

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 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

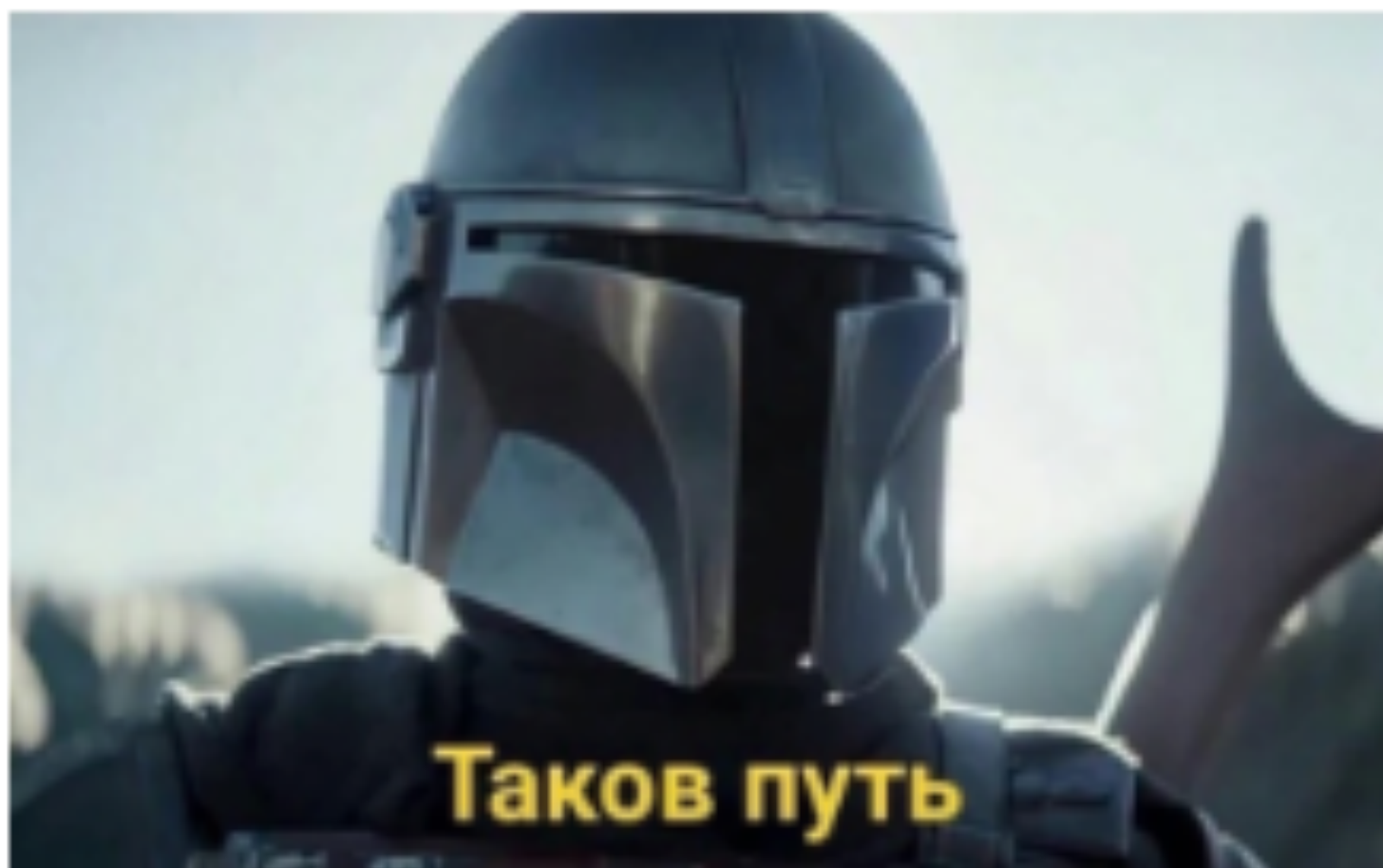
▼  [Сметанина Юлия](#) добавил(а) комментарий - 16.01.24 16:46

