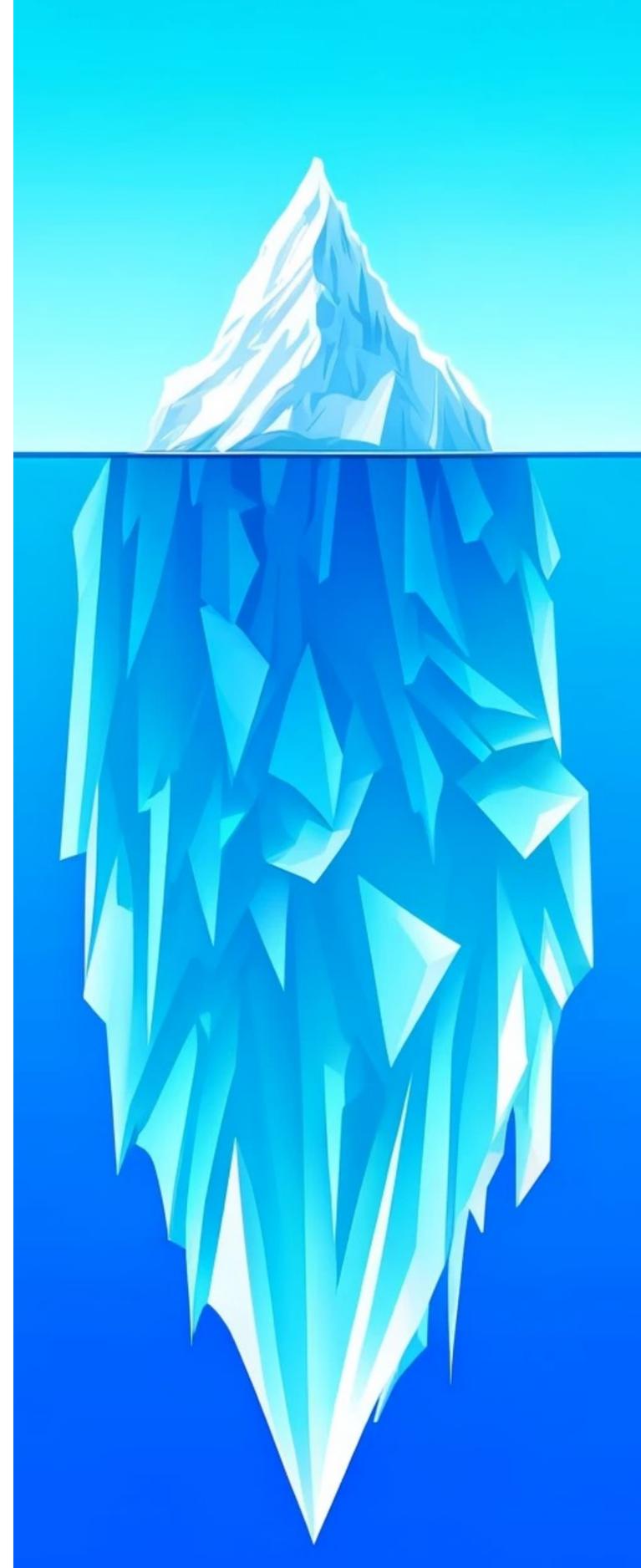
# Занимательная статистика

сроки

- Потрачен **21** рабочий день 😊

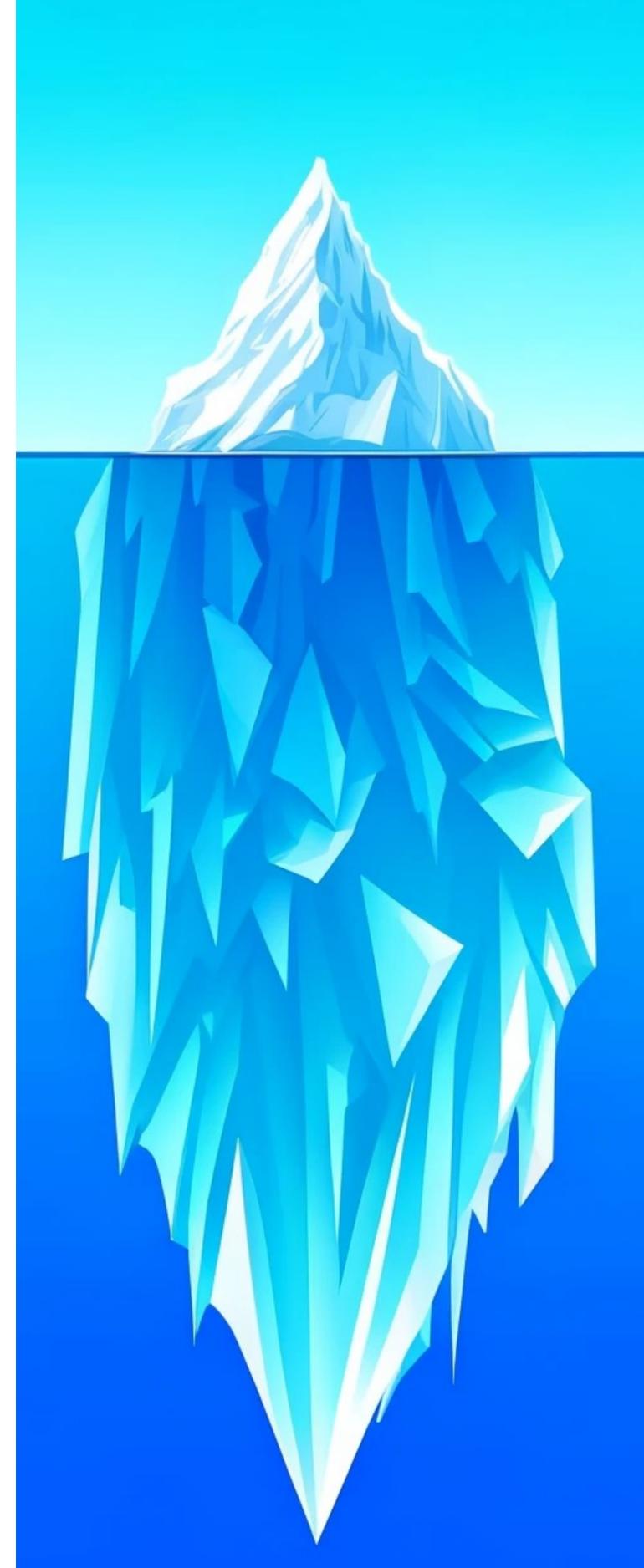
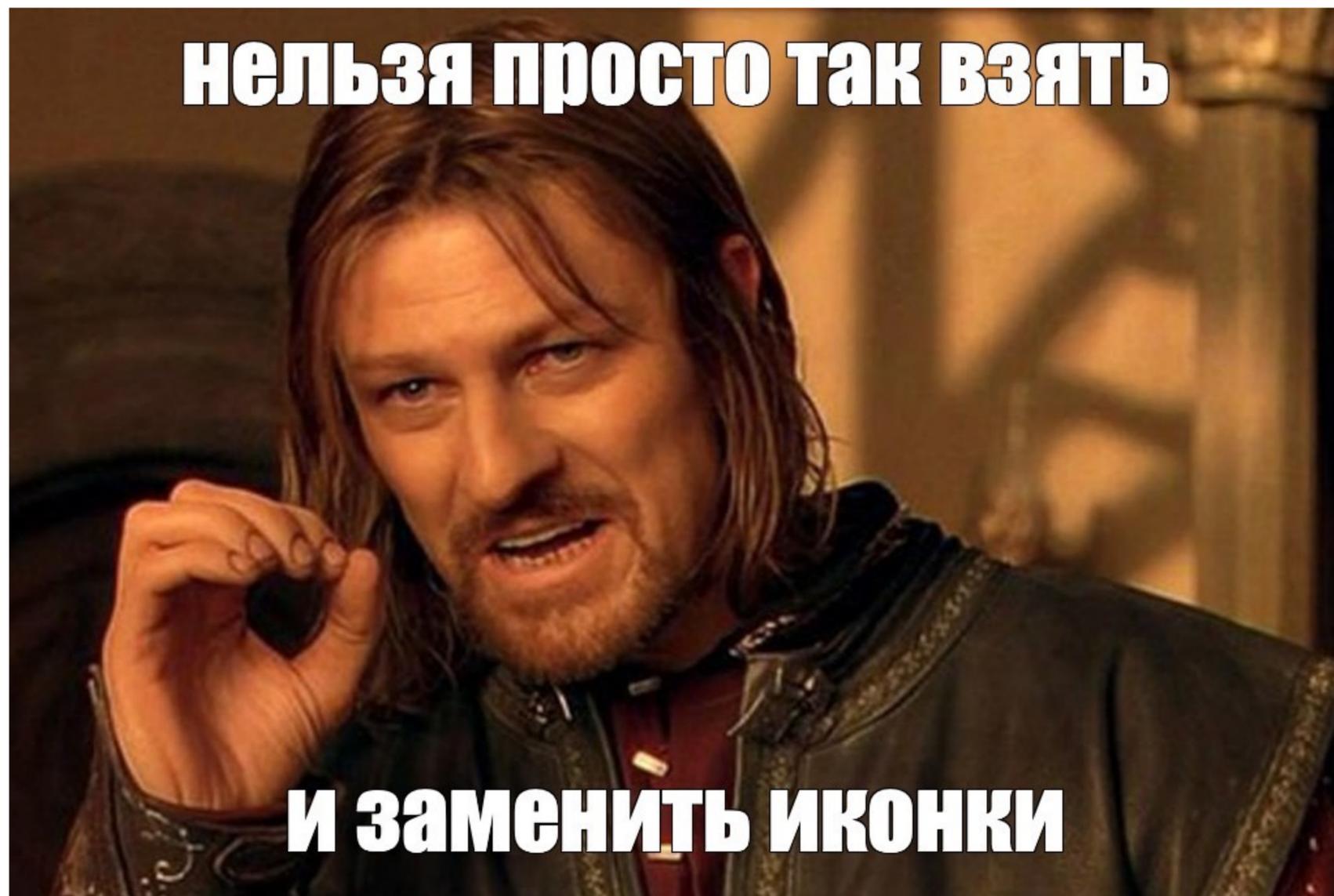


# Умозаключения



# Умозаключения

ИКОНОЧНЫЕ



# Умозаключения

## ИКОНОЧНЫЕ

- Не зашивайте цвета в иконках



# Умозаключения

## ИКОНОЧНЫЕ

- Не зашивайте цвета в иконках
- Используйте стандартные размеры и отступы



# Умозаключения

## ИКОНОЧНЫЕ

- Не зашивайте цвета в иконках
- Используйте стандартные размеры и отступы
- Подложки зашивайте дизайном, либо делайте удобное API в коде