[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

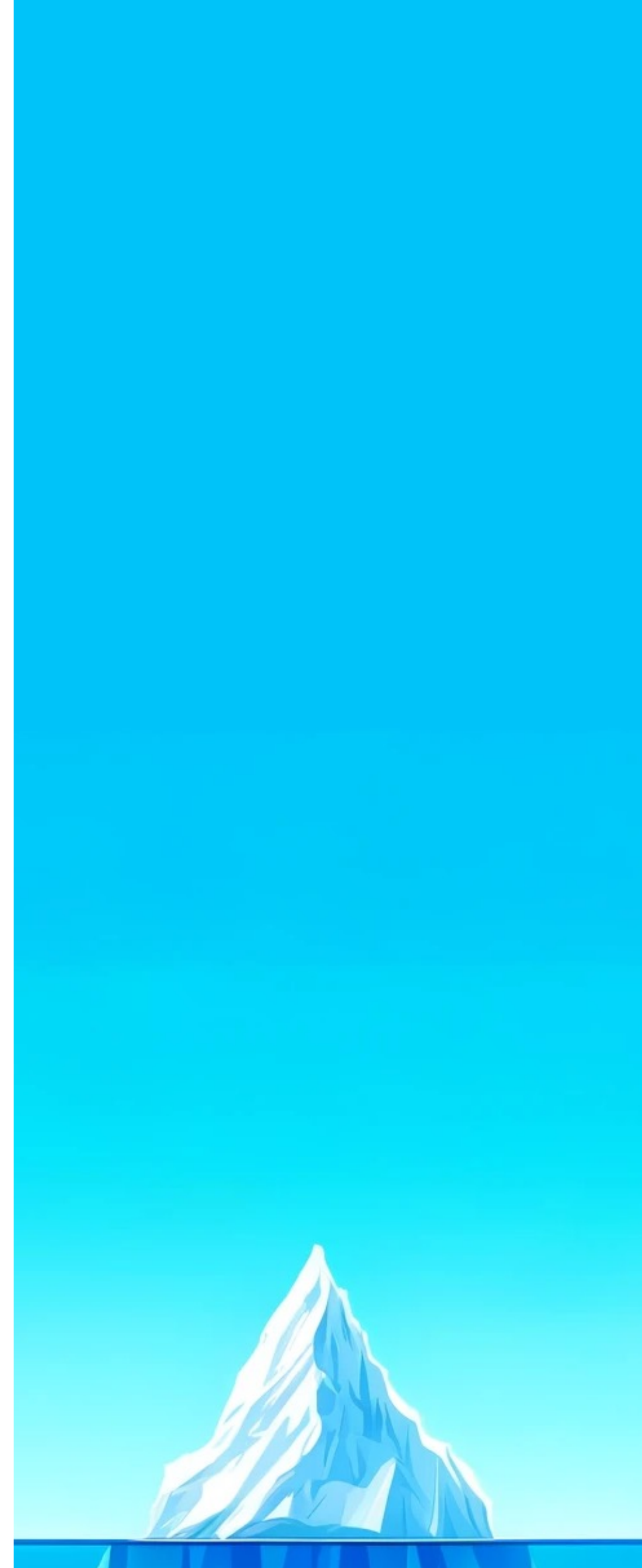
Закрепить · 😊

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

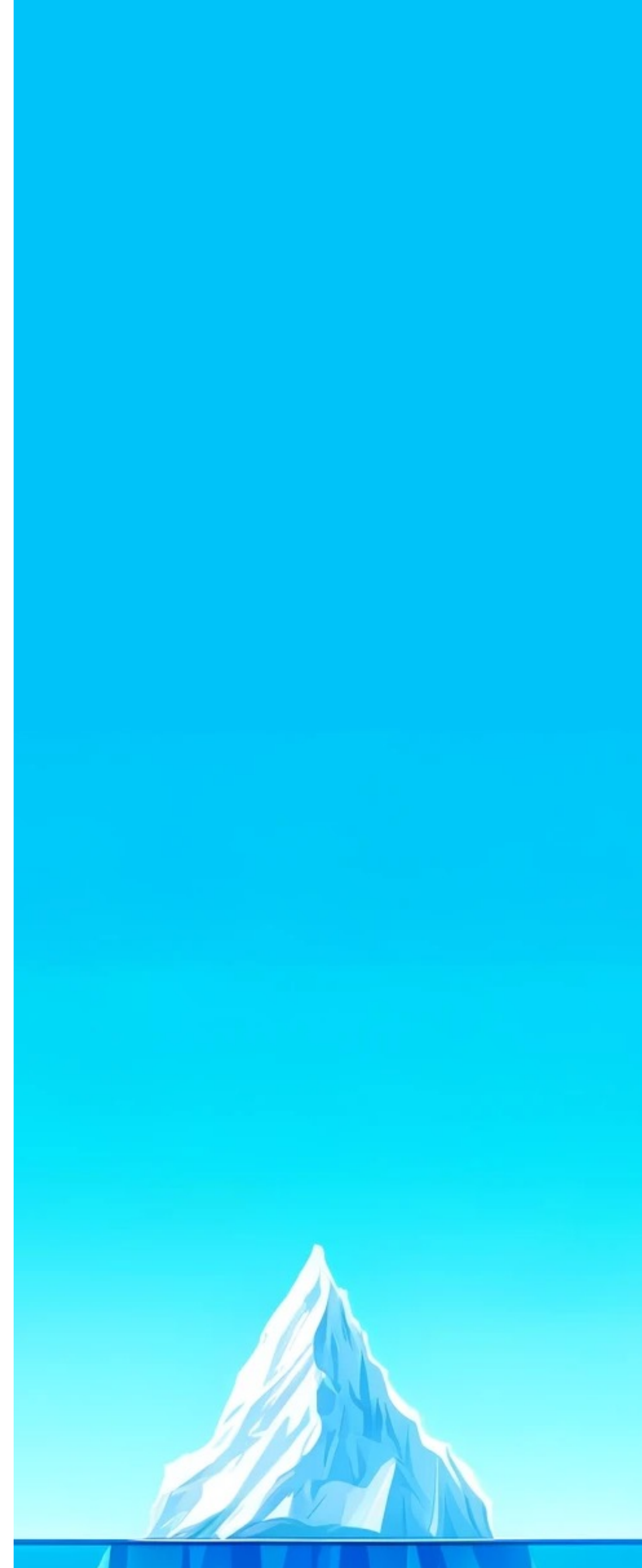


Глава 1

Работы перед работой

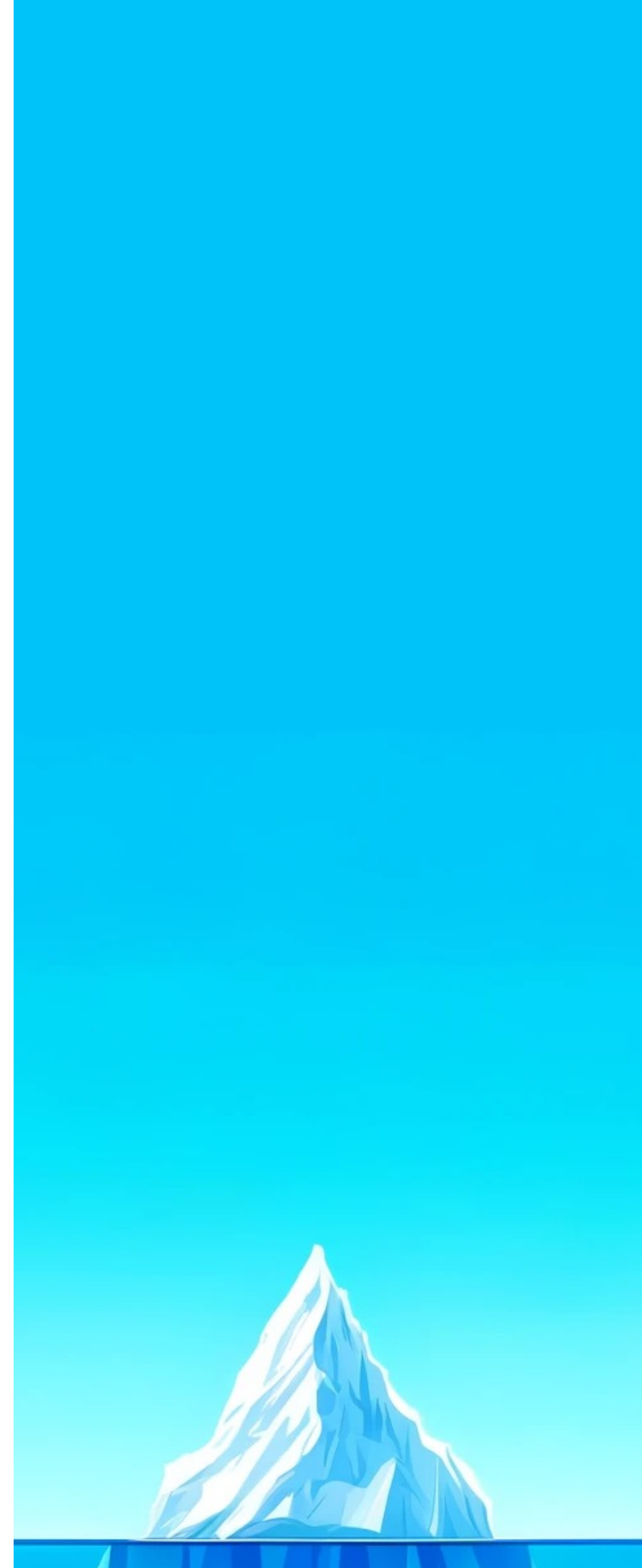


Задача



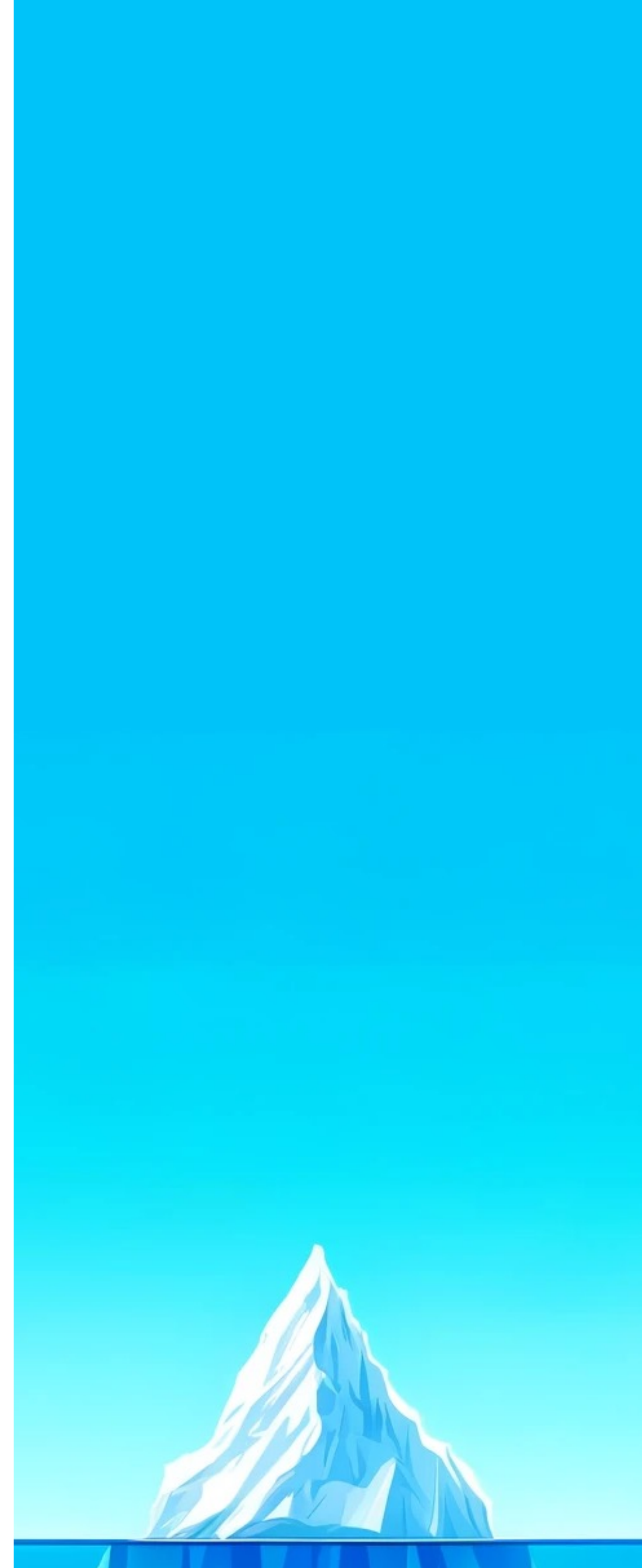
Задача

- Два приложения в одном репозитории



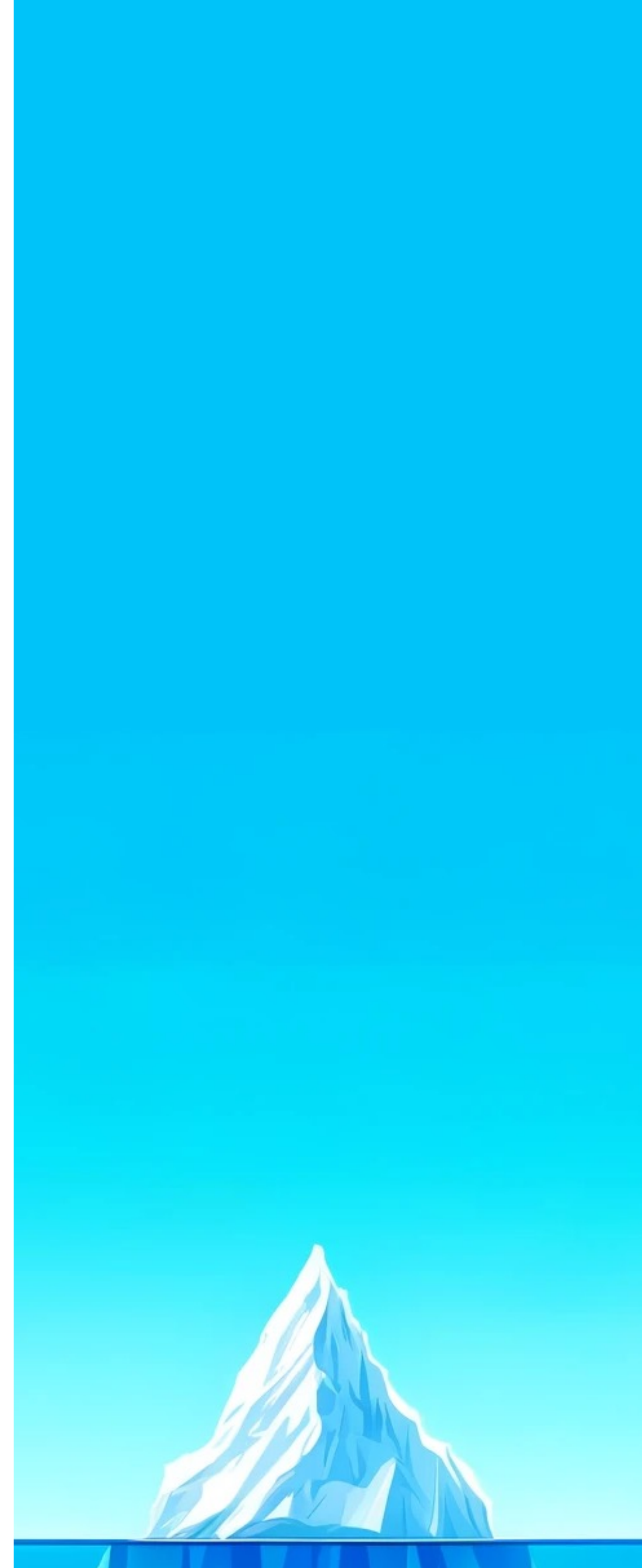
Задача

- 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 

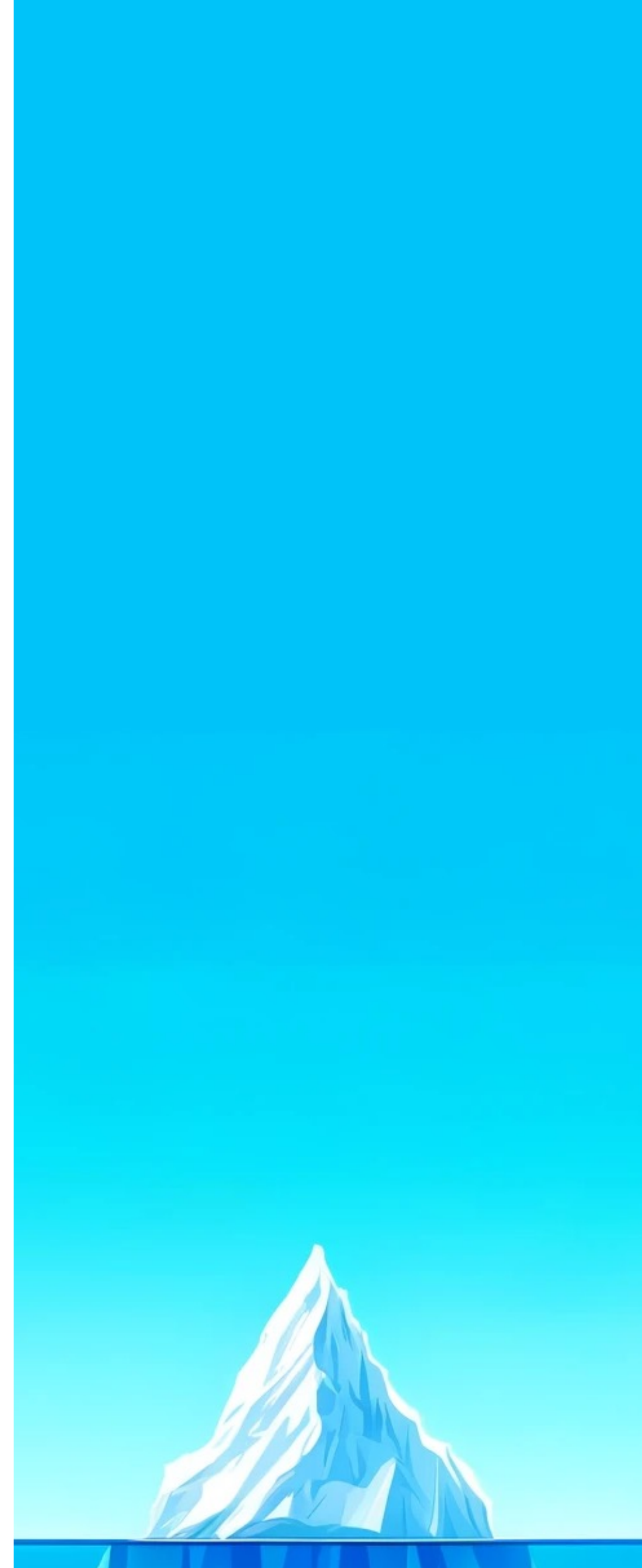
ДОКЛАД

Дизайн-система 2.0: менеджеры нужны

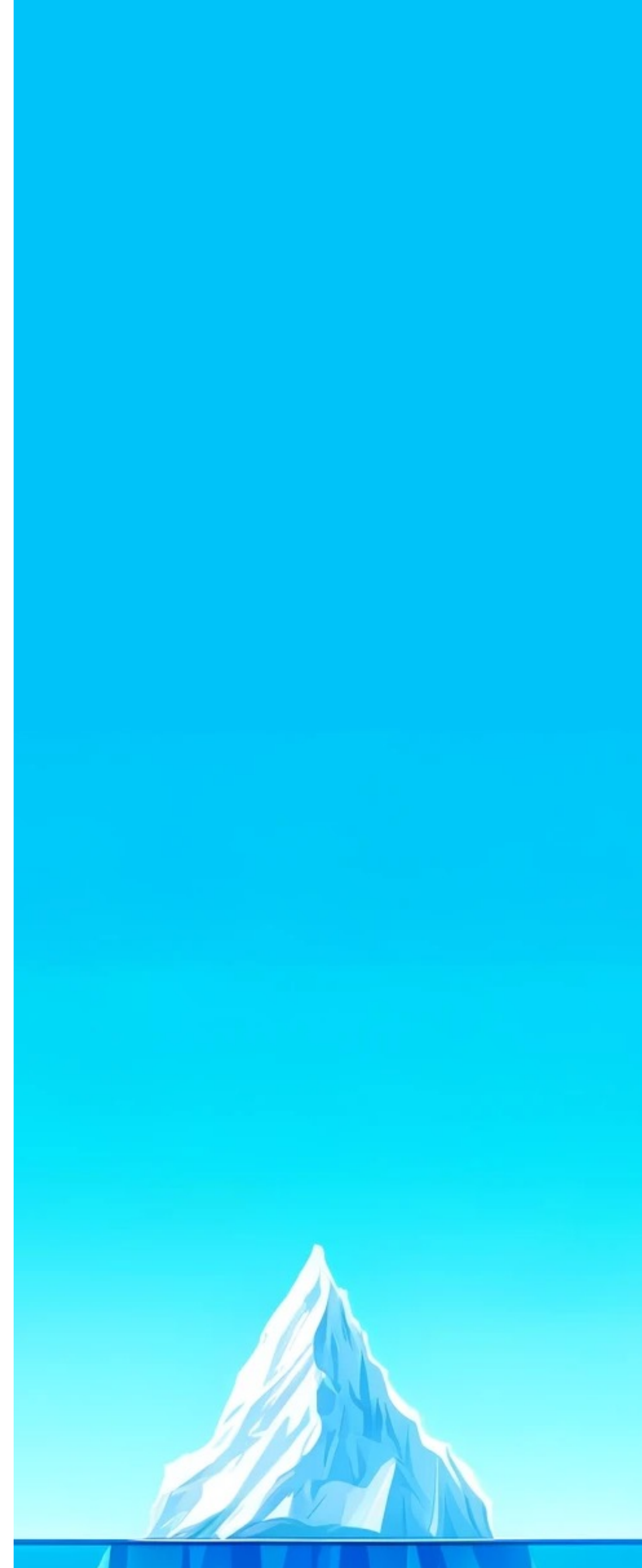
 **Анна Шабаета**
hh.ru

 **Павел Стрельченко**
hh.ru

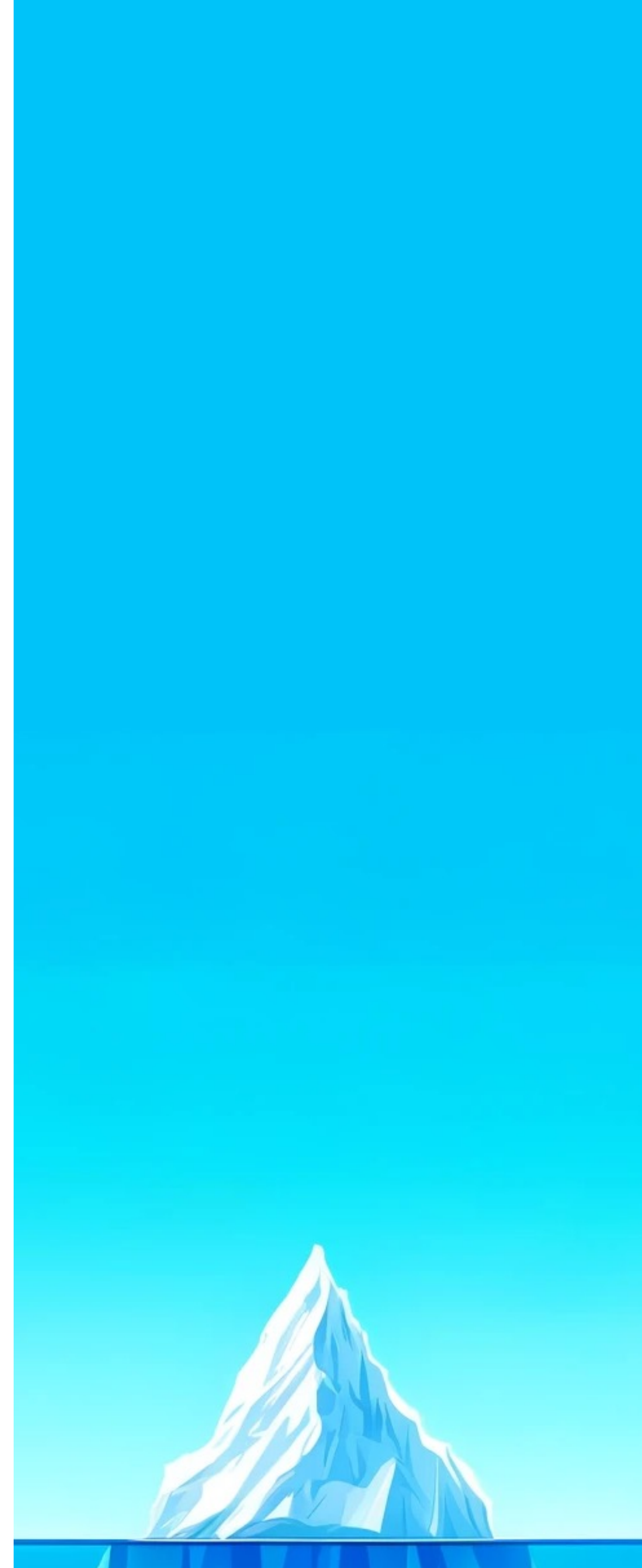
   **UI/UX в мобильной ра...**



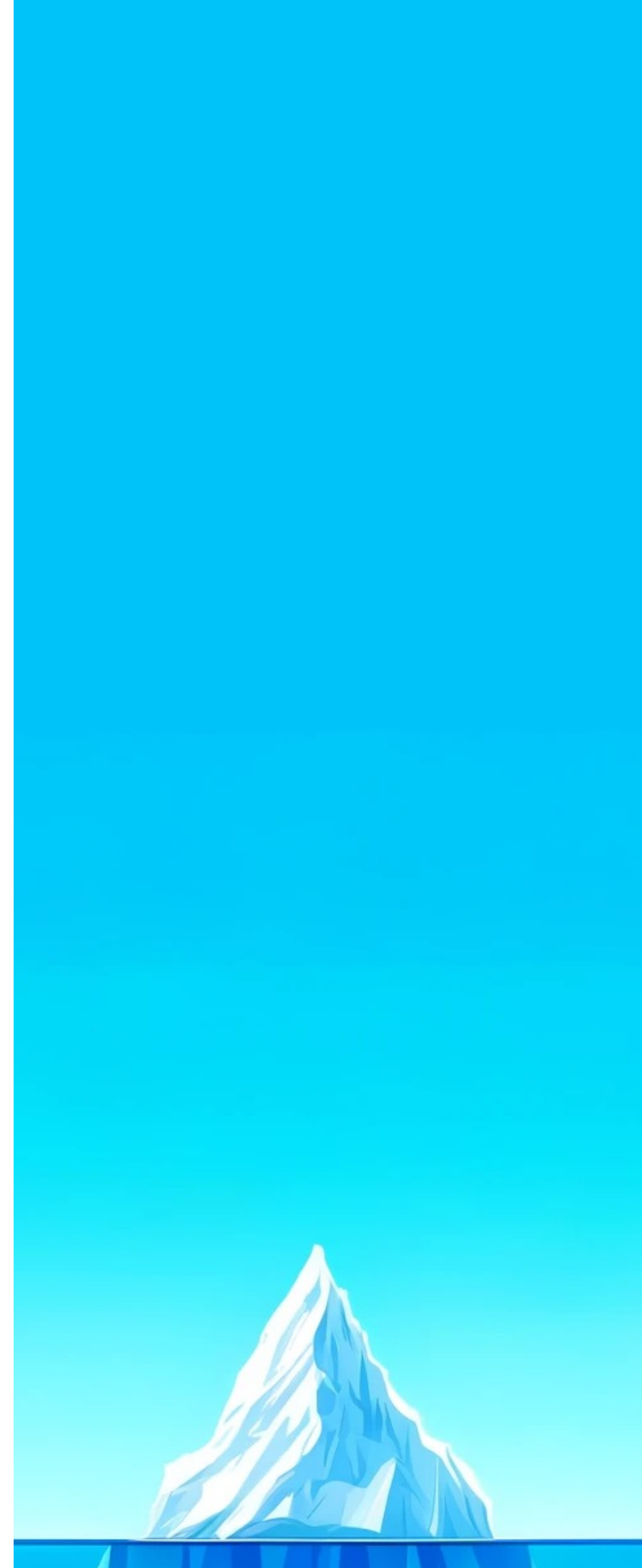
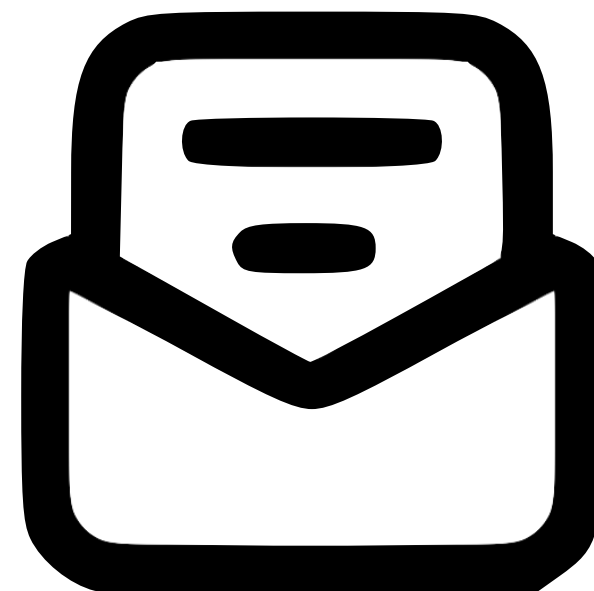
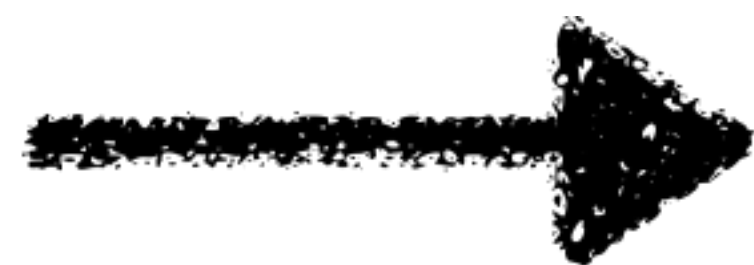
Всё просто?



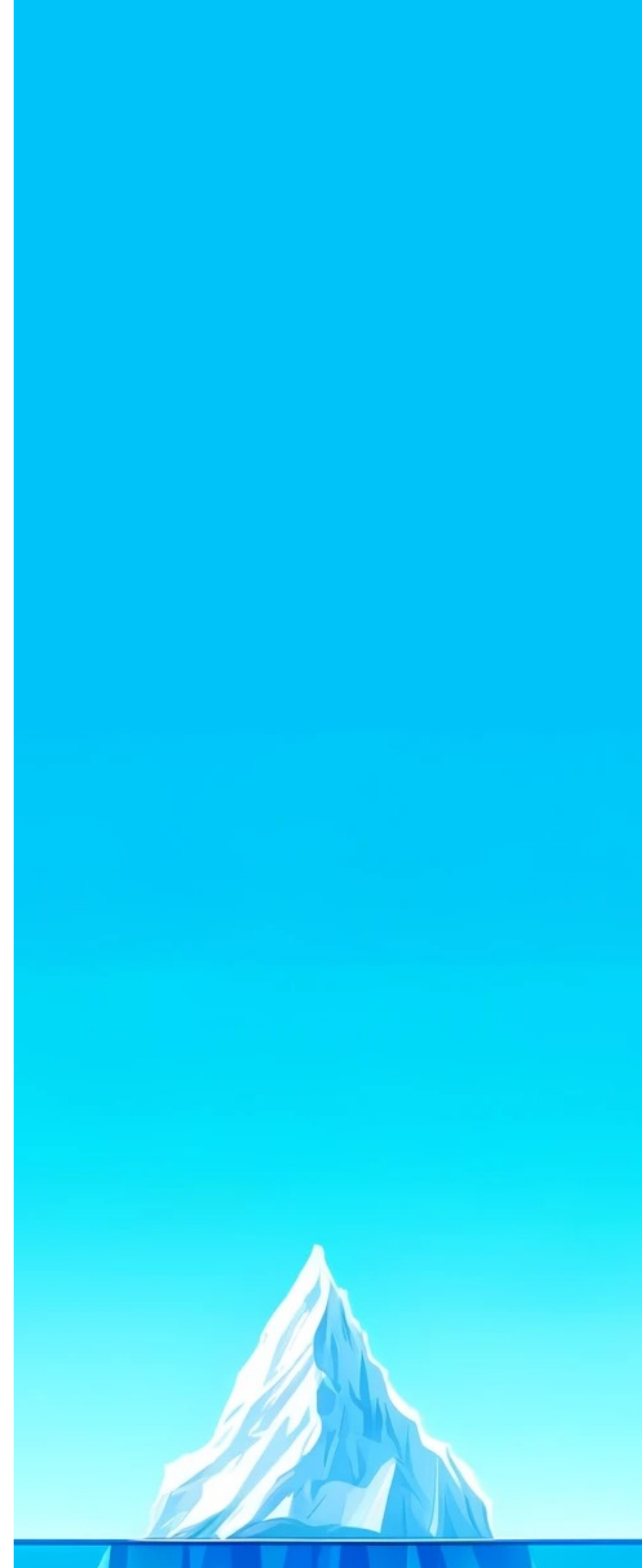
Всё просто?



Всё просто?