# Умозаключения

## ИКОНОЧНЫЕ

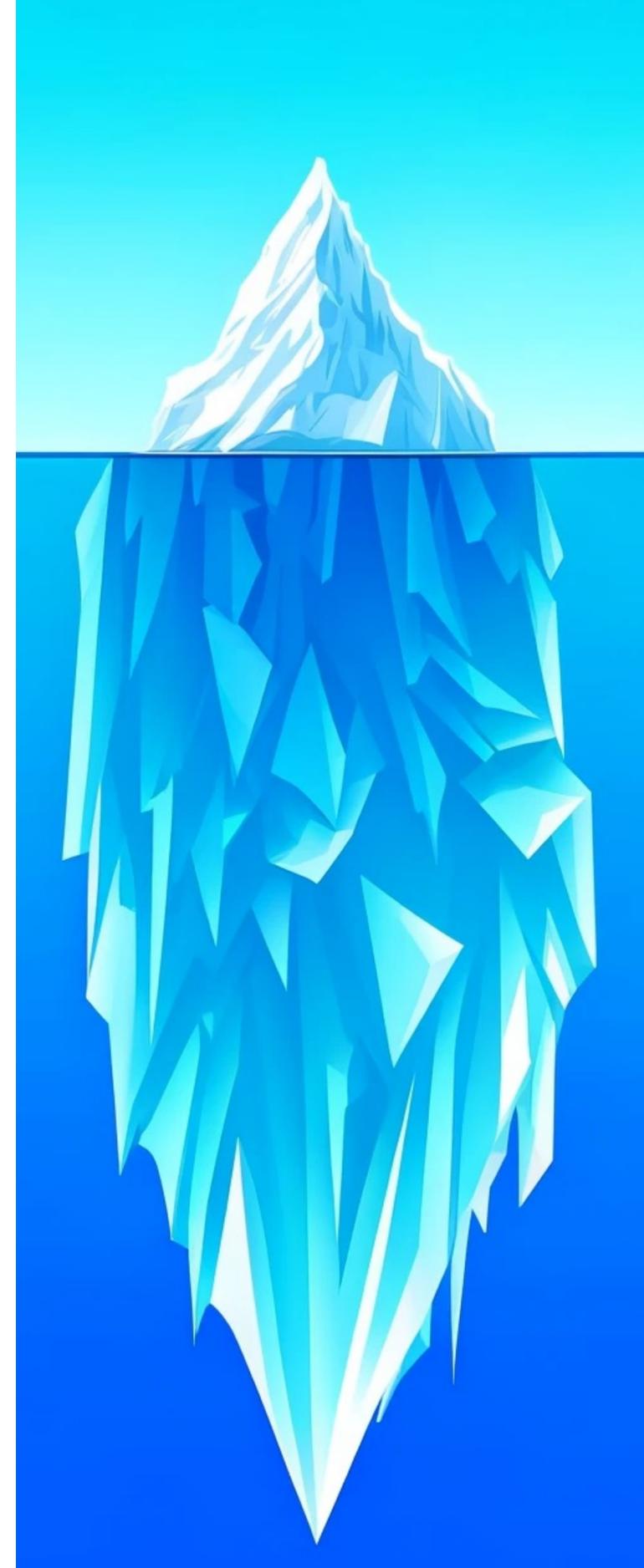
- Не зашивайте цвета в иконках
- Используйте стандартные размеры и отступы
- Подложки зашивайте дизайном, либо делайте удобное API в коде
- Помните об оптическом центре иконок