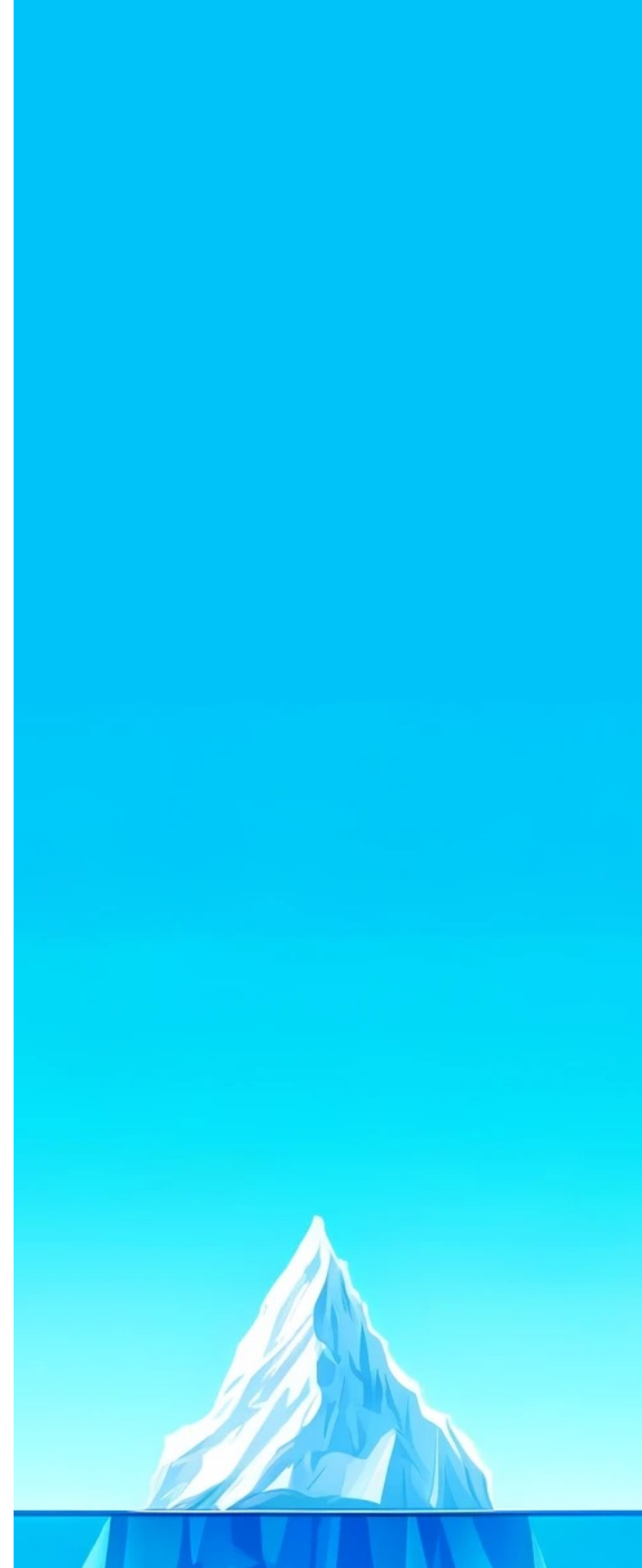


Ну хорошо, прикинем масштабы



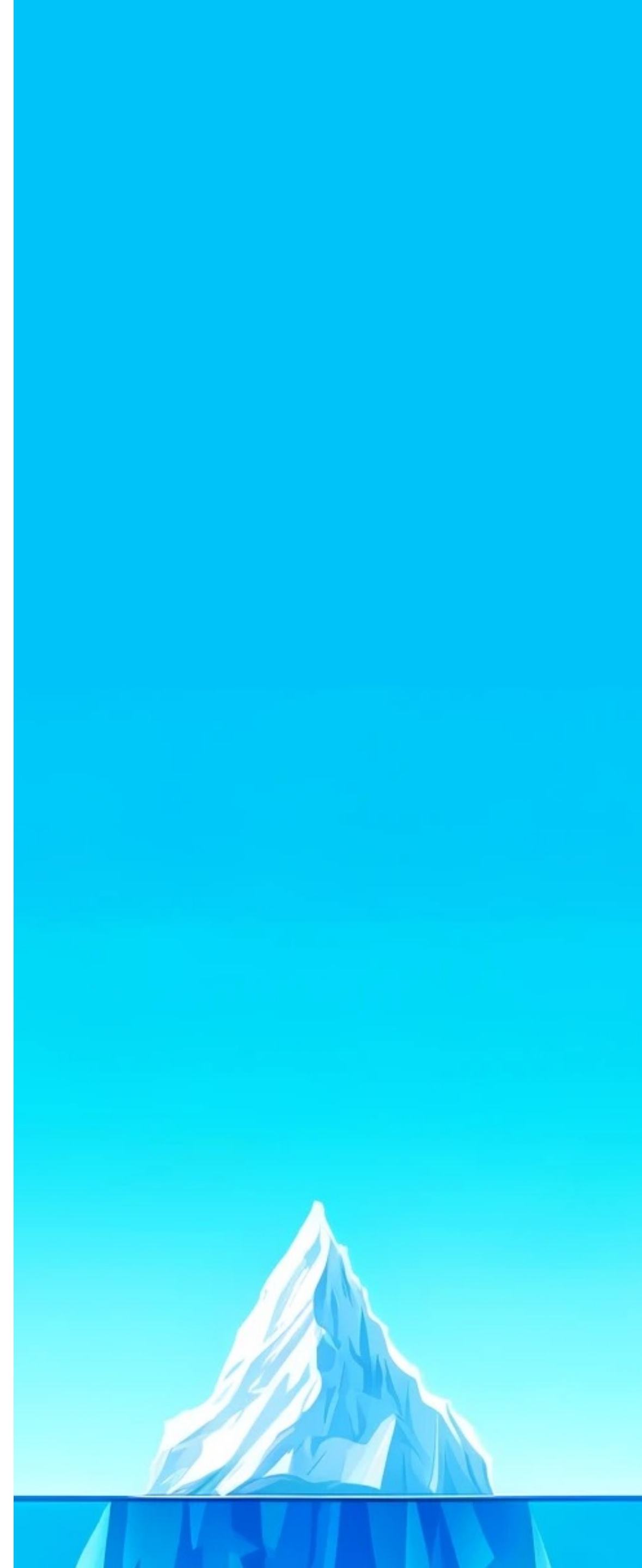
Ну хорошо, прикинем масштабы

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



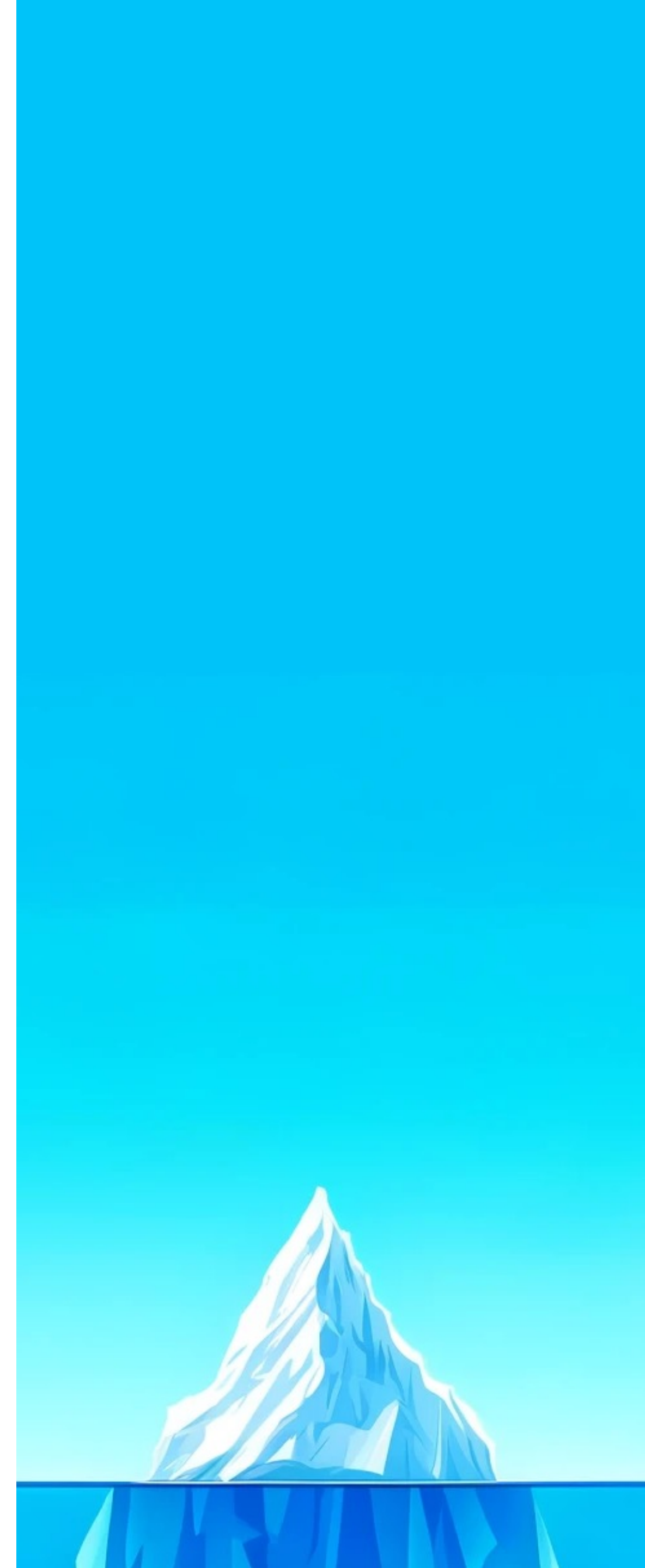
Ну хорошо, прикинем масштабы

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

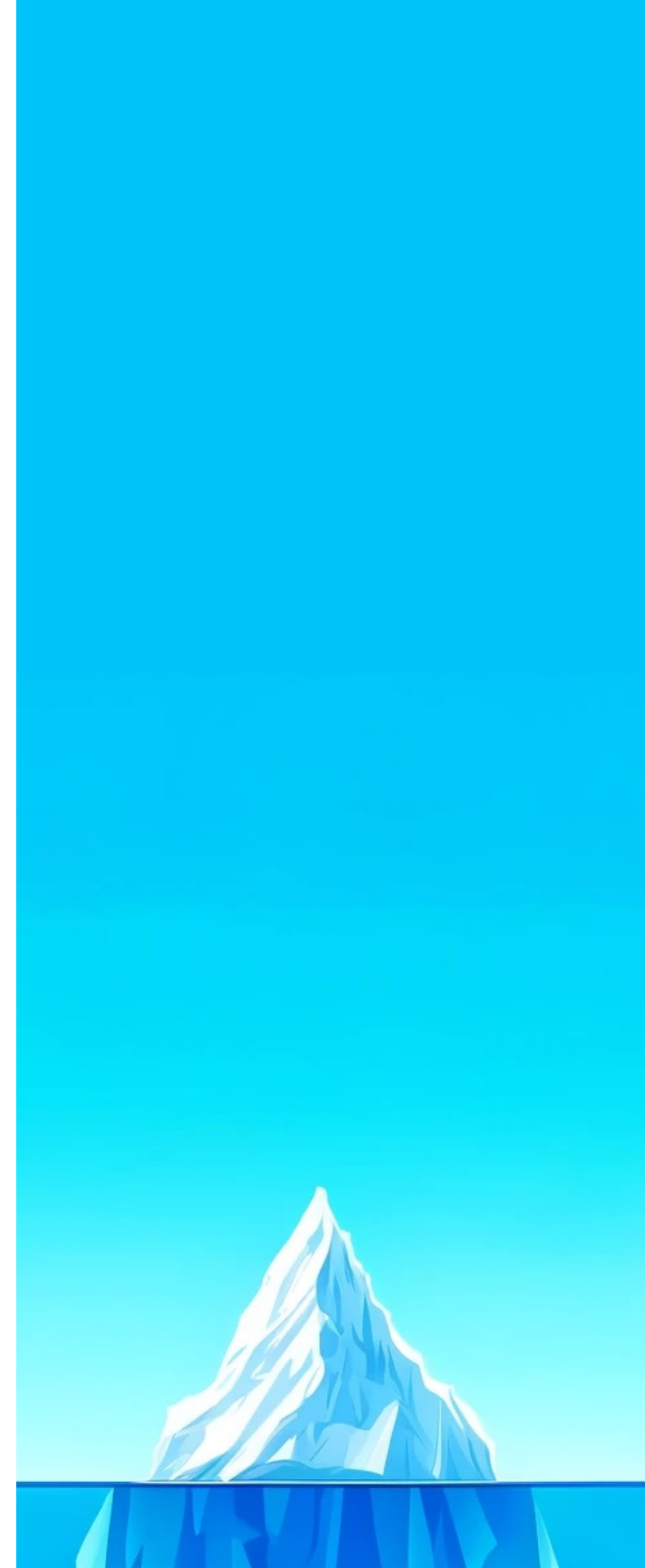


Ну хорошо, прикинем масштабы

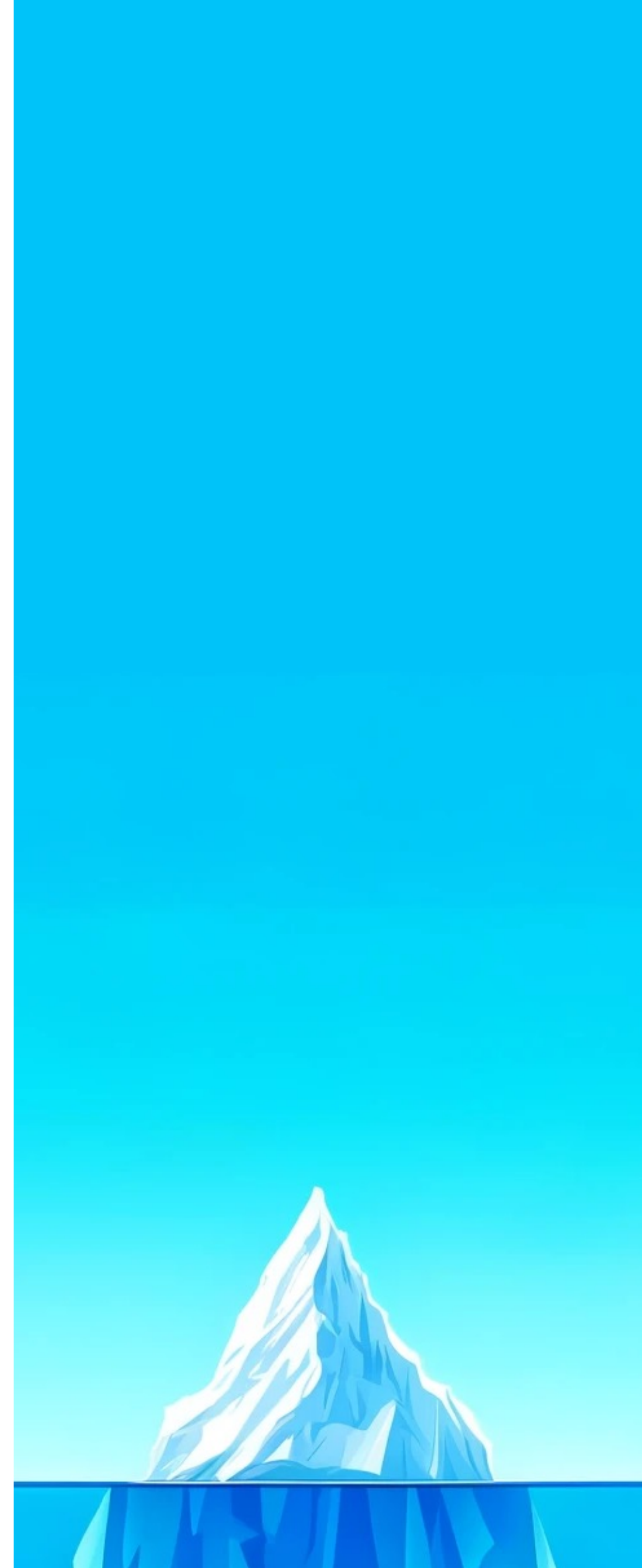
- **500+** новых иконок в толстом модуле
- **530+** старых иконок в десятках модулей
- **200+** модулей где используются иконки



Ну хорошо, прикинем масштабы

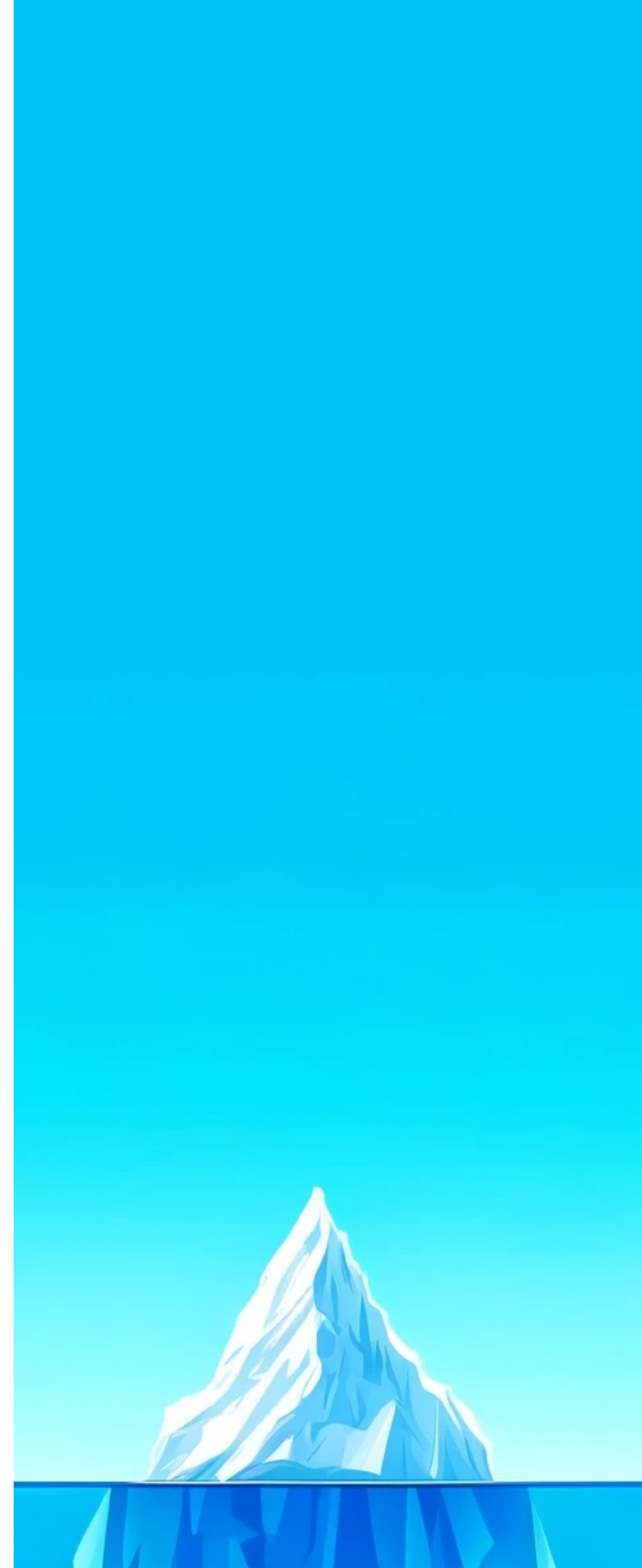


А что насчёт скорости сборки?



А что насчёт скорости сборки?

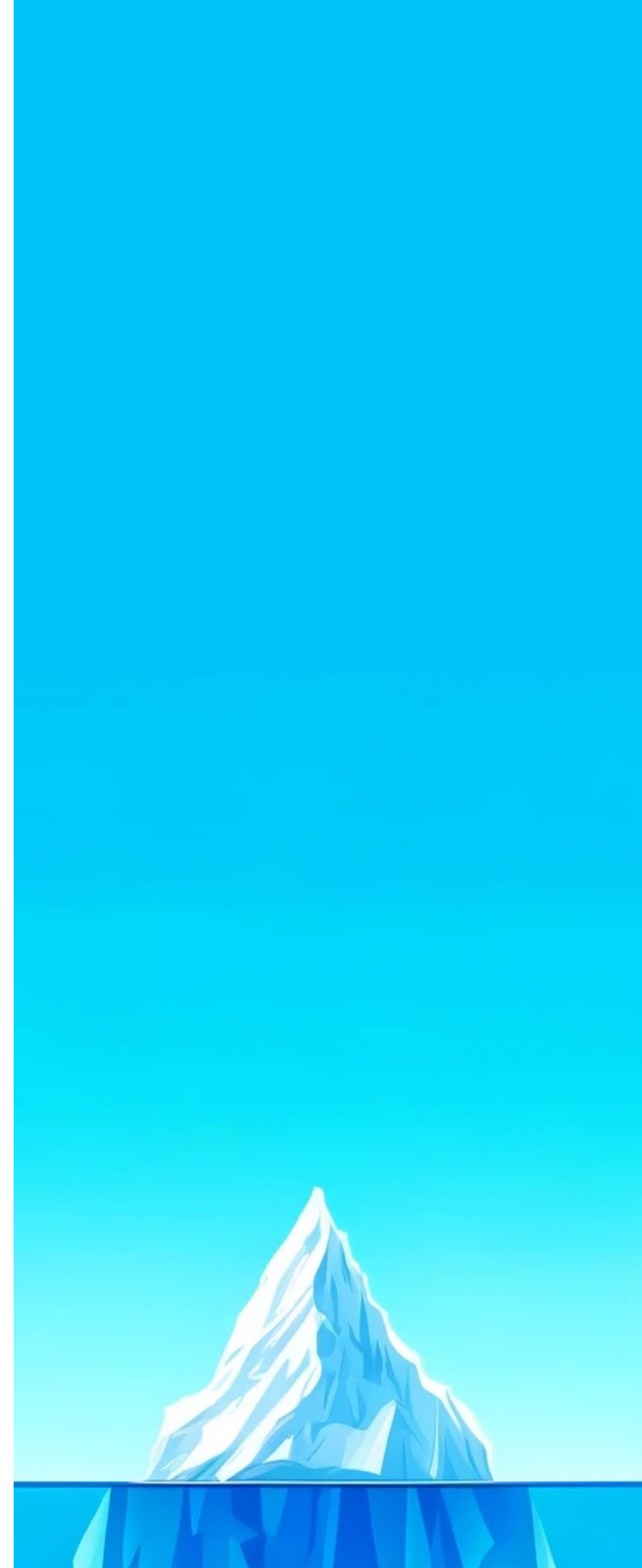
Кажется, будет проблемка...



А что насчёт скорости сборки?

Кажется, будет проблемка...

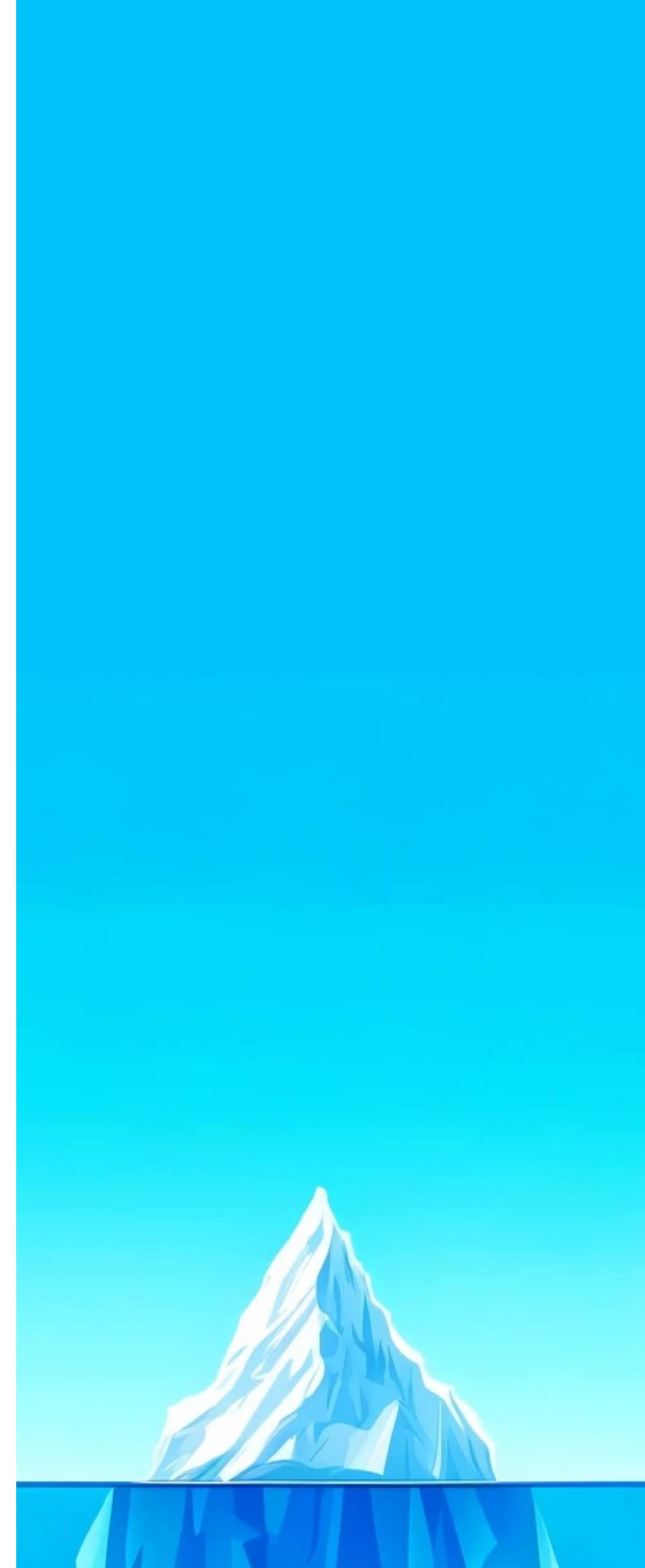
- Иконки в модуле с новой дизайн-системой



А что насчёт скорости сборки?

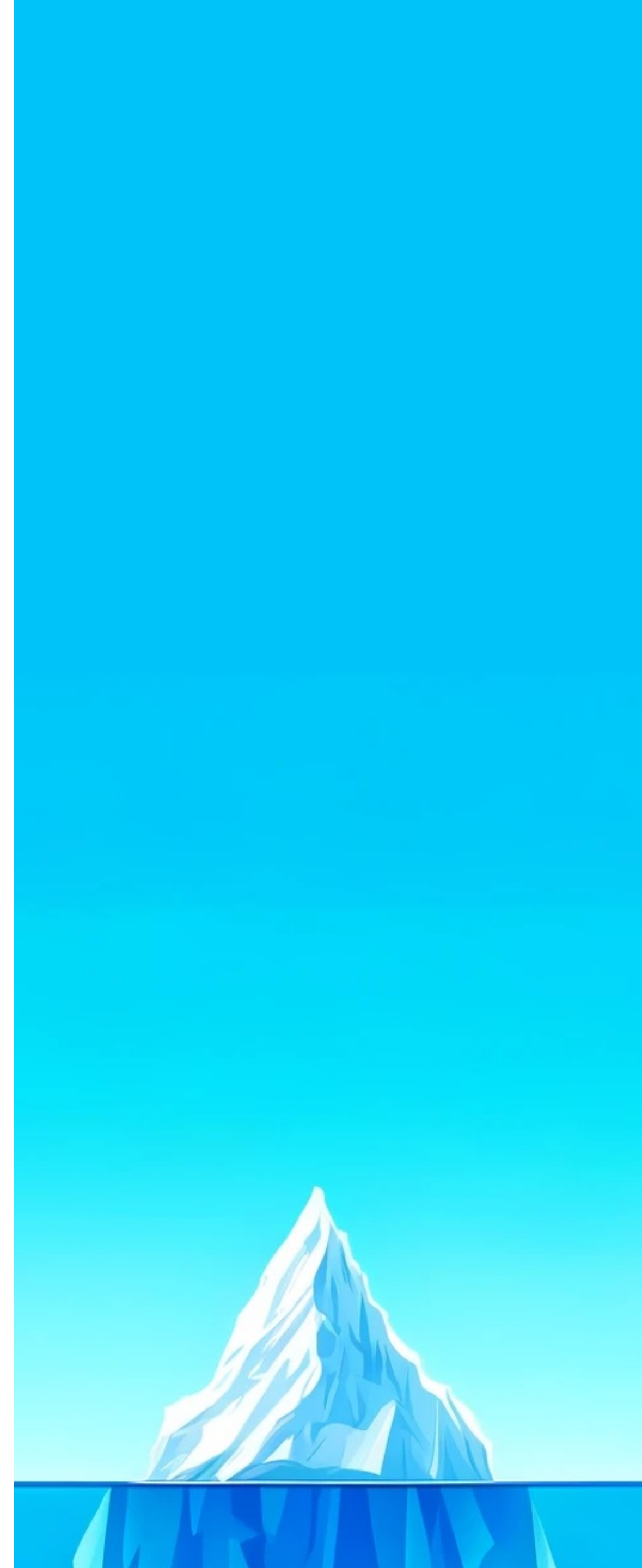
Кажется, будет проблемка...

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



А что насчёт скорости сборки?

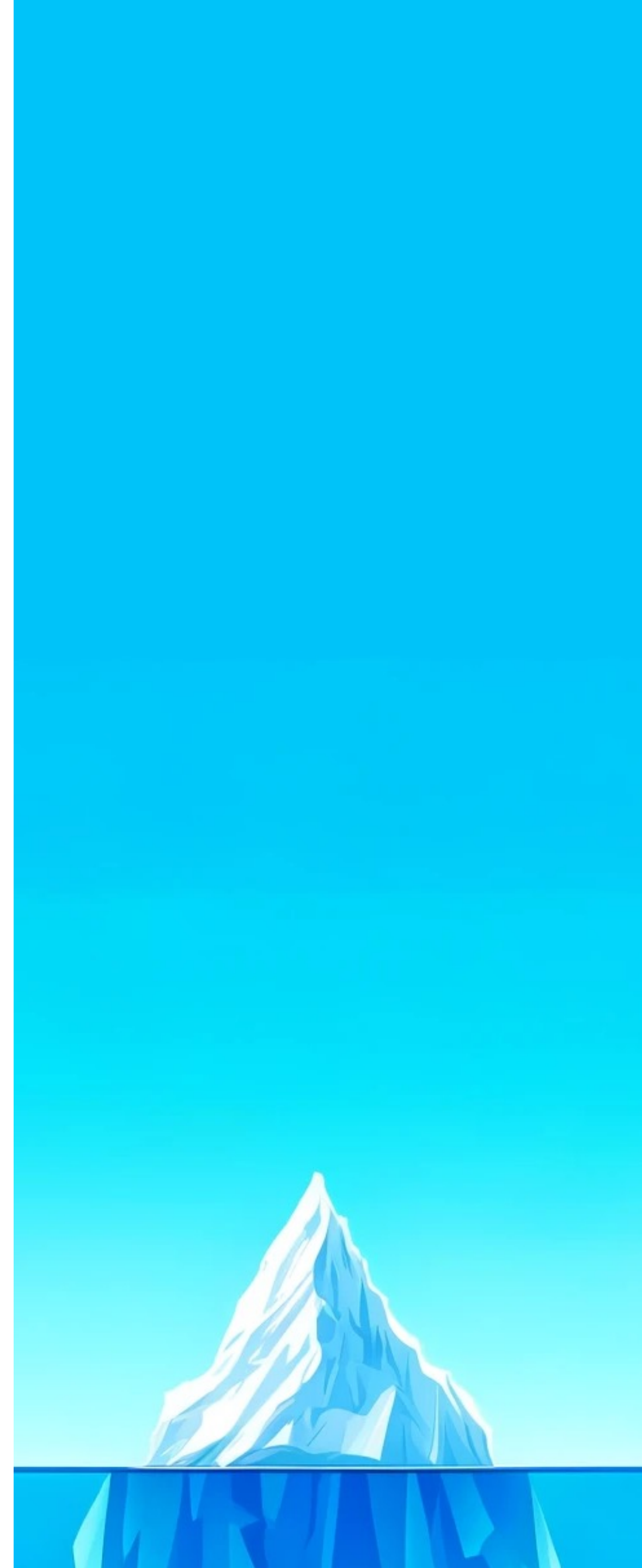
Надо замерить!



А что насчёт скорости сборки?

Надо замерить!

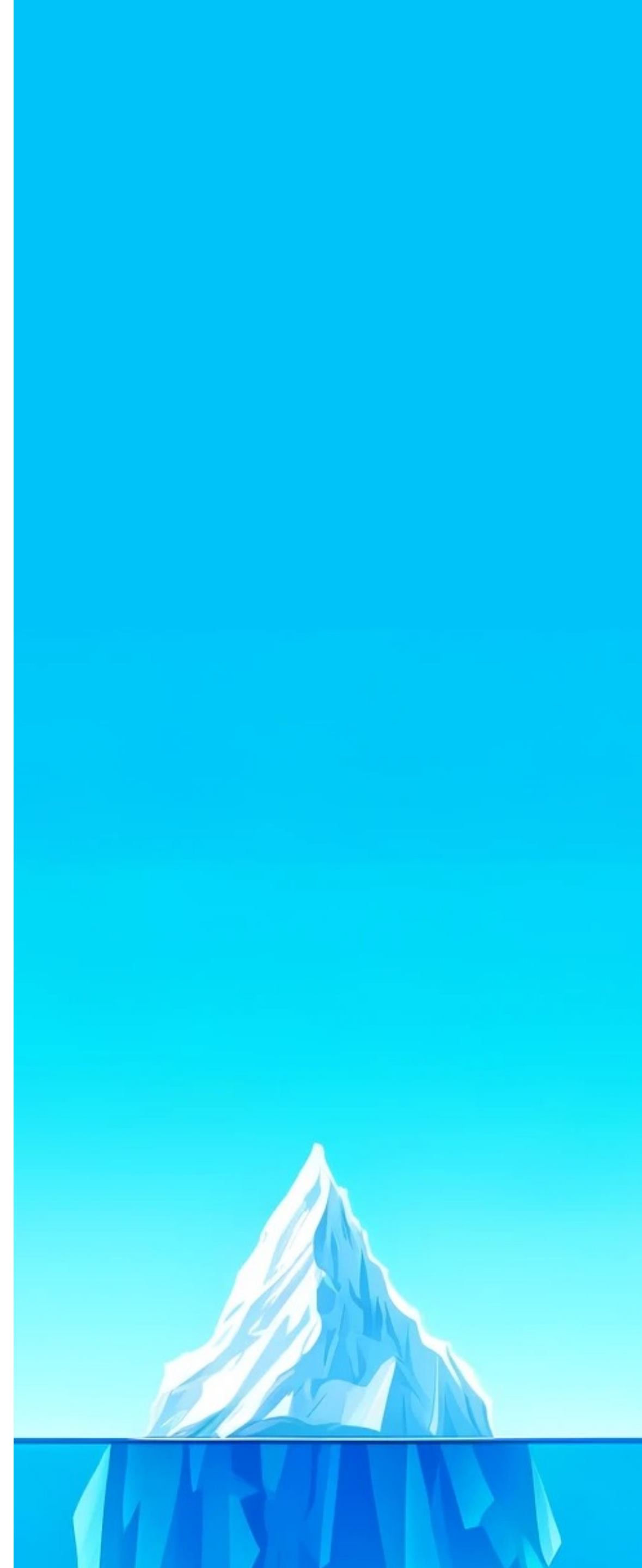
- Подключаю новую ДС в 200+ модулей



А что насчёт скорости сборки?

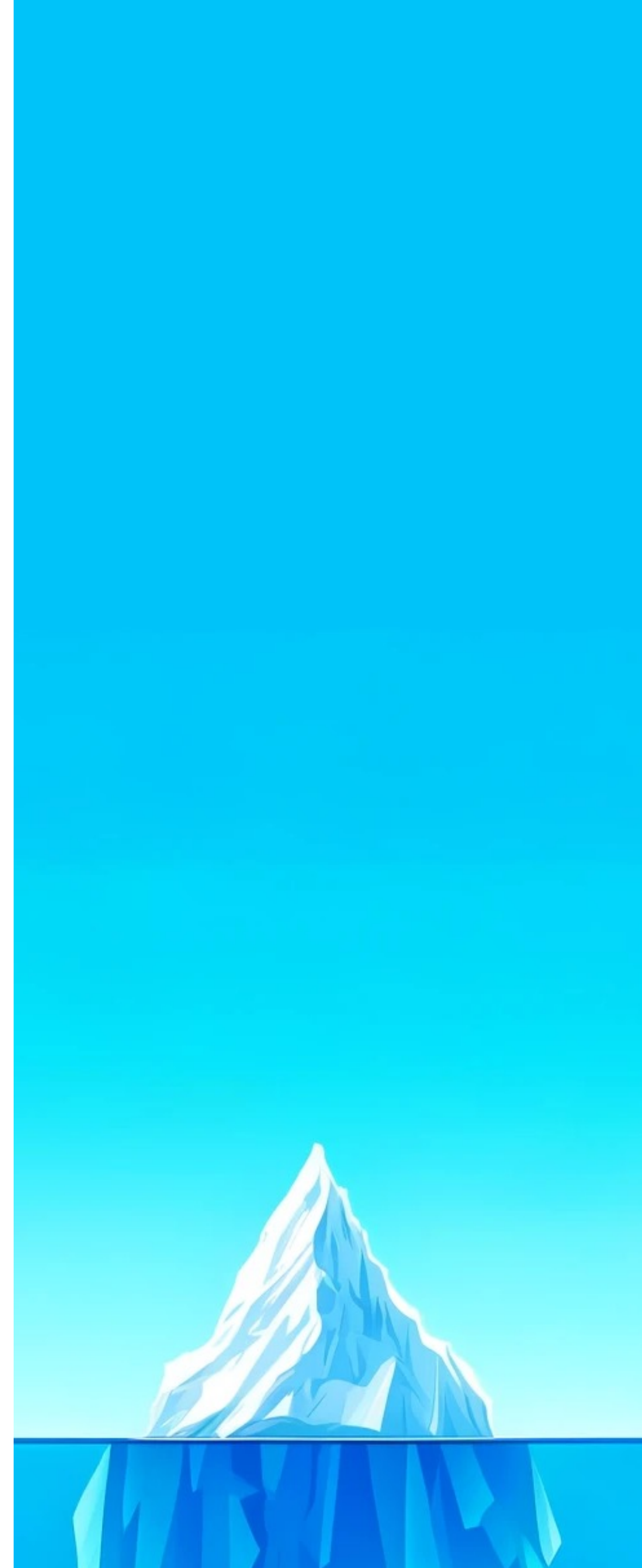
Надо замерить!

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



А что насчёт скорости сборки?

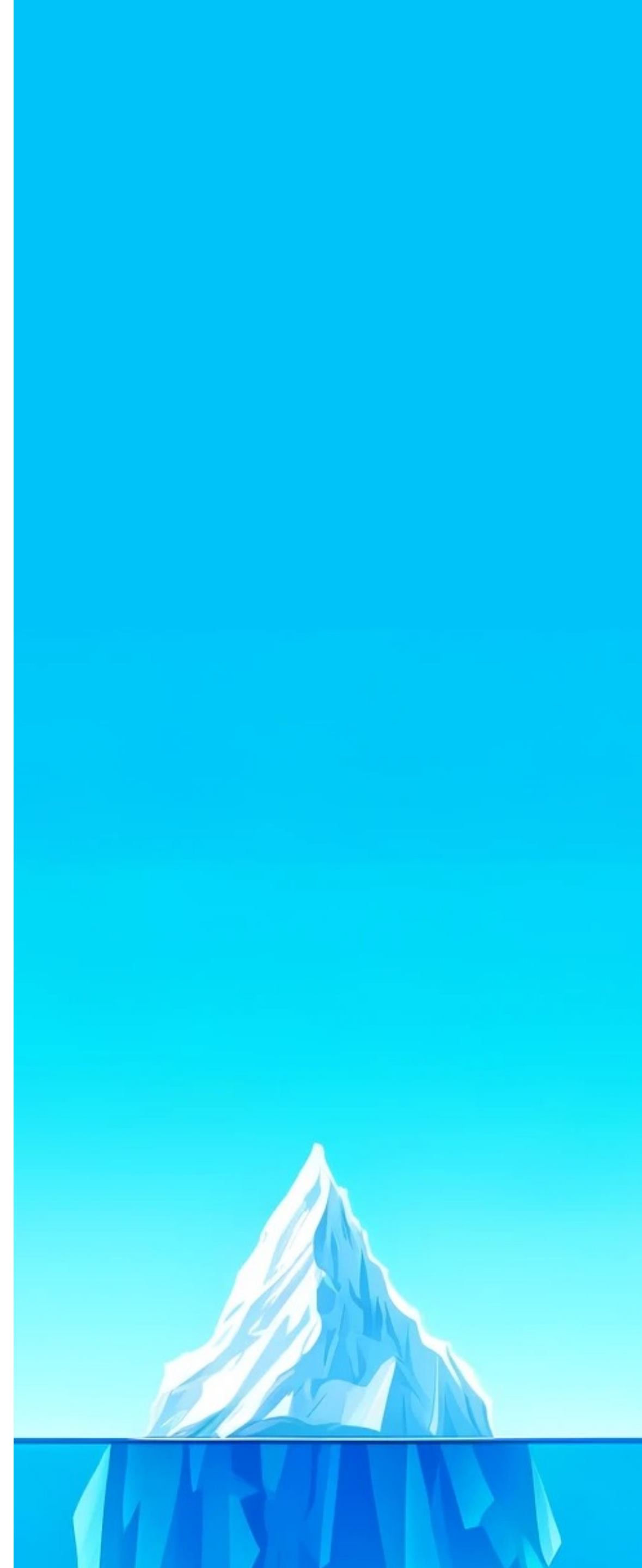
Какие результаты?



А что насчёт скорости сборки?

Какие результаты?

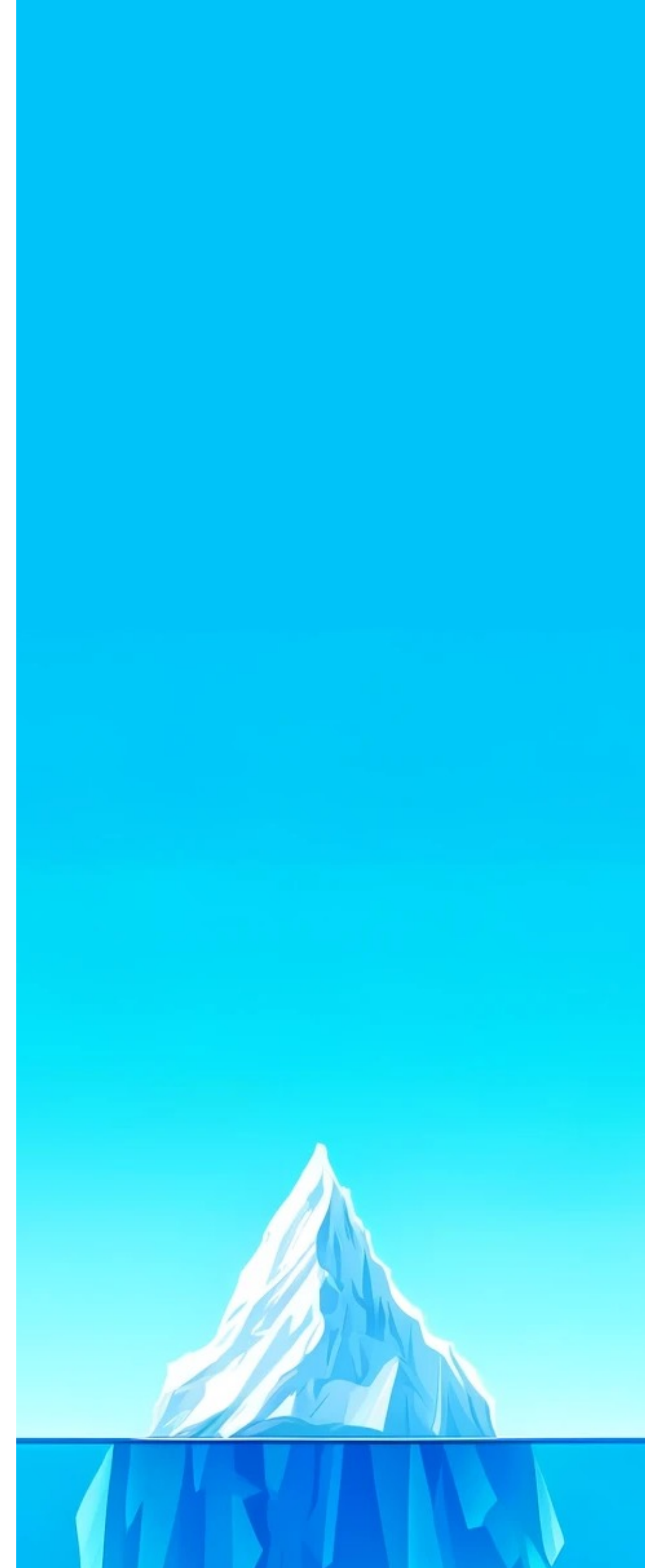
hh Холодная сборка **↑30%**



А что насчёт скорости сборки?

Какие результаты?

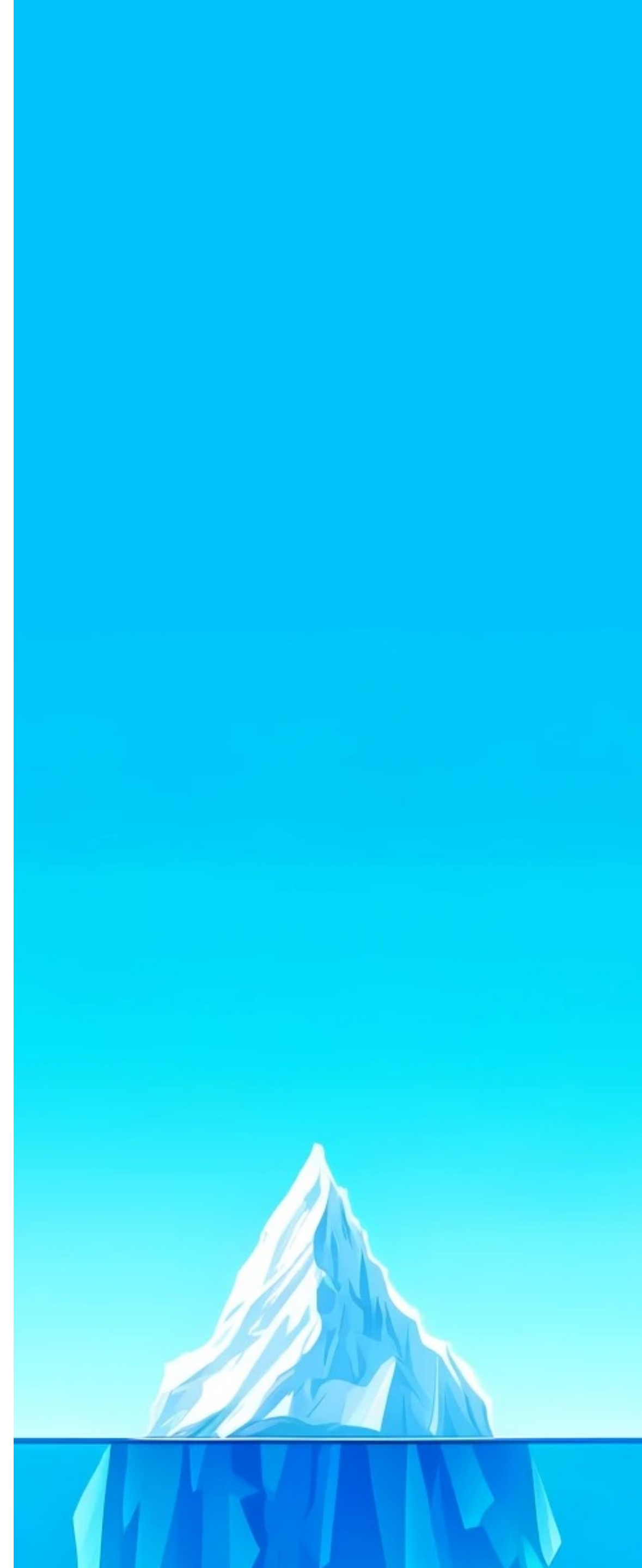
- hh Холодная сборка **↑30%**
- hh Инкрементальная сборка **↑17%**



А что насчёт скорости сборки?