# Умозаключения

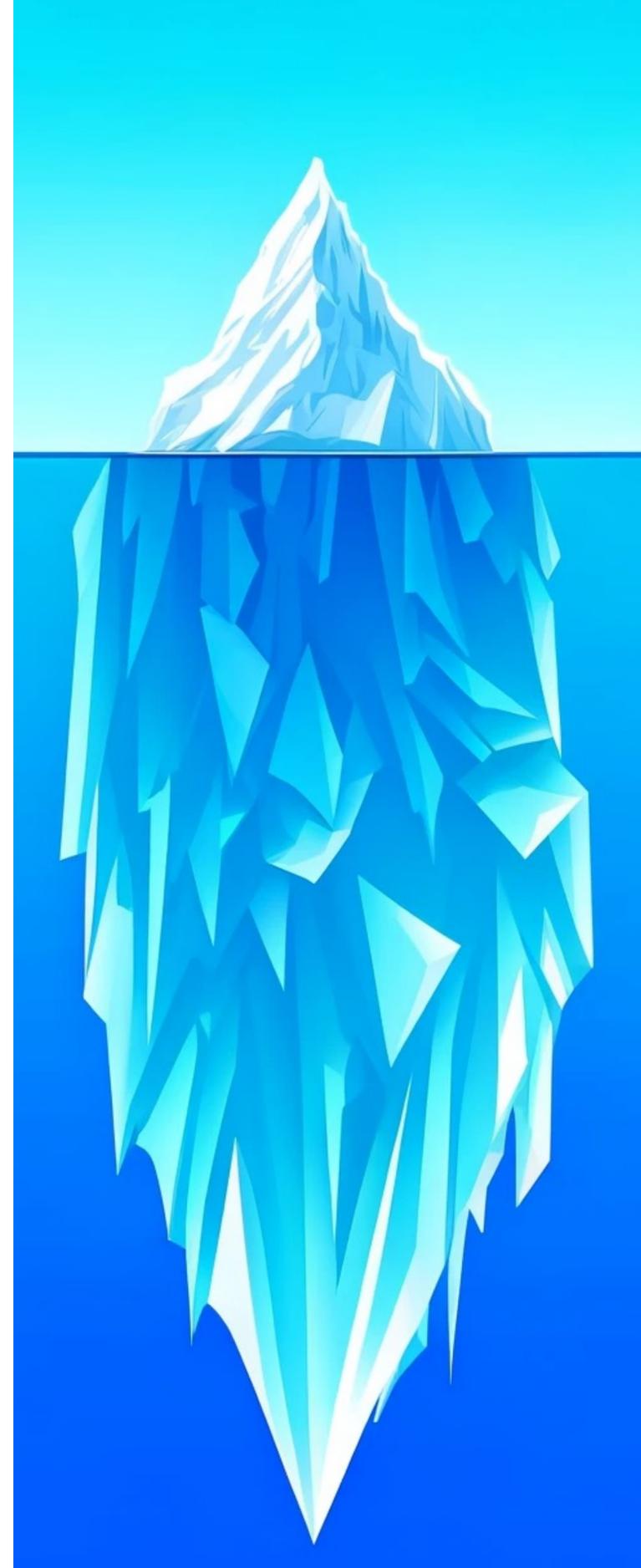
## ИКОНОЧНЫЕ

- Не зашивайте цвета в иконках
- Используйте стандартные размеры и отступы
- Подложки зашивайте дизайном, либо делайте удобное API в коде
- Помните об оптическом центре иконок
- И про центрирование и масштабирование в тексте