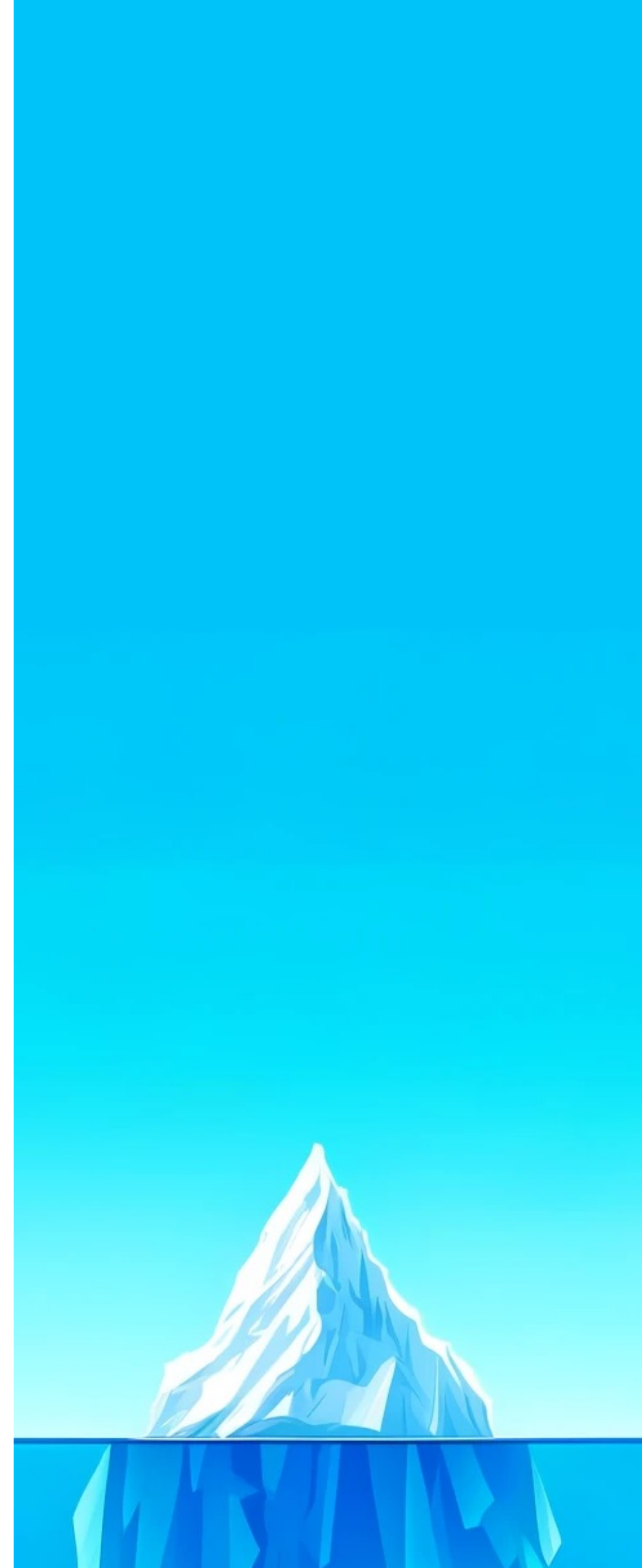
Какие результаты?

- 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		🔍	🔍	

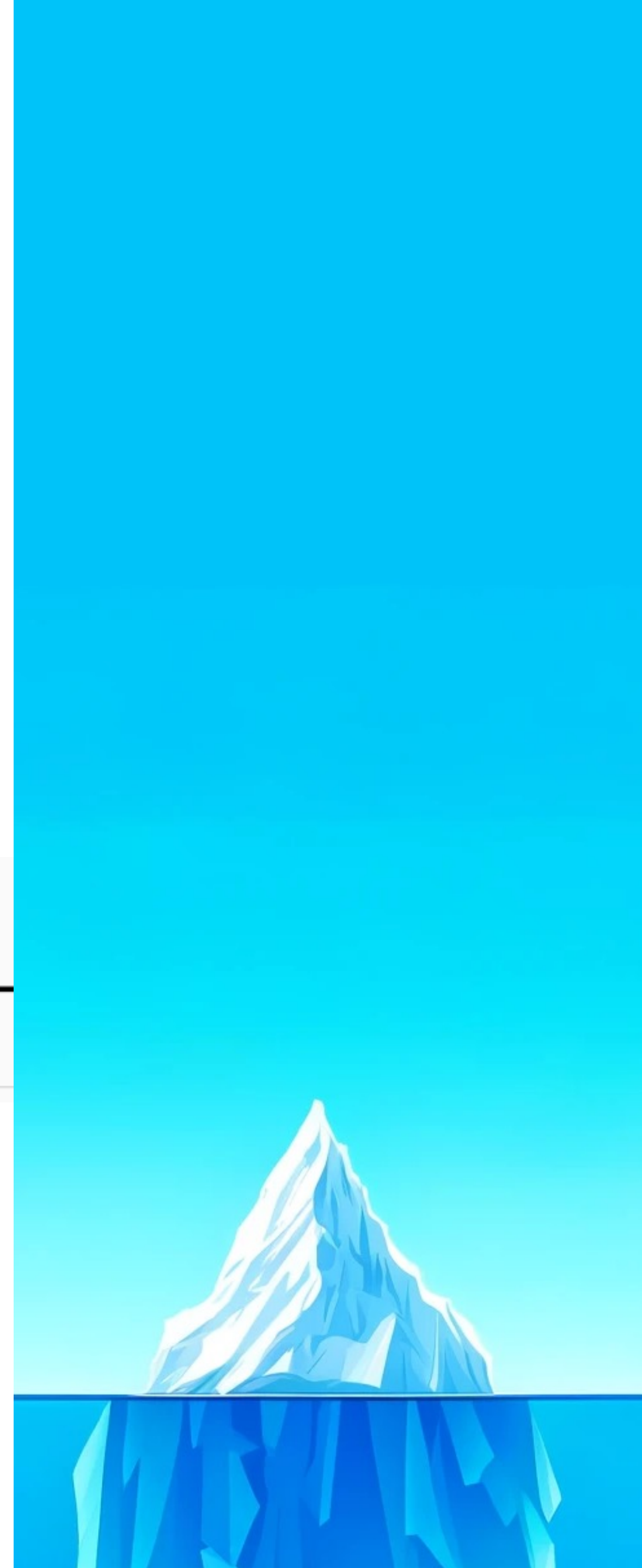
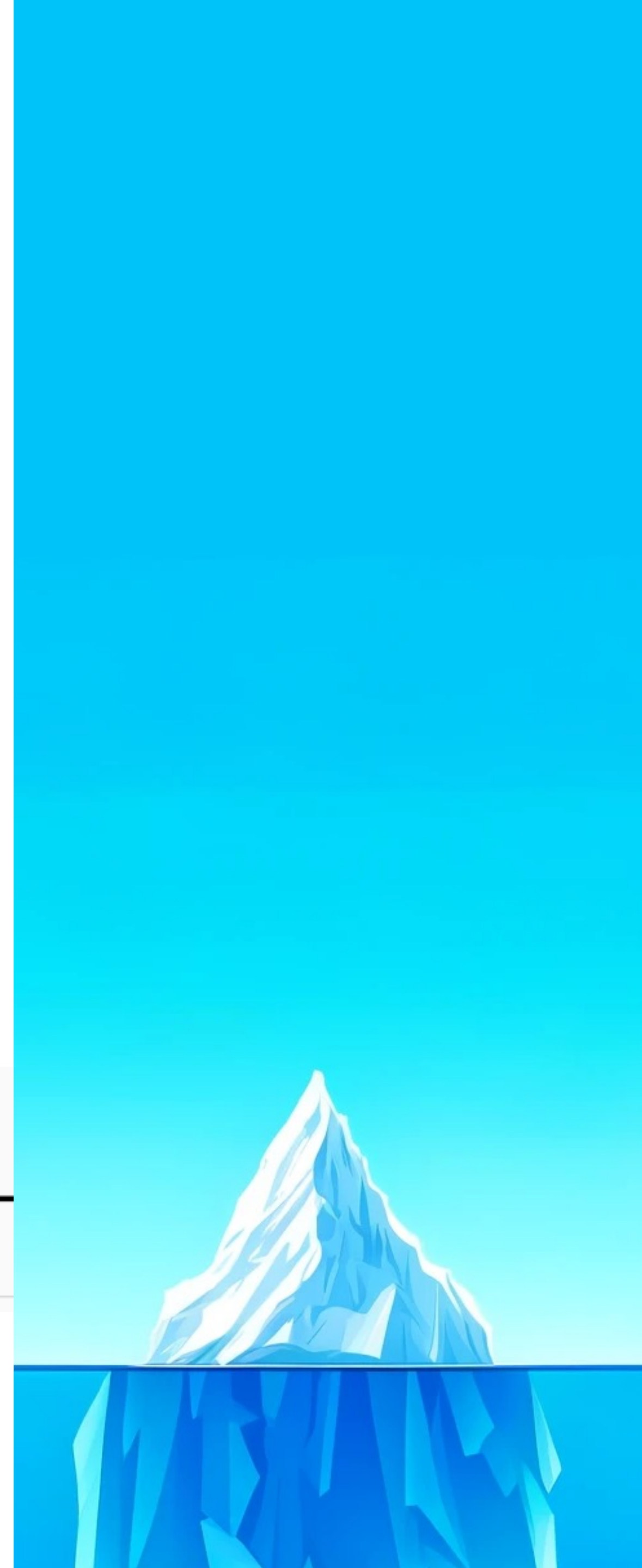