# Умозаключения

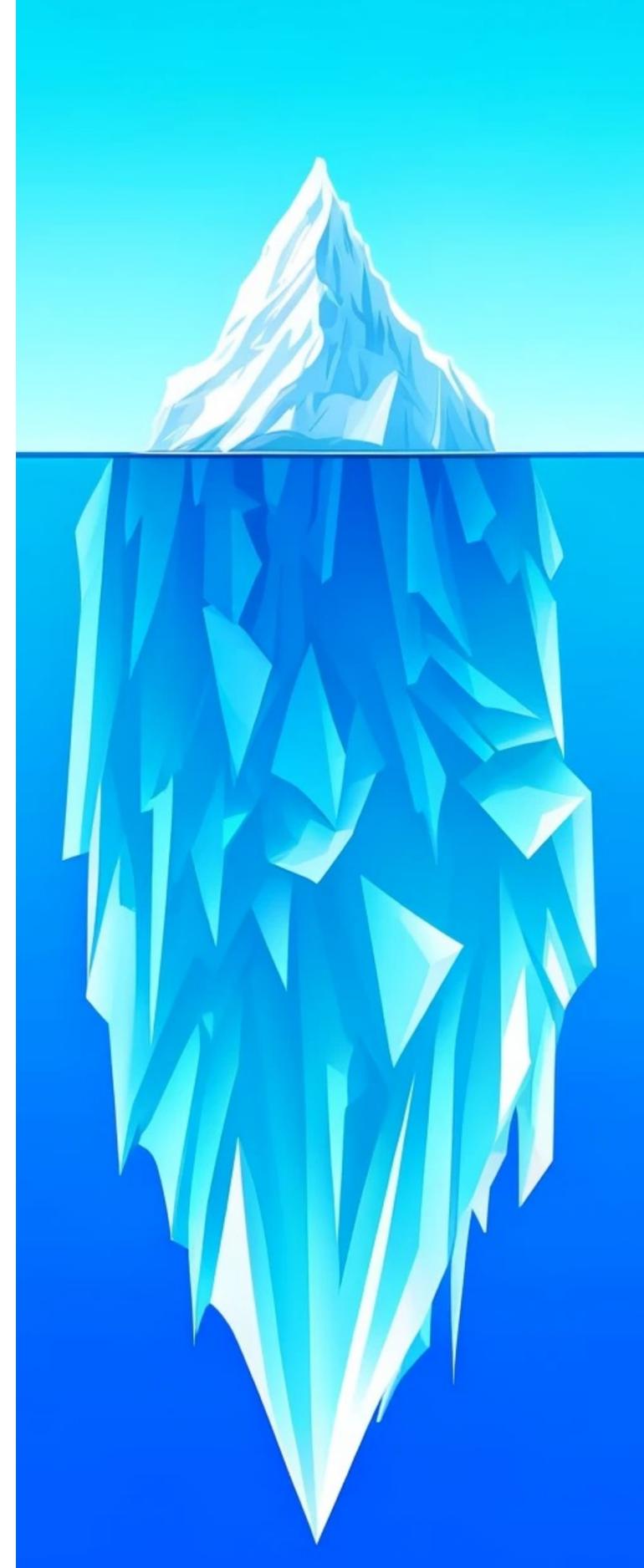
процессные



# Умозаключения

процессные

- Синхронизируйтесь с рабочей веткой чаще



# Умозаключения

## процессные

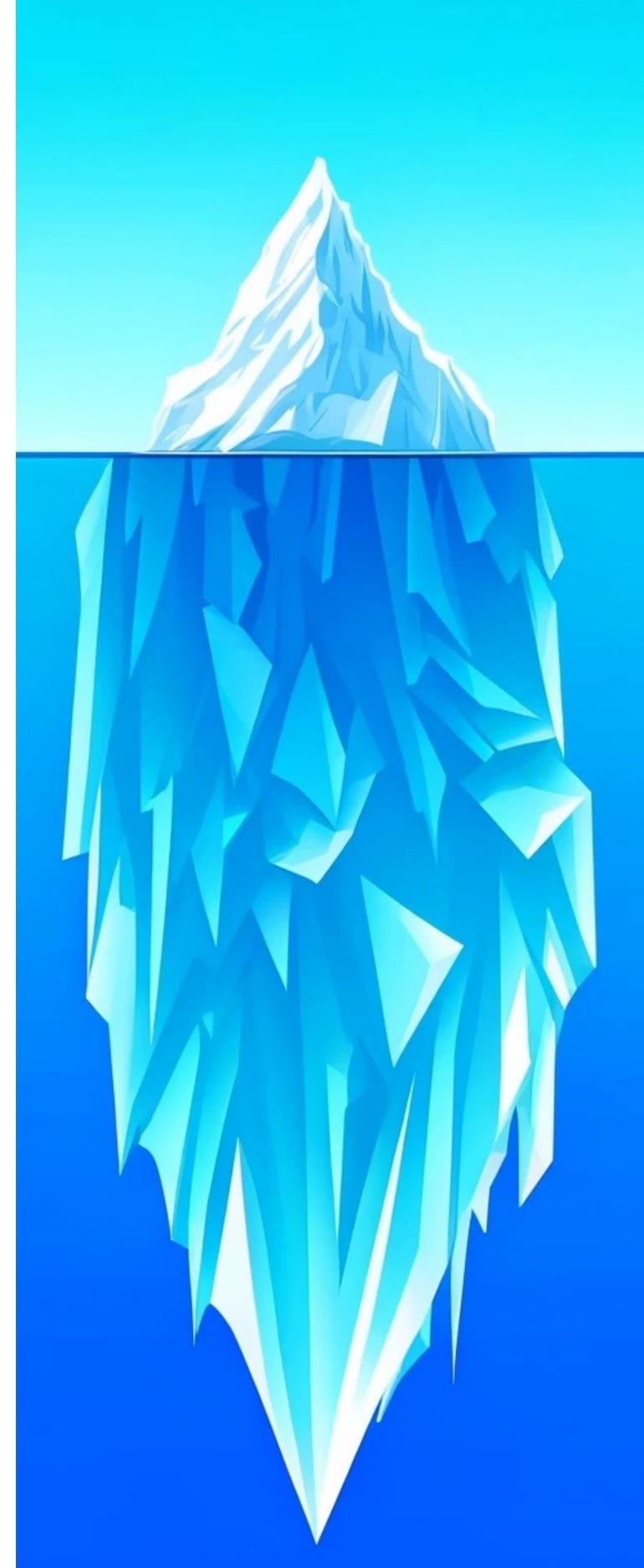
- Синхронизируйтесь с рабочей веткой чаще