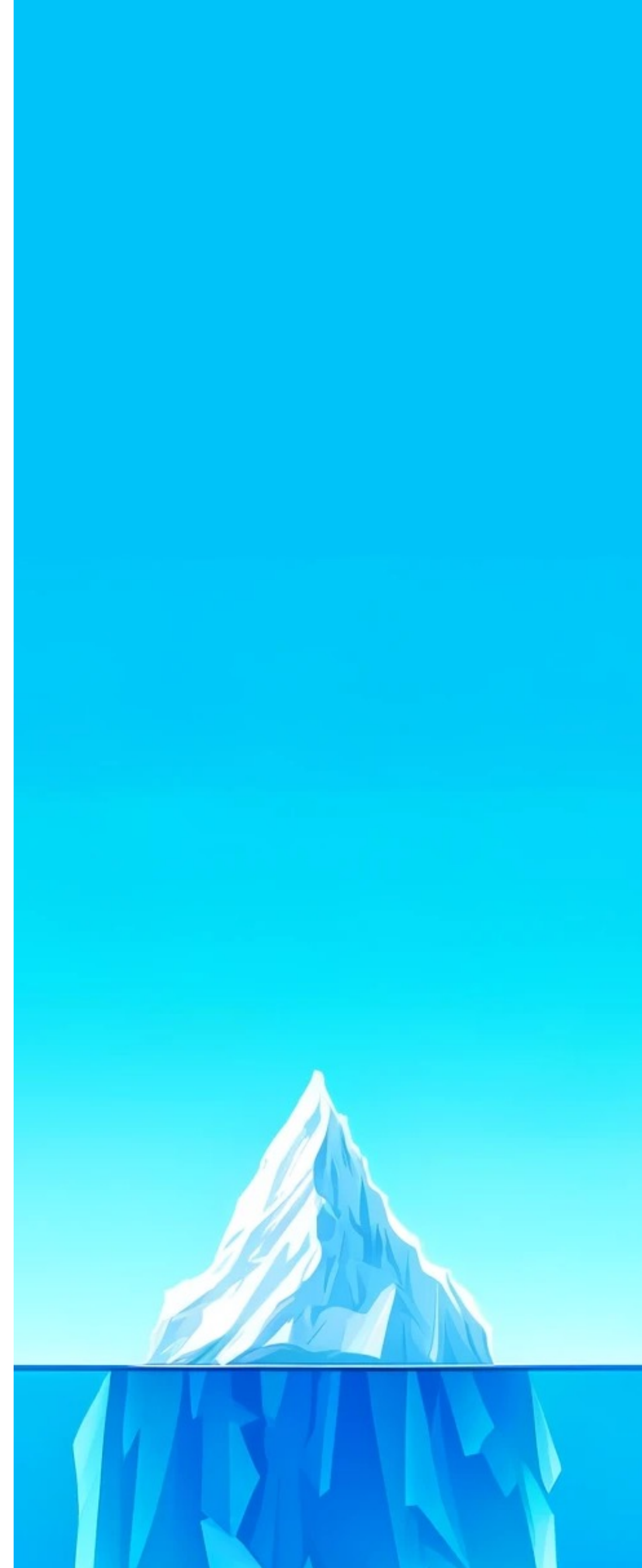
Таблица соответствия

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

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

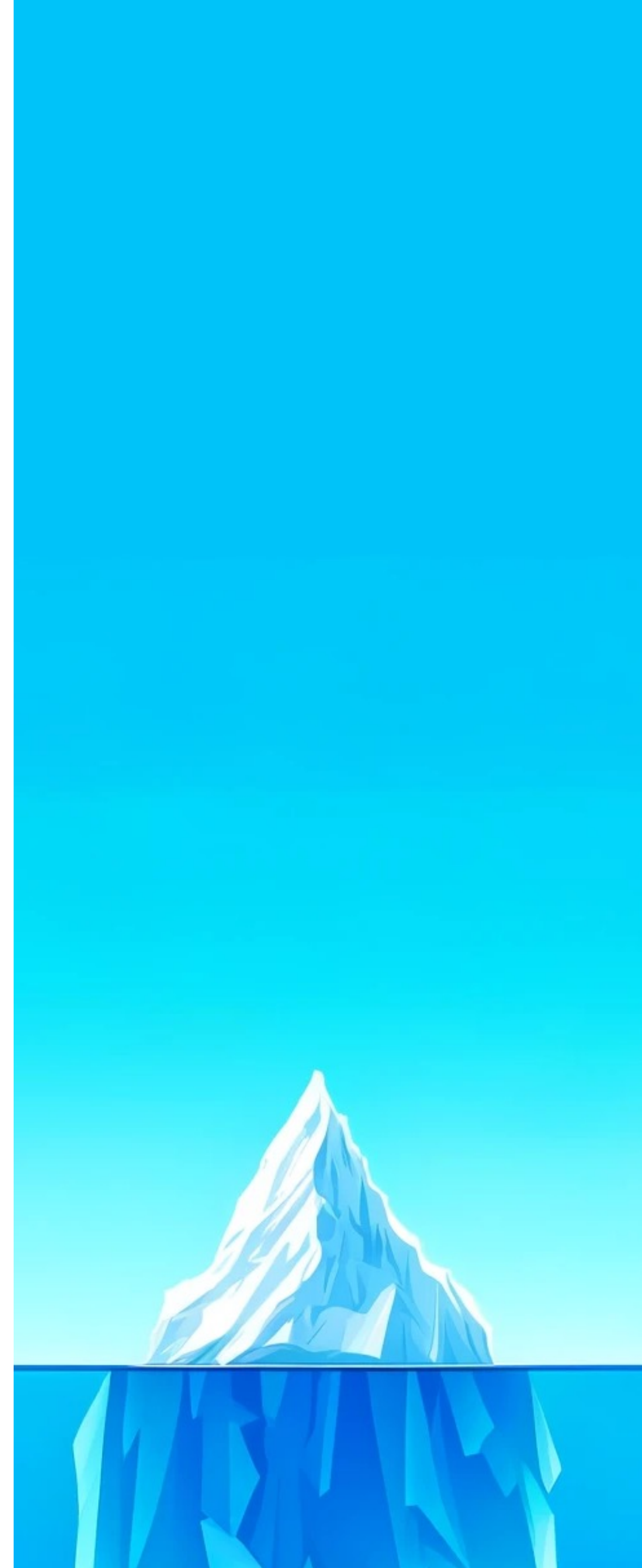


План работ



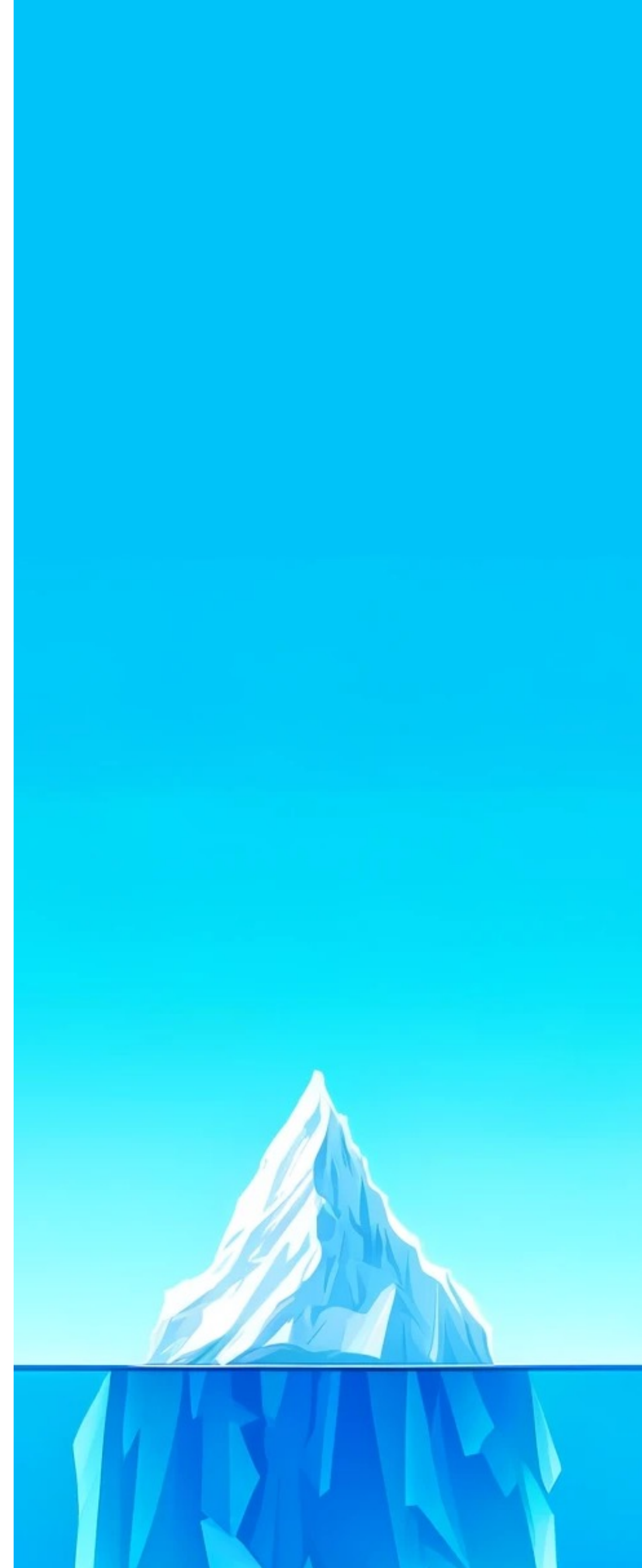
План работ

- Перетащу иконки в новый модуль



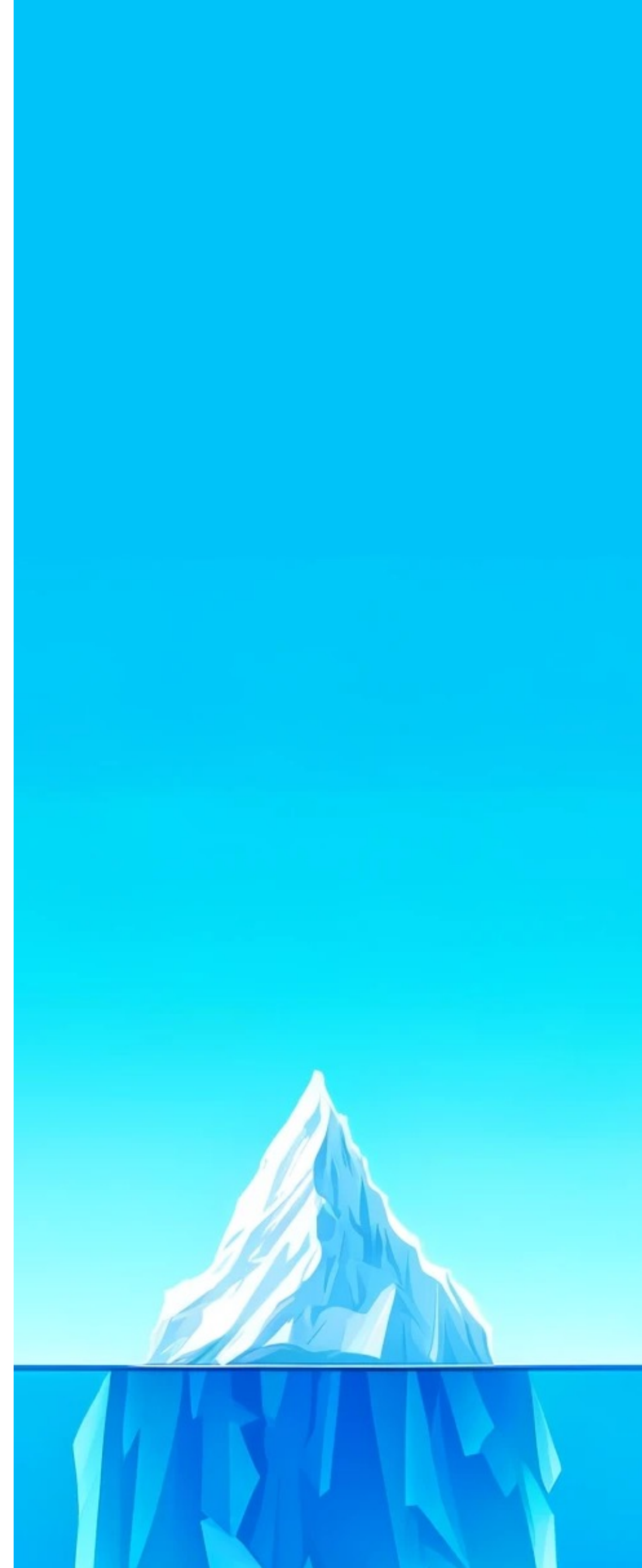
План работ

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




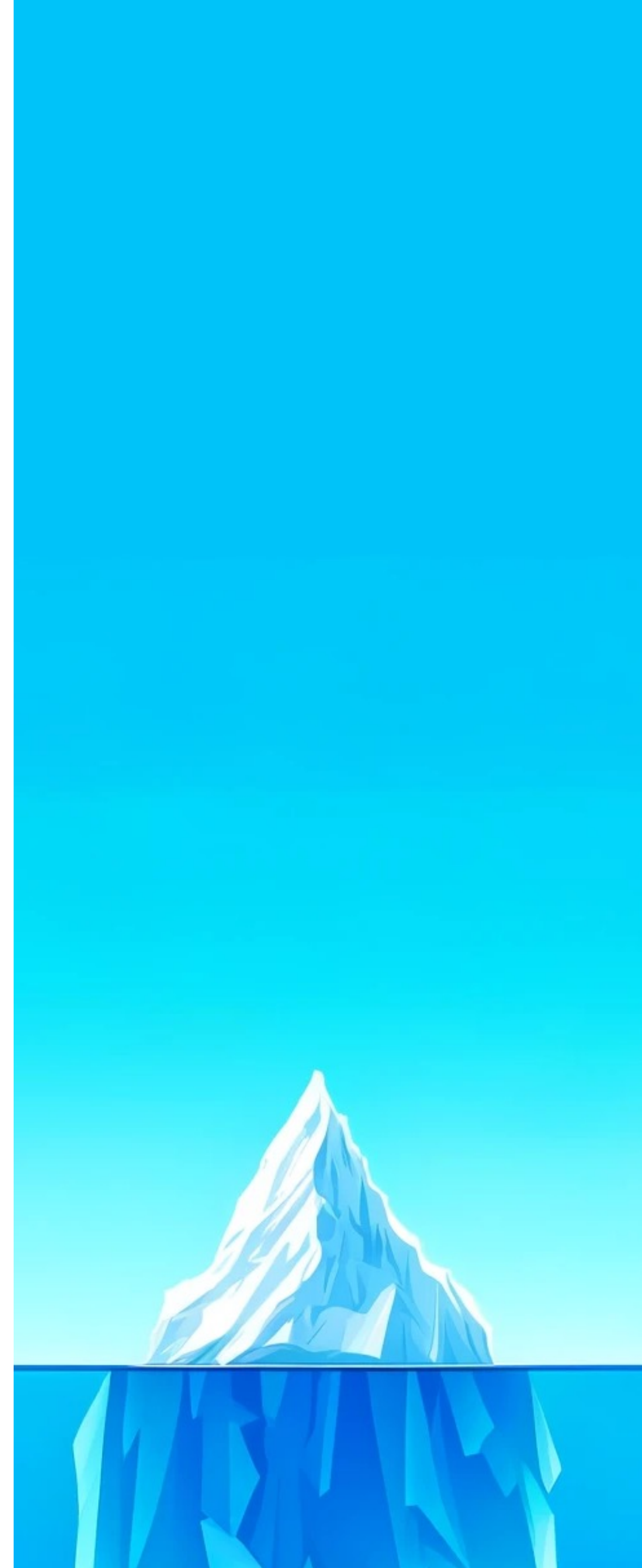
План работ

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





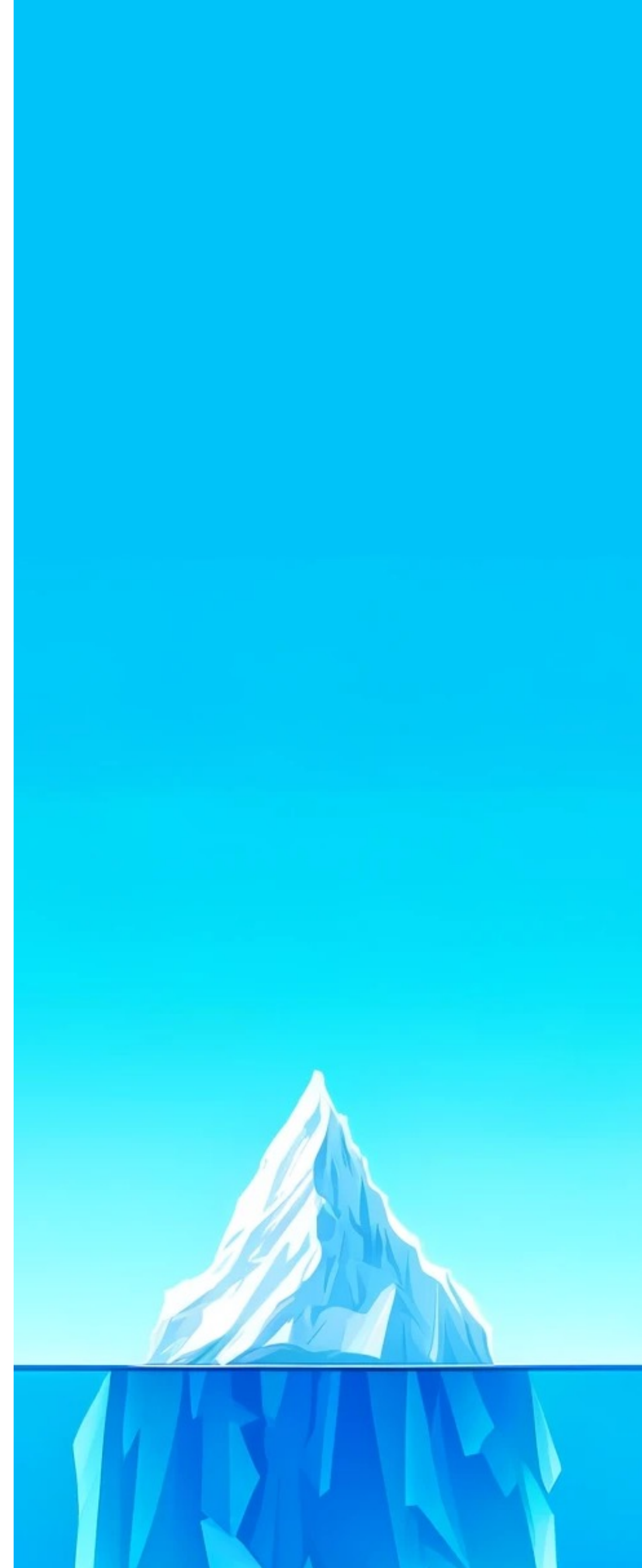
План работ

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





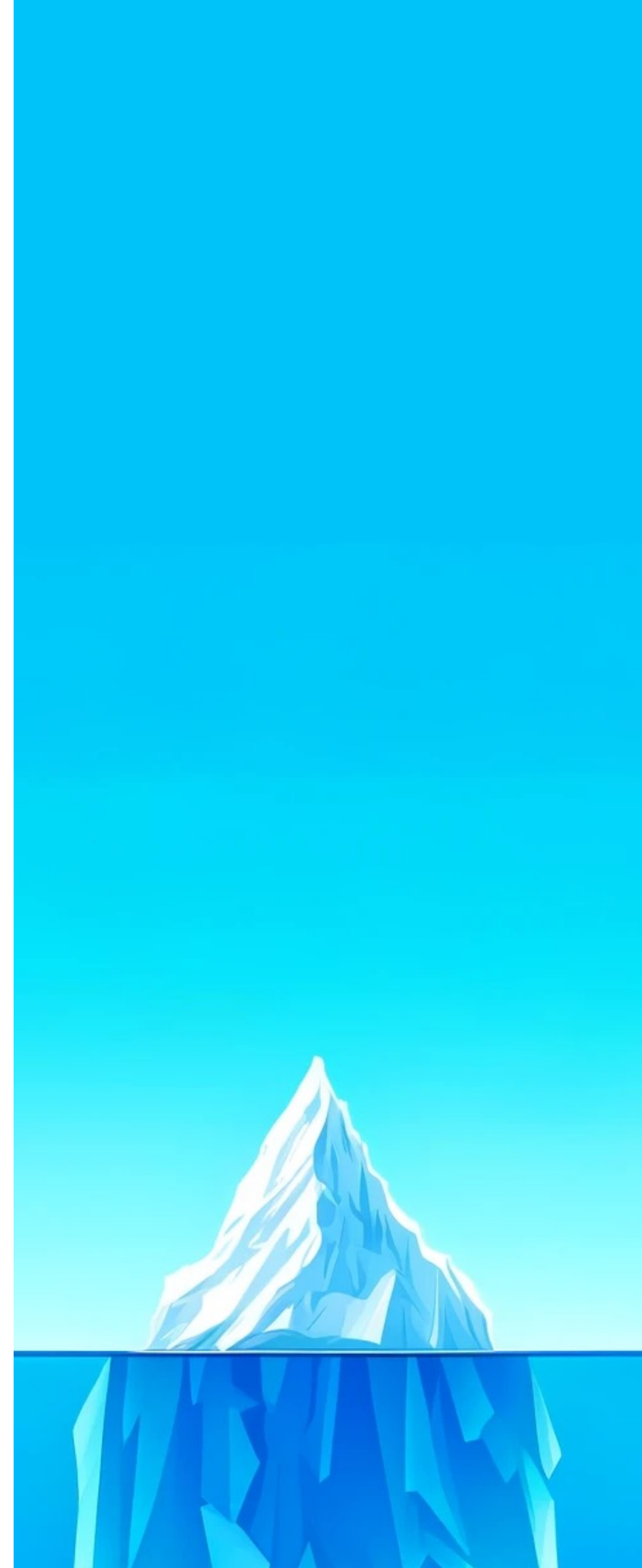
План работ

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

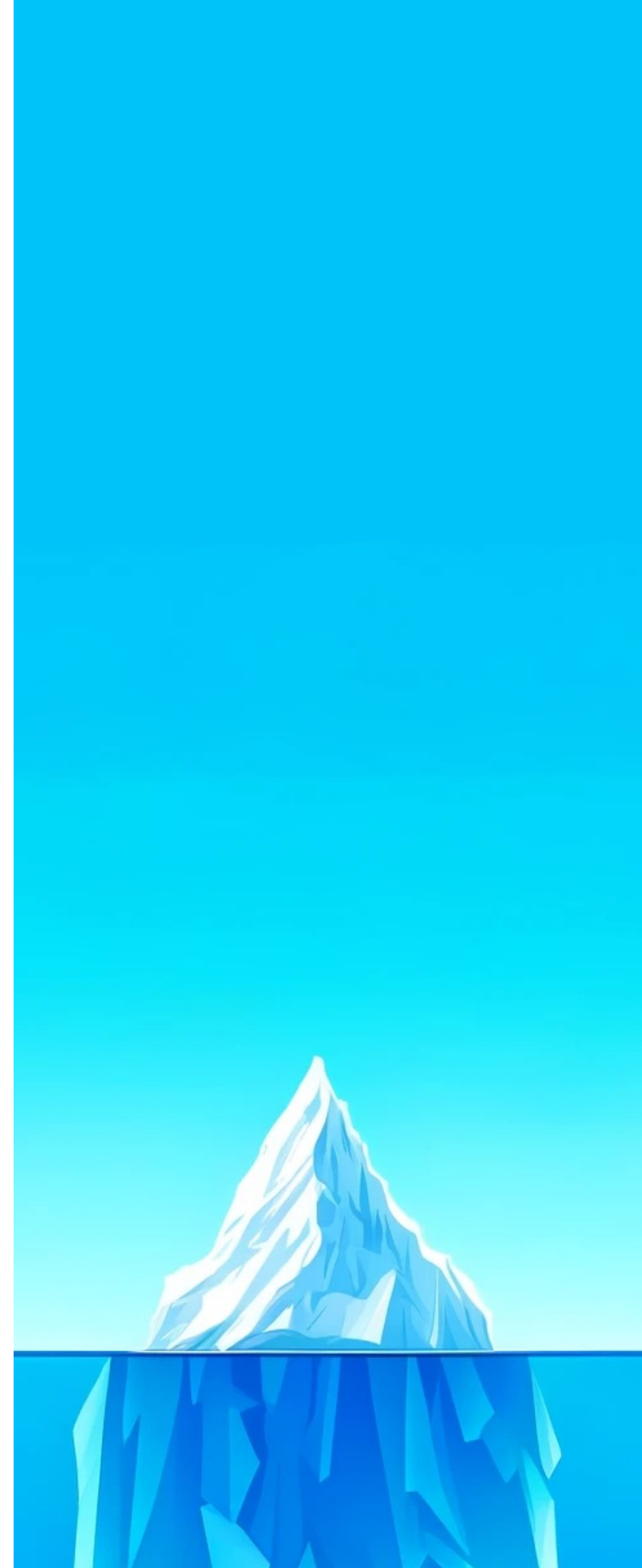


План работ

- 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