- Ведите вопросы, проблемы и решения публично



# Умозаключения

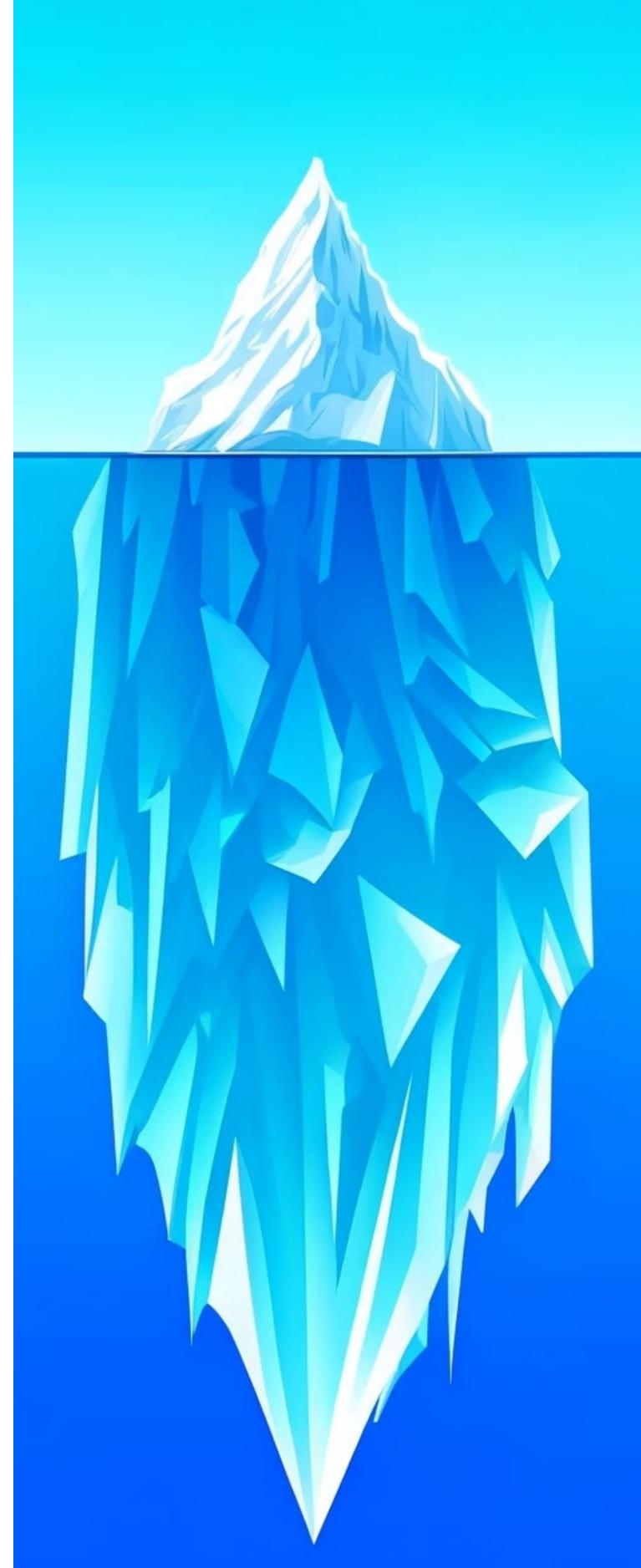
## процессные

- Синхронизируйтесь с рабочей веткой чаще
- Ведите вопросы, проблемы и решения публично
- Синхронизируйте знания в одном месте



# Умозаключения

общие

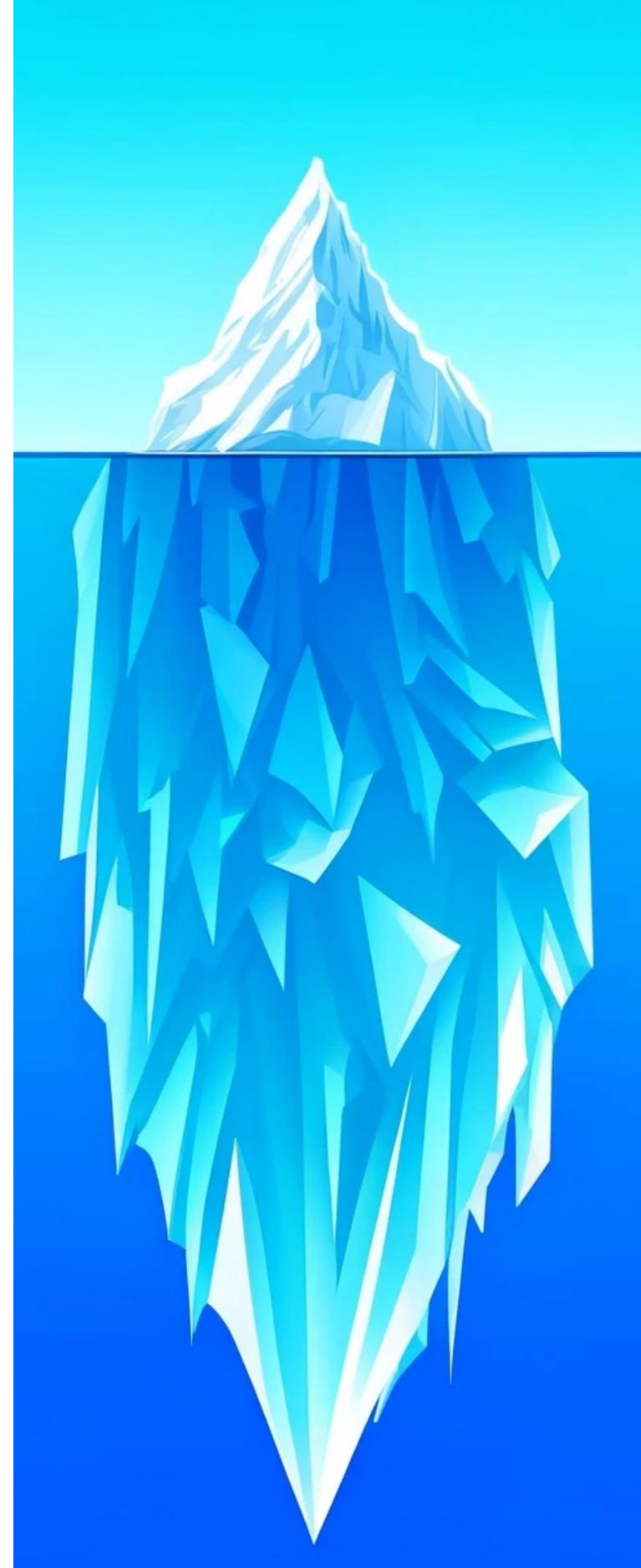


# Умозаключения

общие

- Готовьте базу для своей задачи заранее

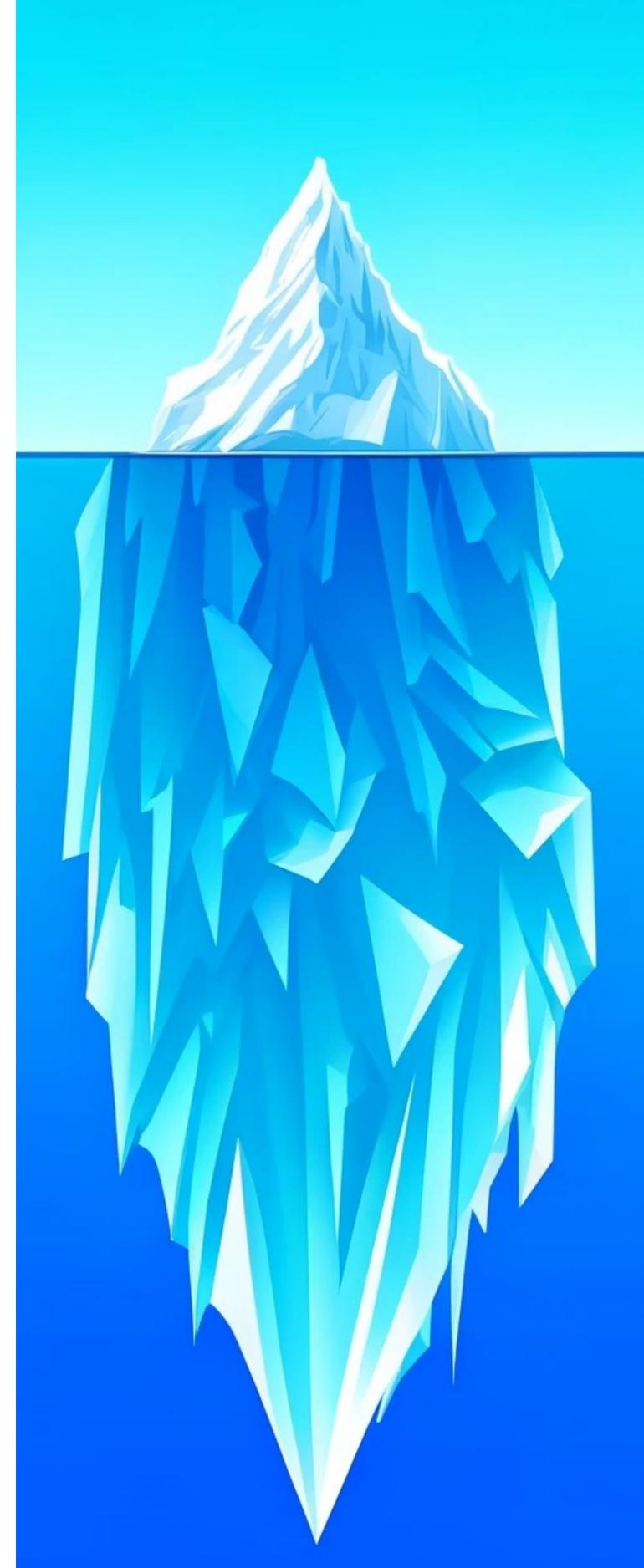
**BASED**



# Умозаключения

общие

- Готовьте базу для своей задачи заранее
- Большие масштабы = большая ответственность



# Умозаключения

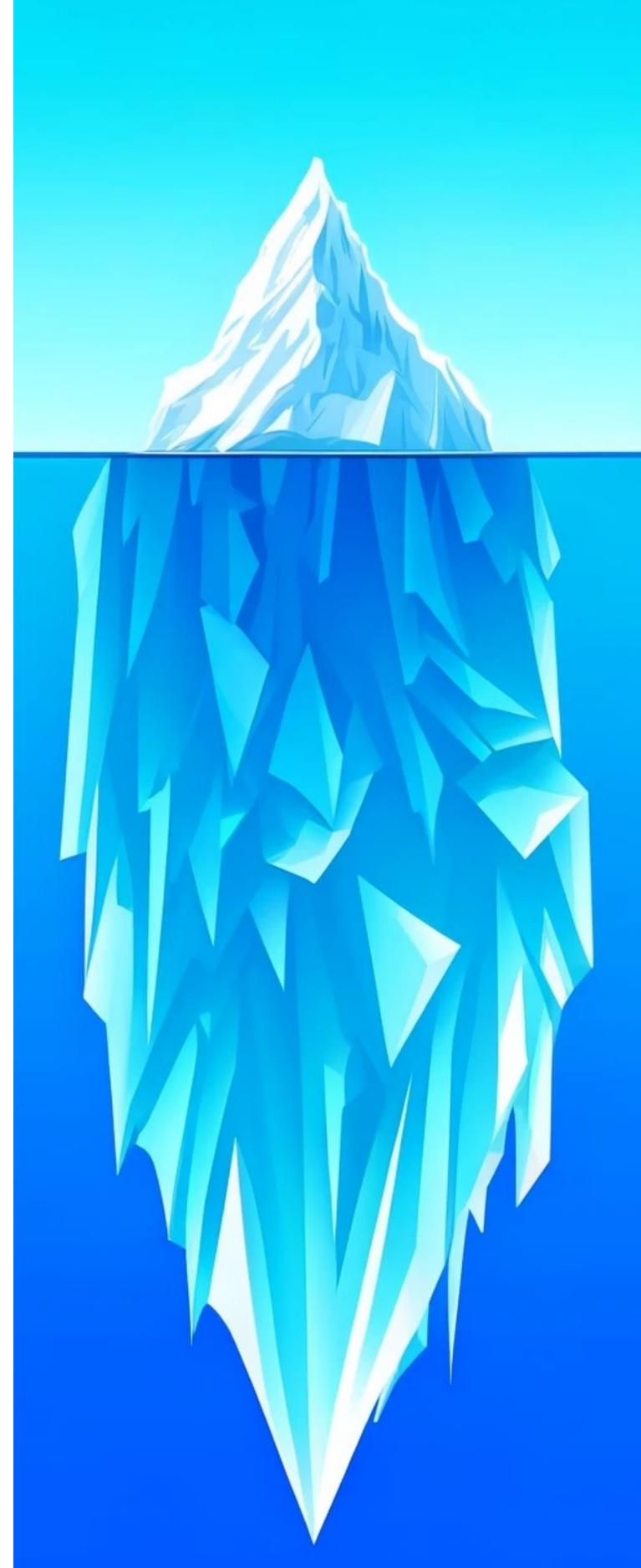
общие

- Готовьте базу для своей задачи заранее
- Большие масштабы = большая ответственность
- Не жалейте времени на проработку