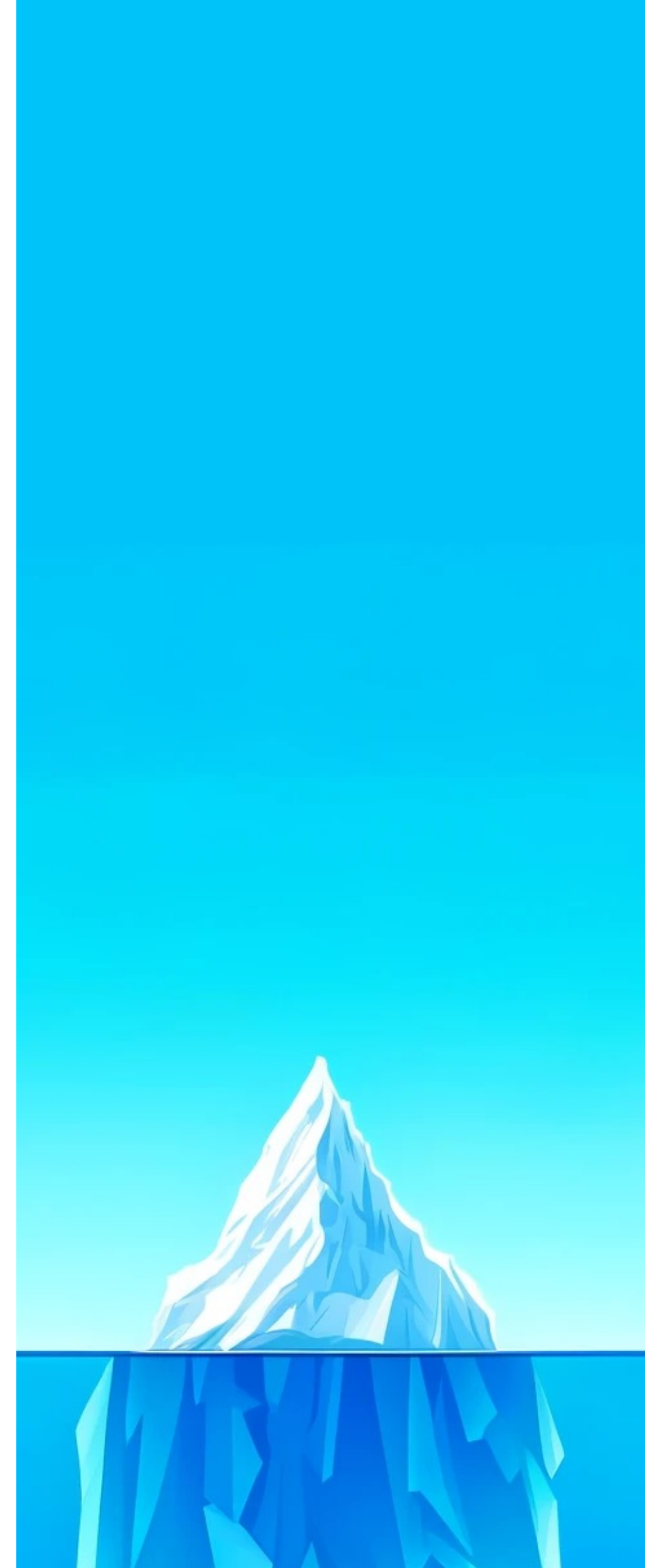


План работ



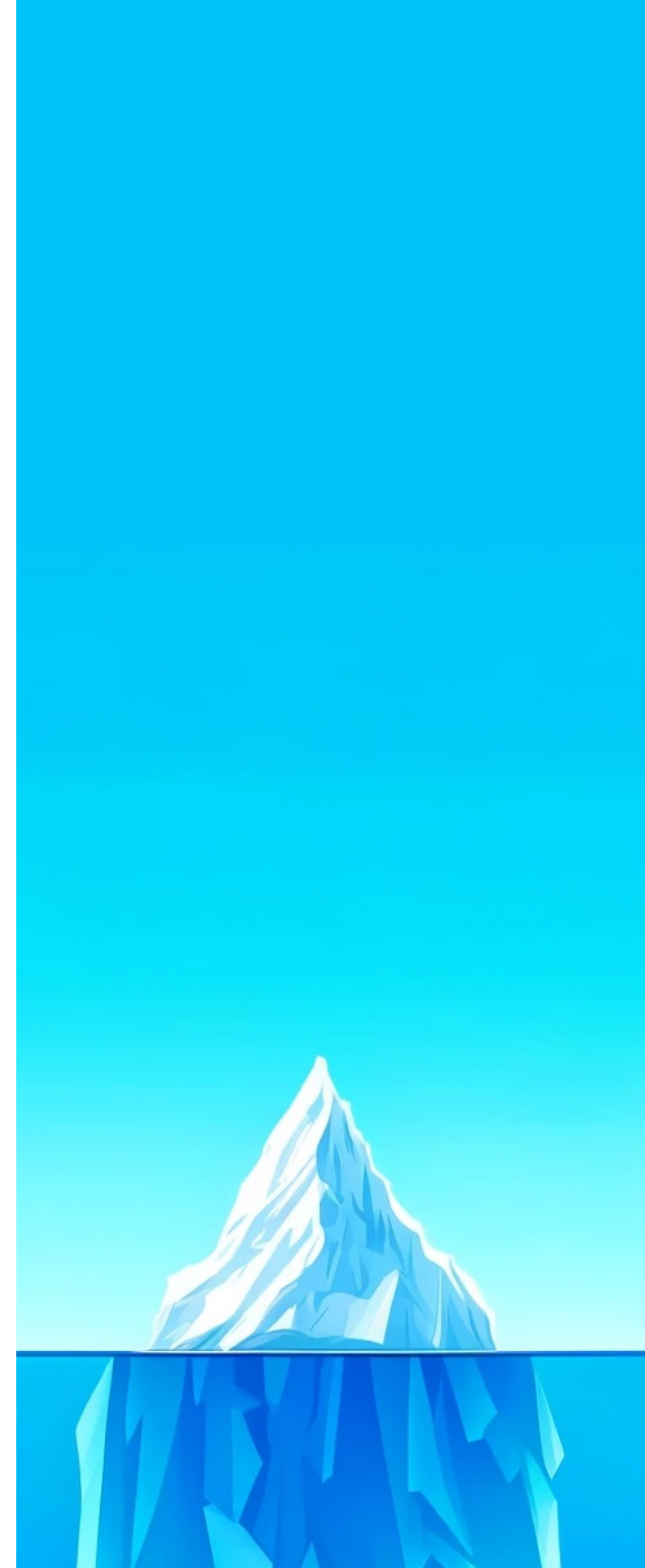
План работ

- Пользуюсь таблицей соответствия



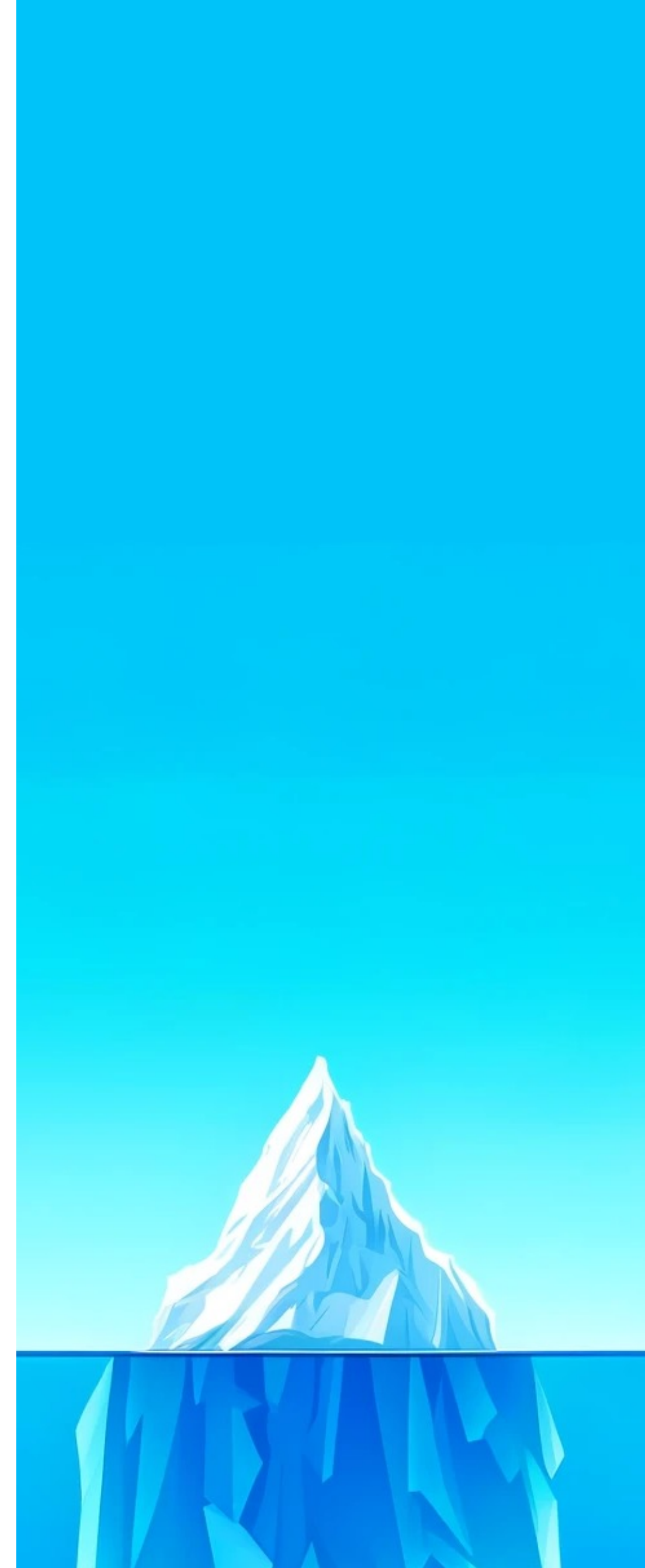
План работ

- Пользуюсь таблицей соответствия
- Использую глобальный Replace



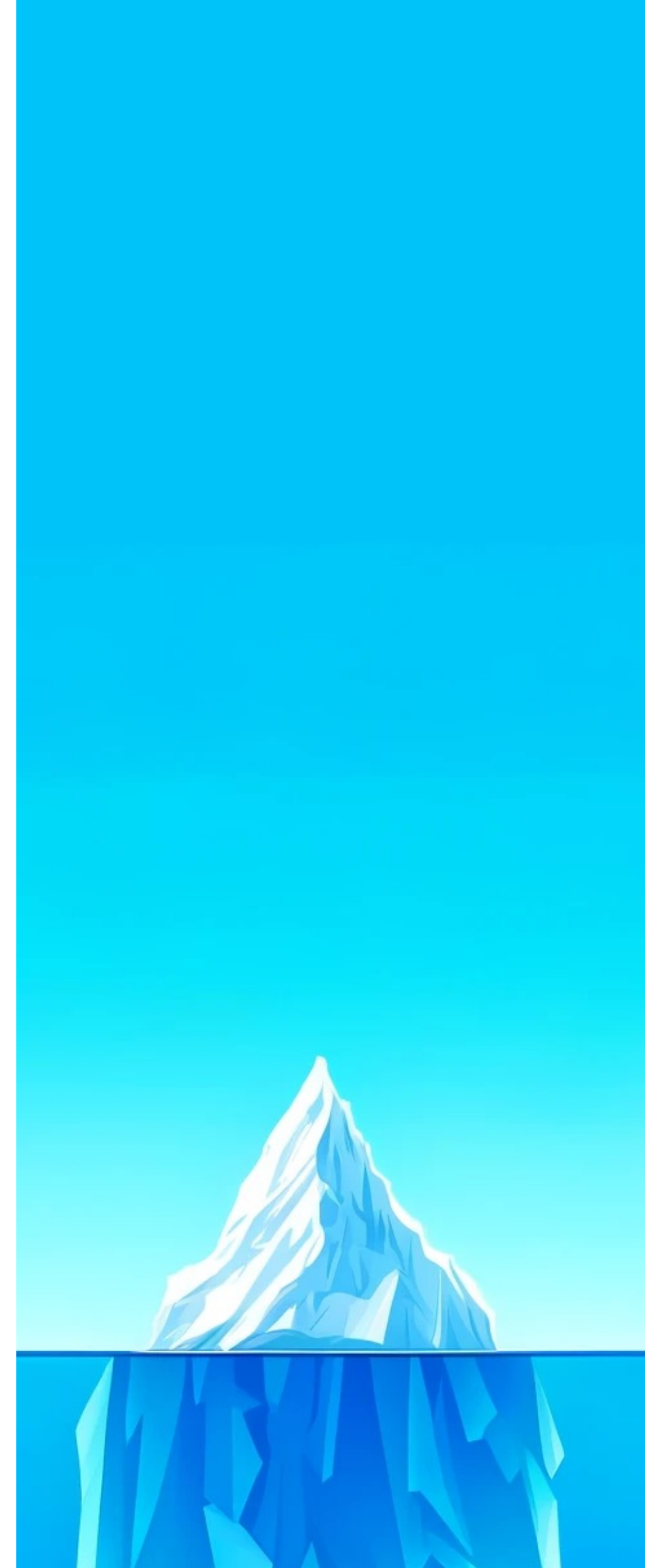
План работ

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

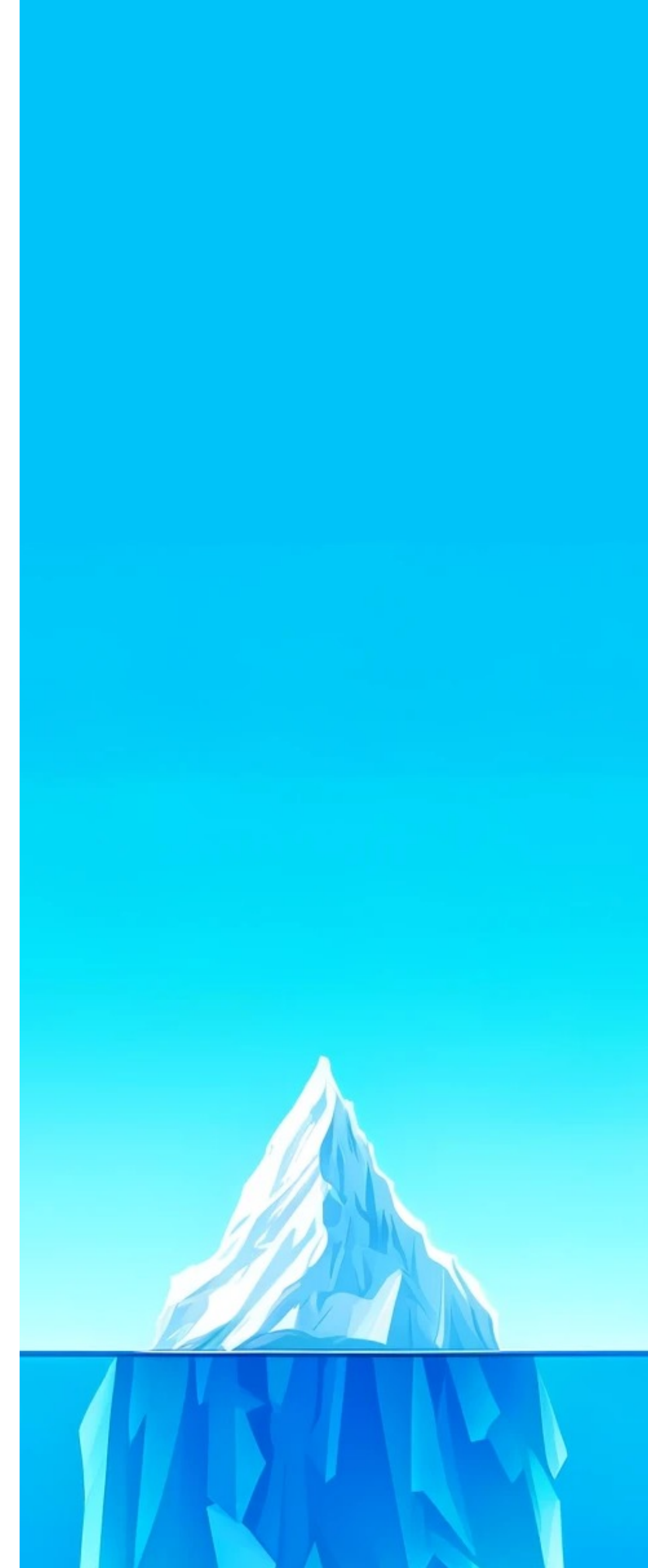


План работ

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

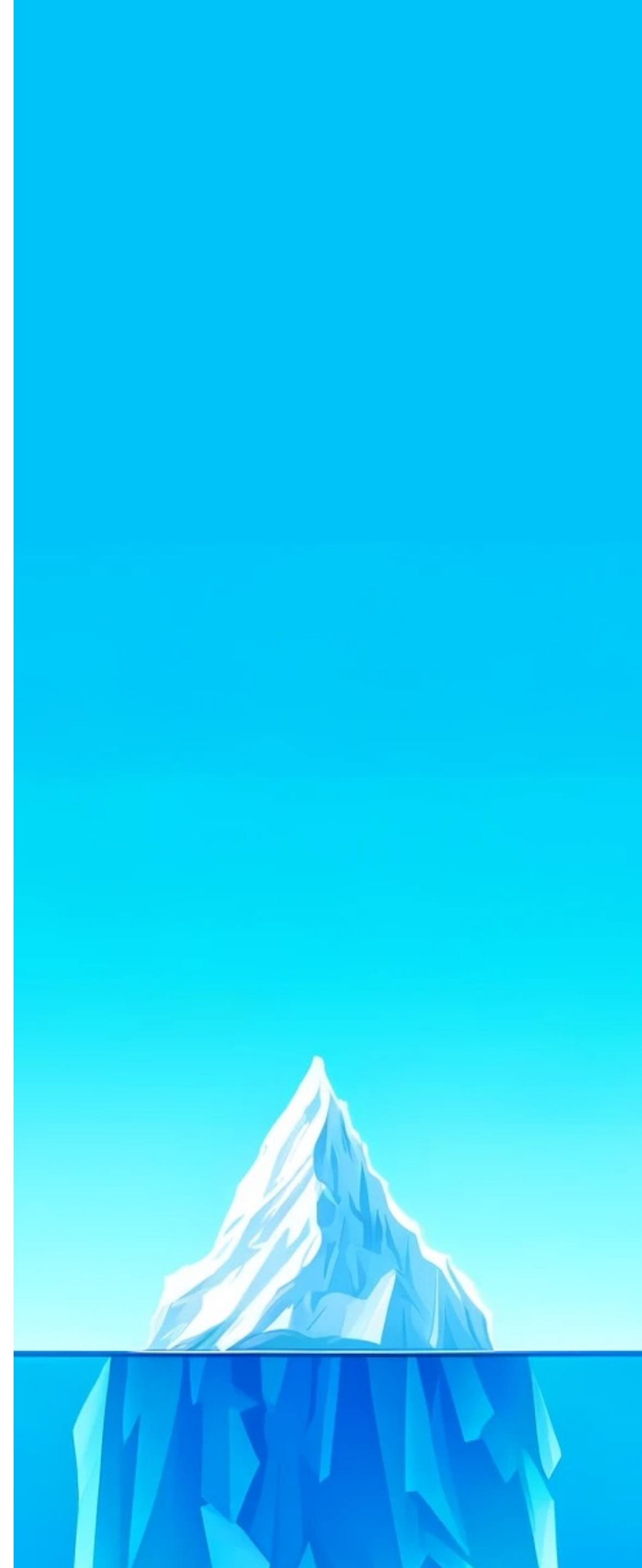


План работ



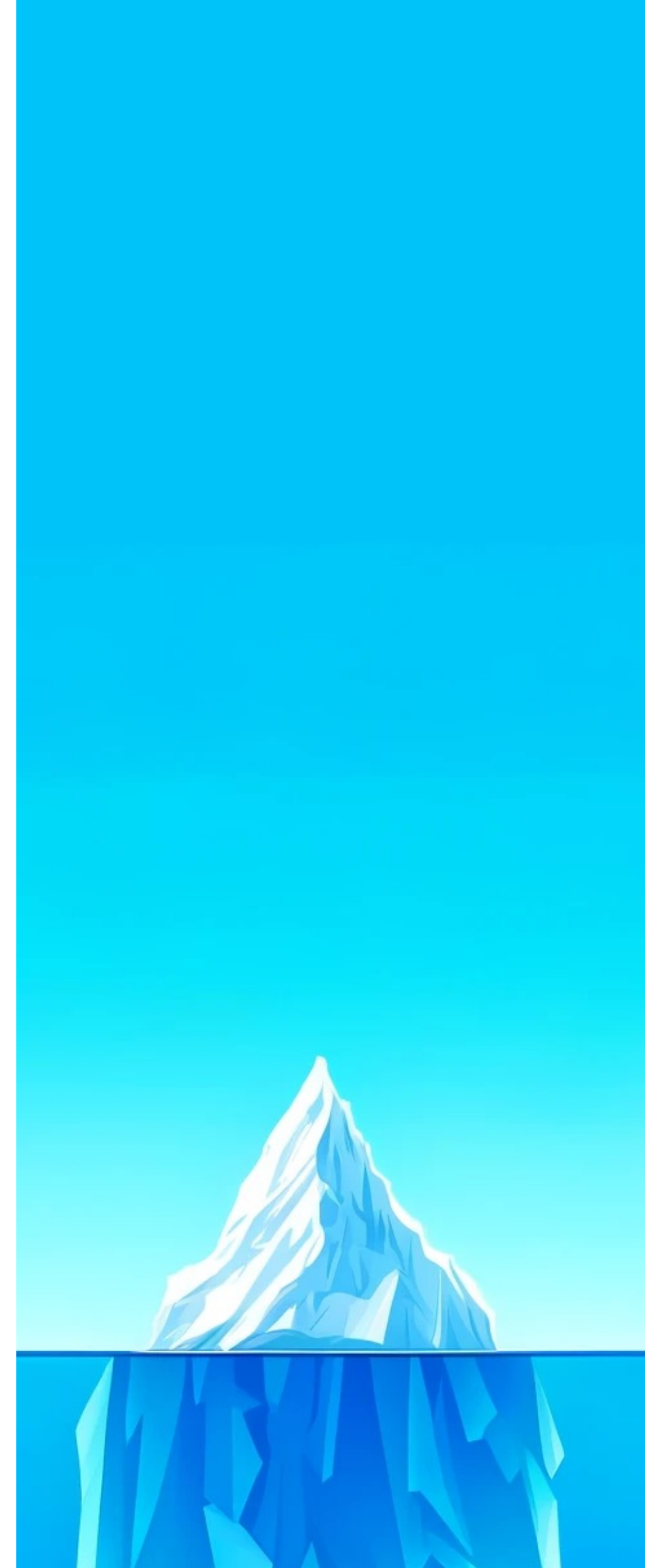
План работ

- Итого



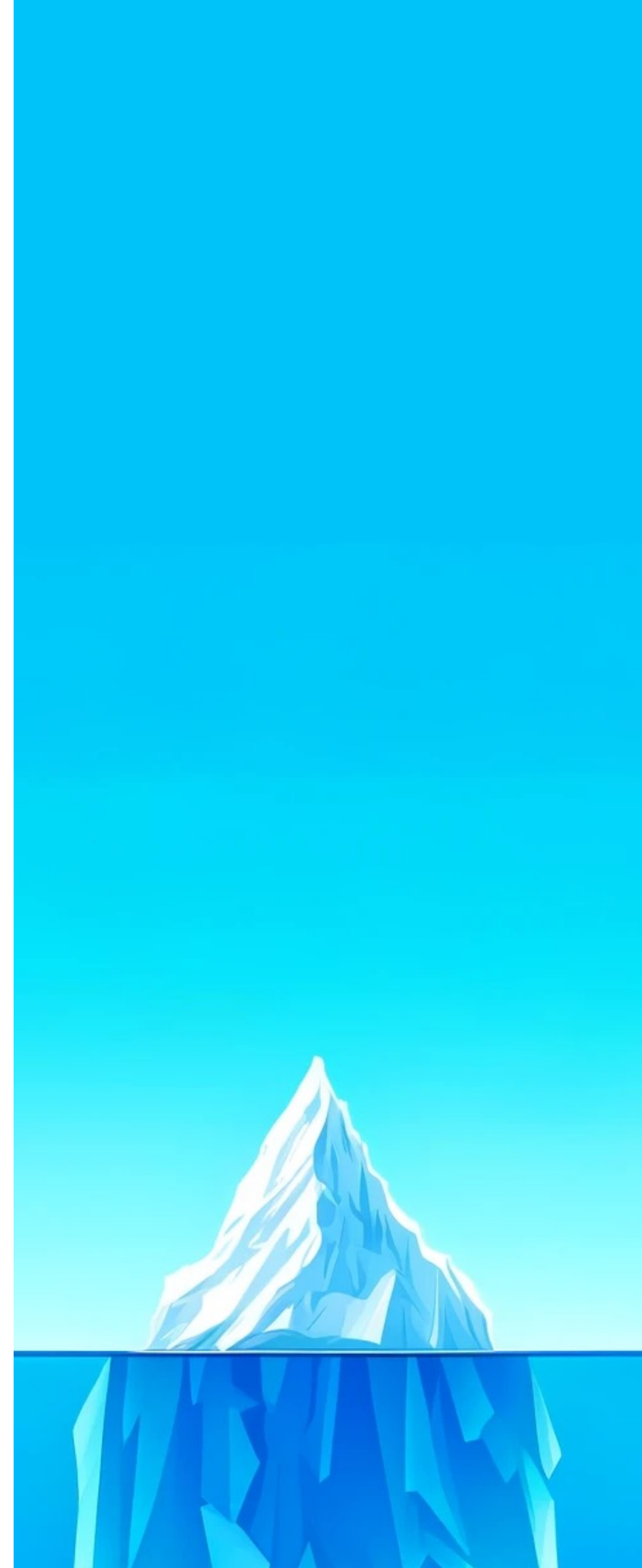
План работ

- Итого: оценка в 12 рабочих дней 😊



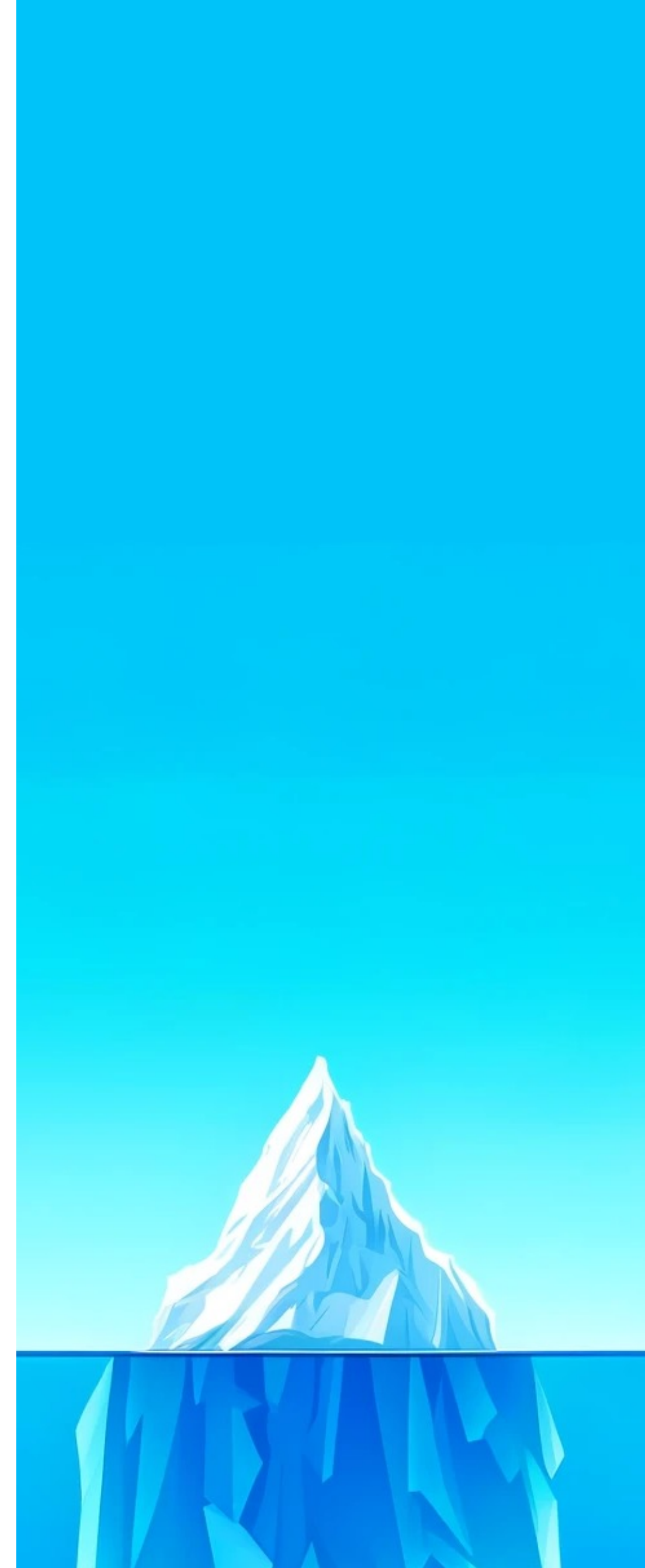
Глава 2

Блицкриг



Replace — хорош

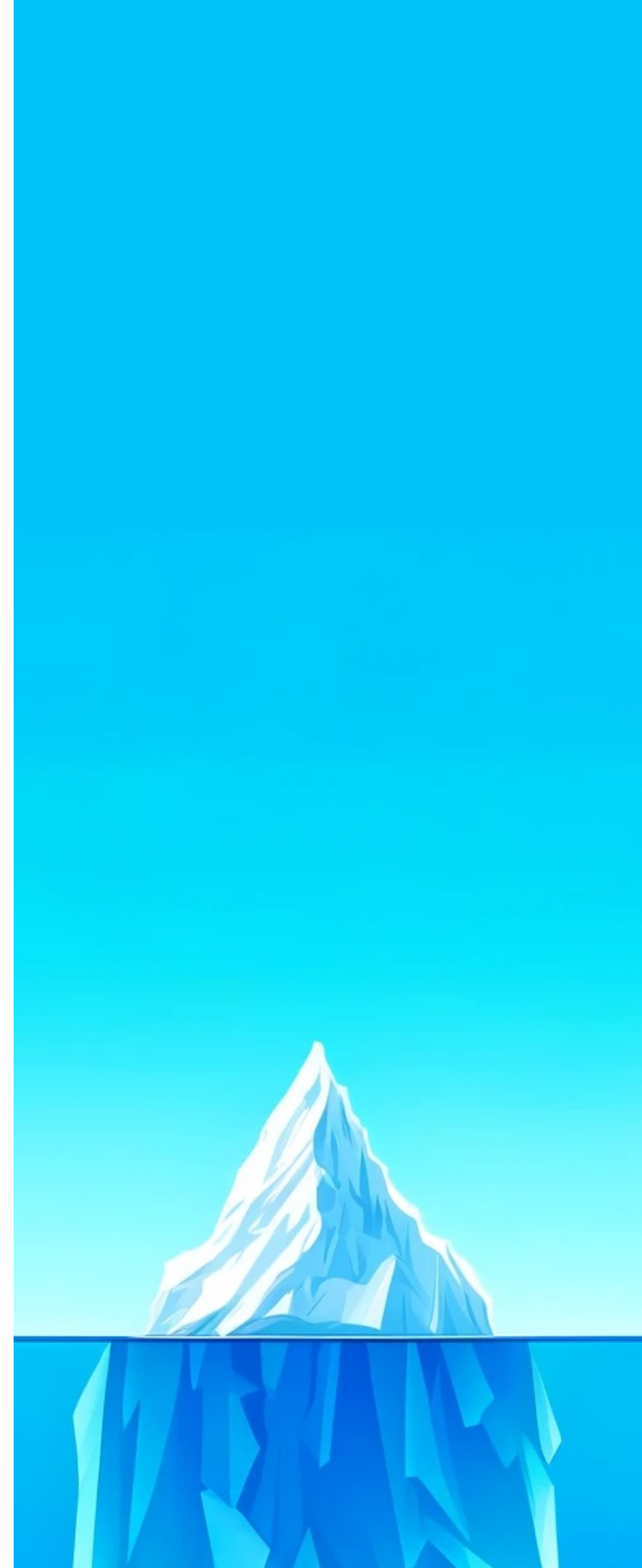
НО ЕСТЬ НЮАНСЫ