# Умозаключения

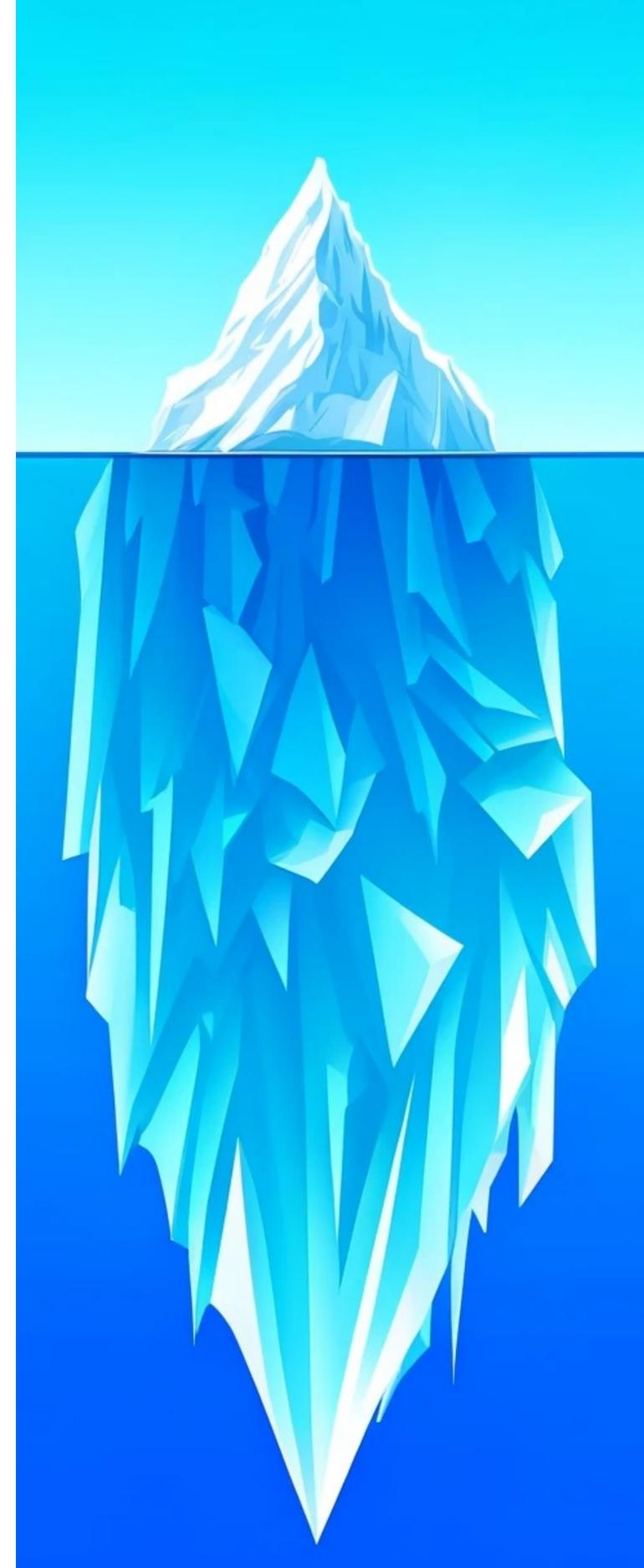
## житейские



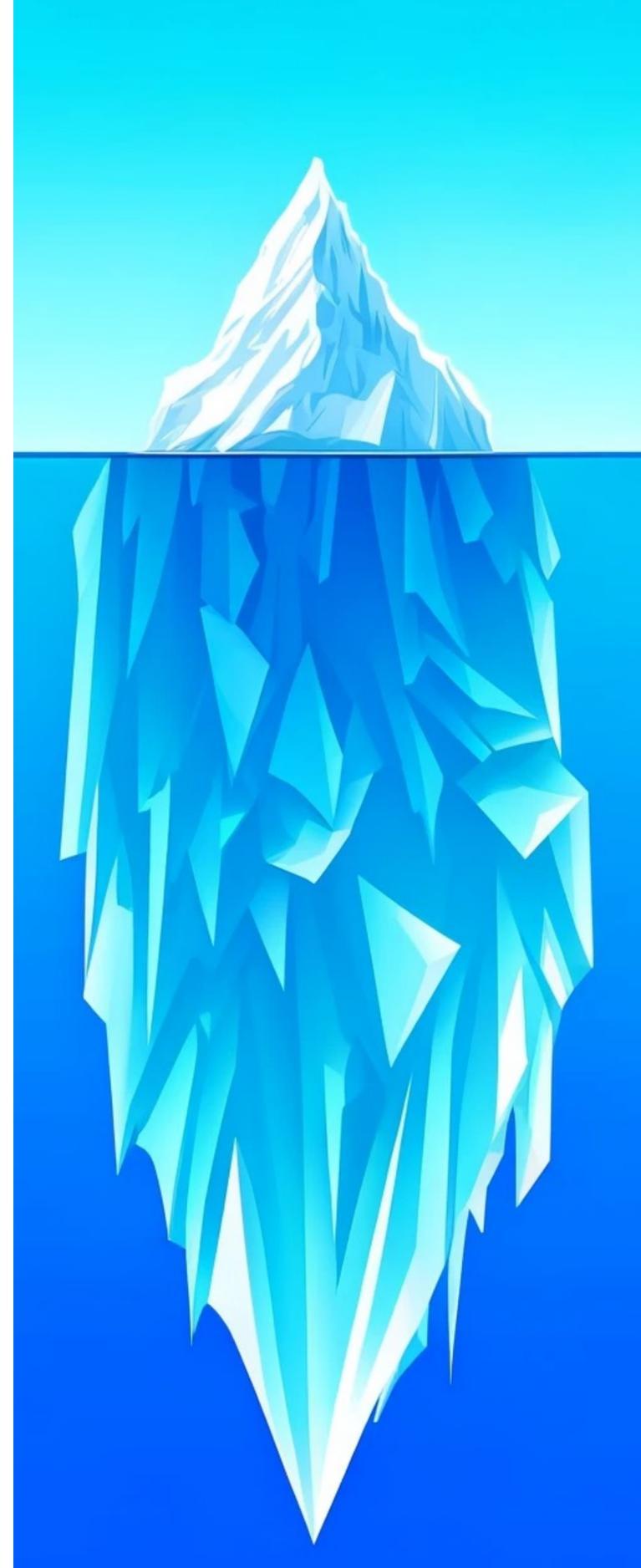
# Умозаключения

жизнейские

Гуляйте на улице, живите полноценной жизнью



**Спасибо за терпение!**



**И контролируемых вам  
рефакторингов!**