Replace — хорош

но есть нюансы

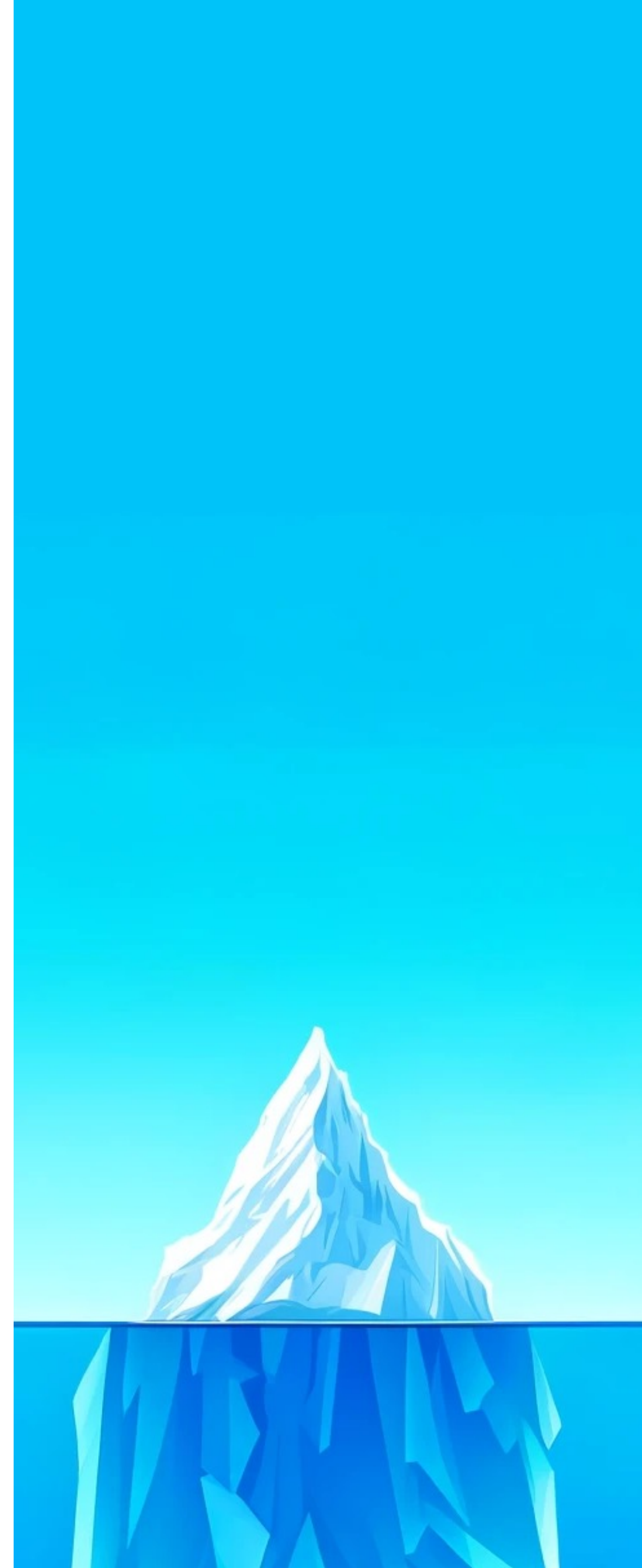
- Имя ресурса встречается там, где менять не надо



Replace — хорош

но есть нюансы

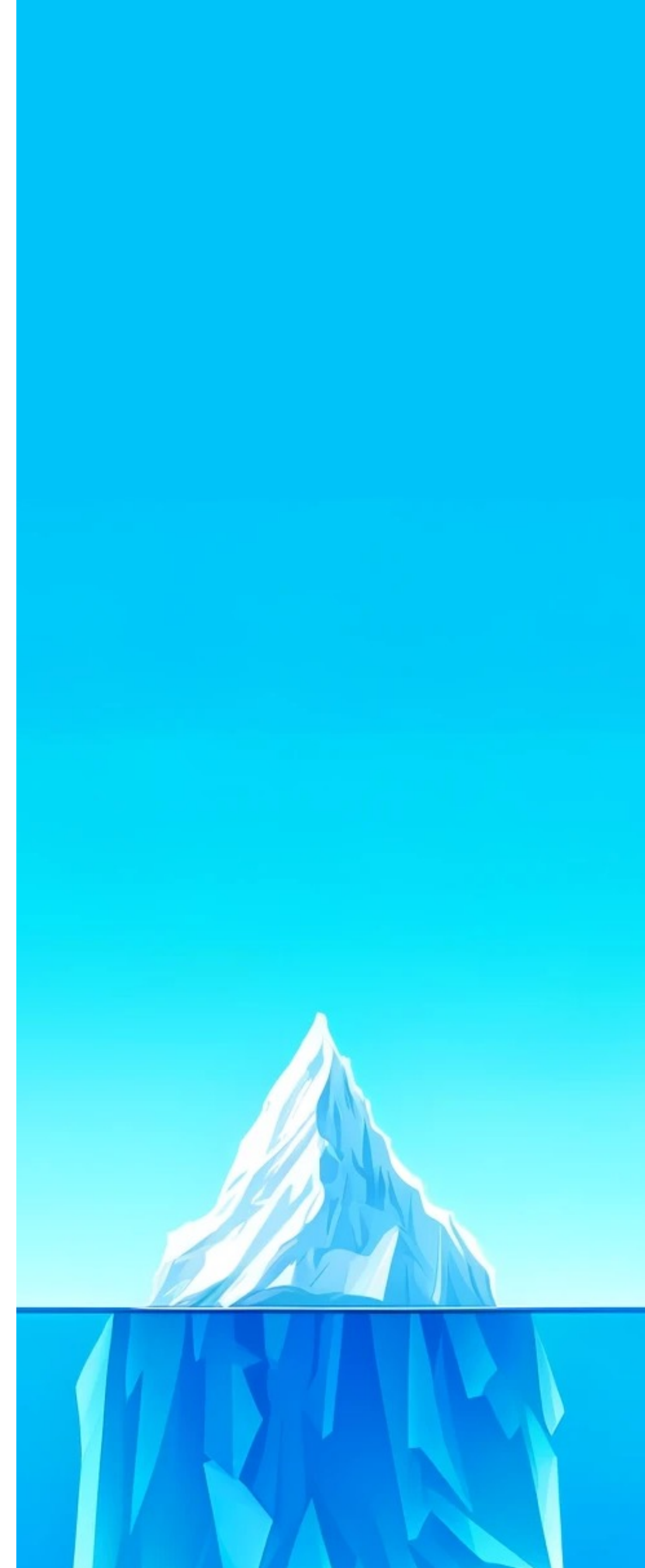
- Имя ресурса встречается там, где менять не надо
- Отдельно в ресурсах и в коде



Replace — хорош

но есть нюансы

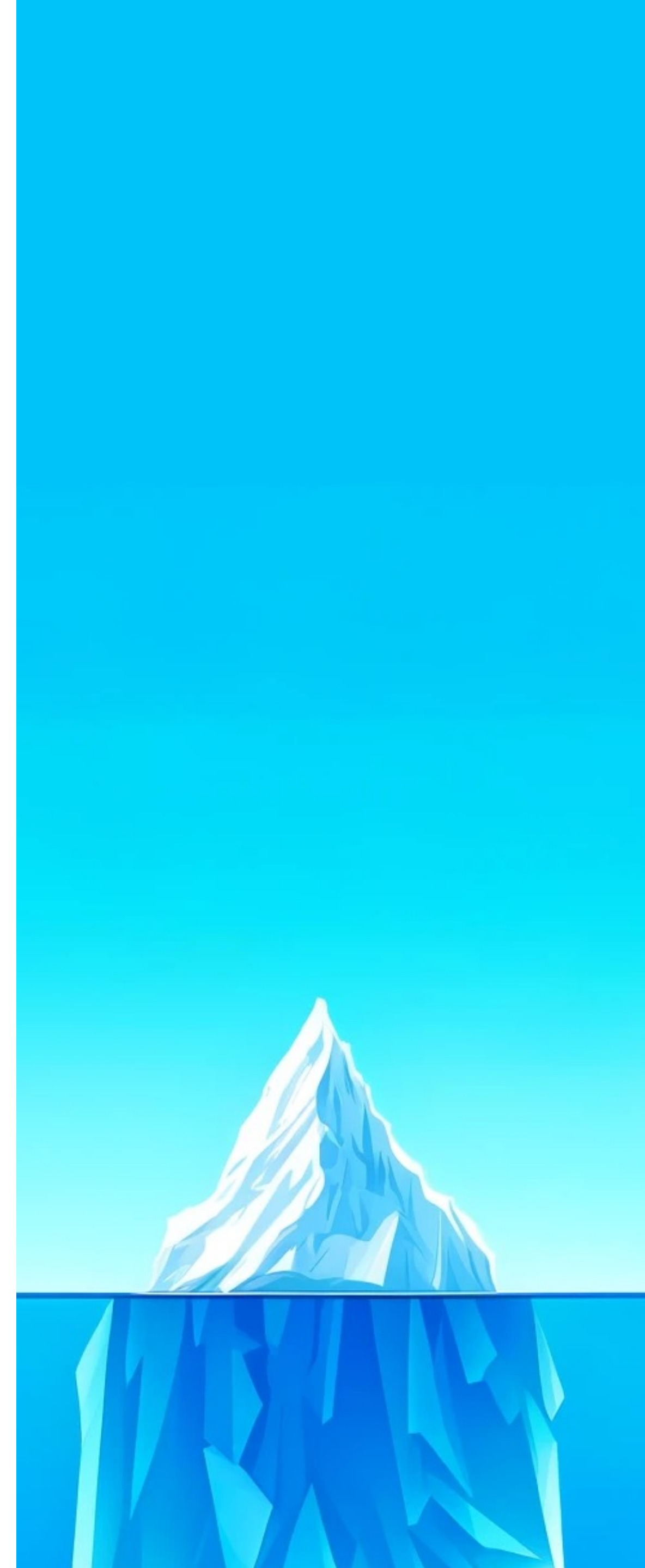
- Имя ресурса встречается там, где менять не надо
- Отдельно в ресурсах и в коде
- Для кода R нетранзитивный, есть импорты и алиасы



Replace — хорош

но есть нюансы

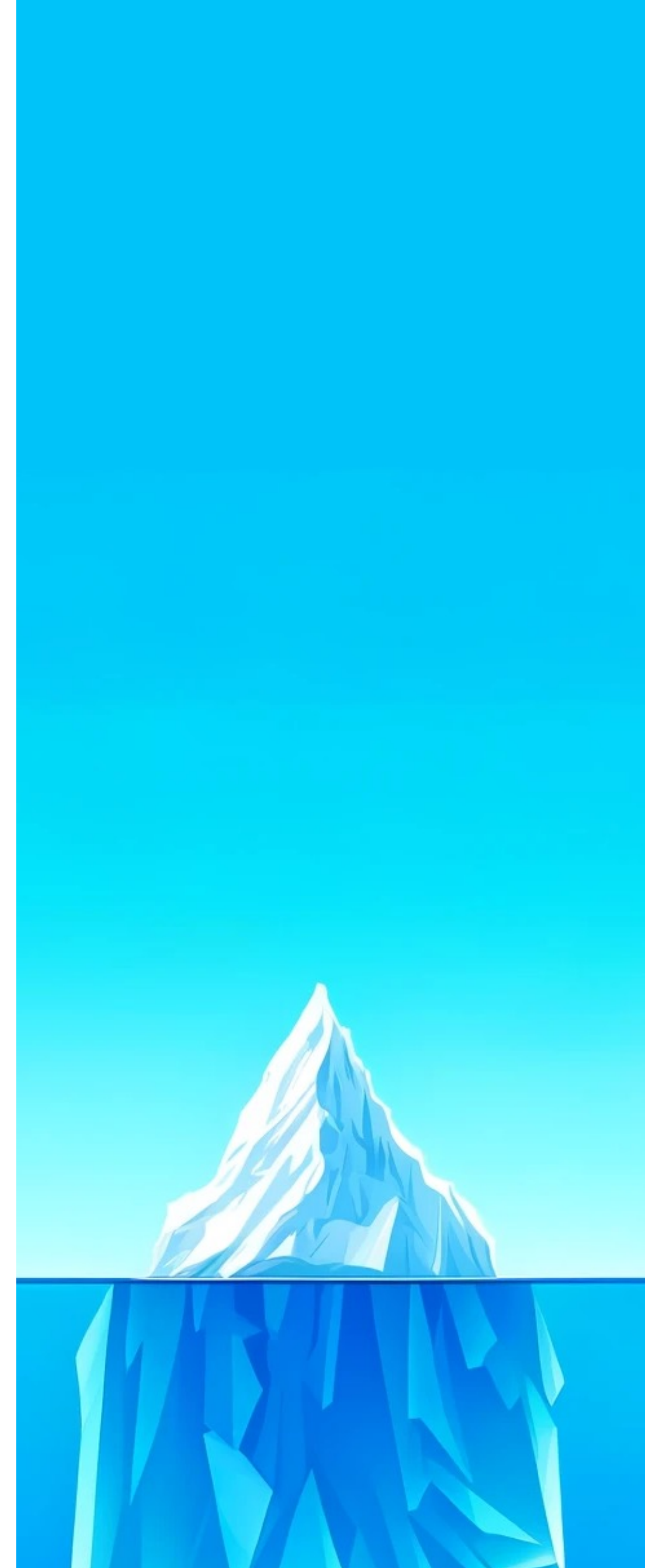
- Имя ресурса встречается там, где менять не надо
- Отдельно в ресурсах и в коде
- Для кода R нетранзитивный, есть импорты и алиасы
- Надо подключать модуль иконок



Replace — хорош

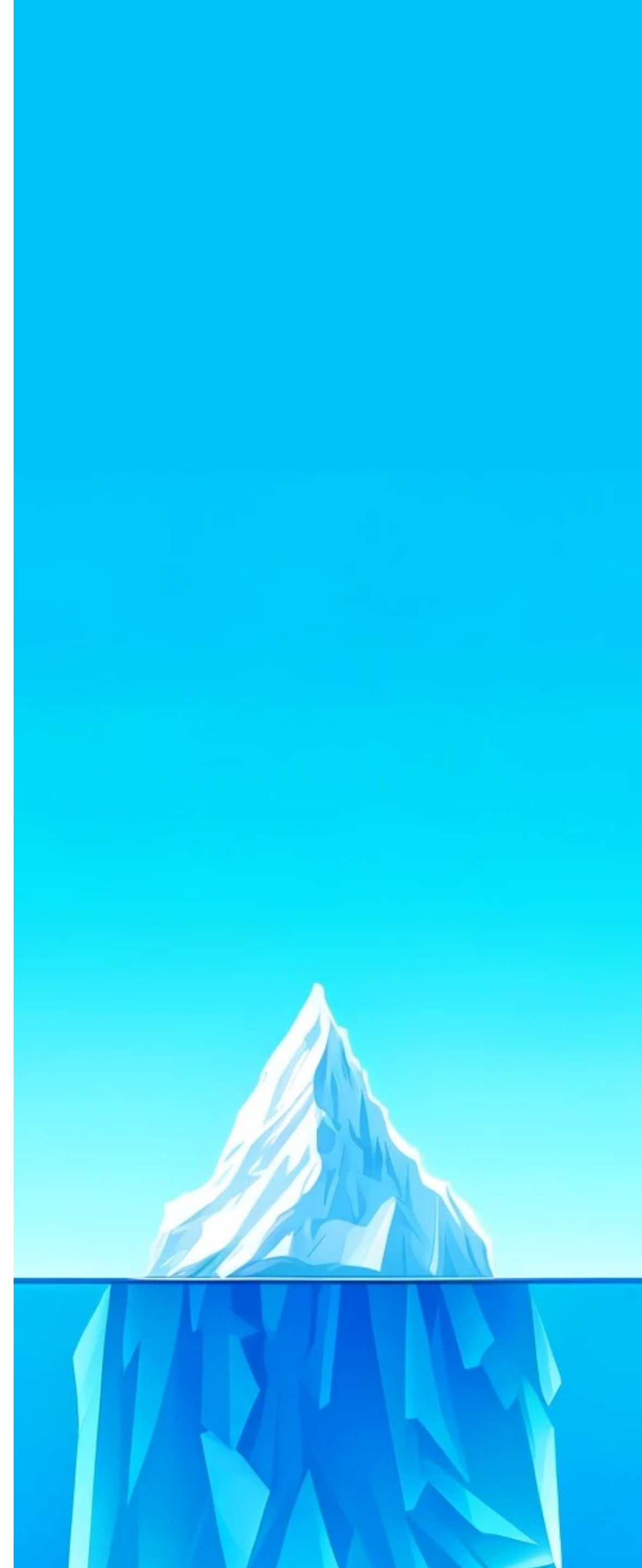
но есть нюансы

- 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



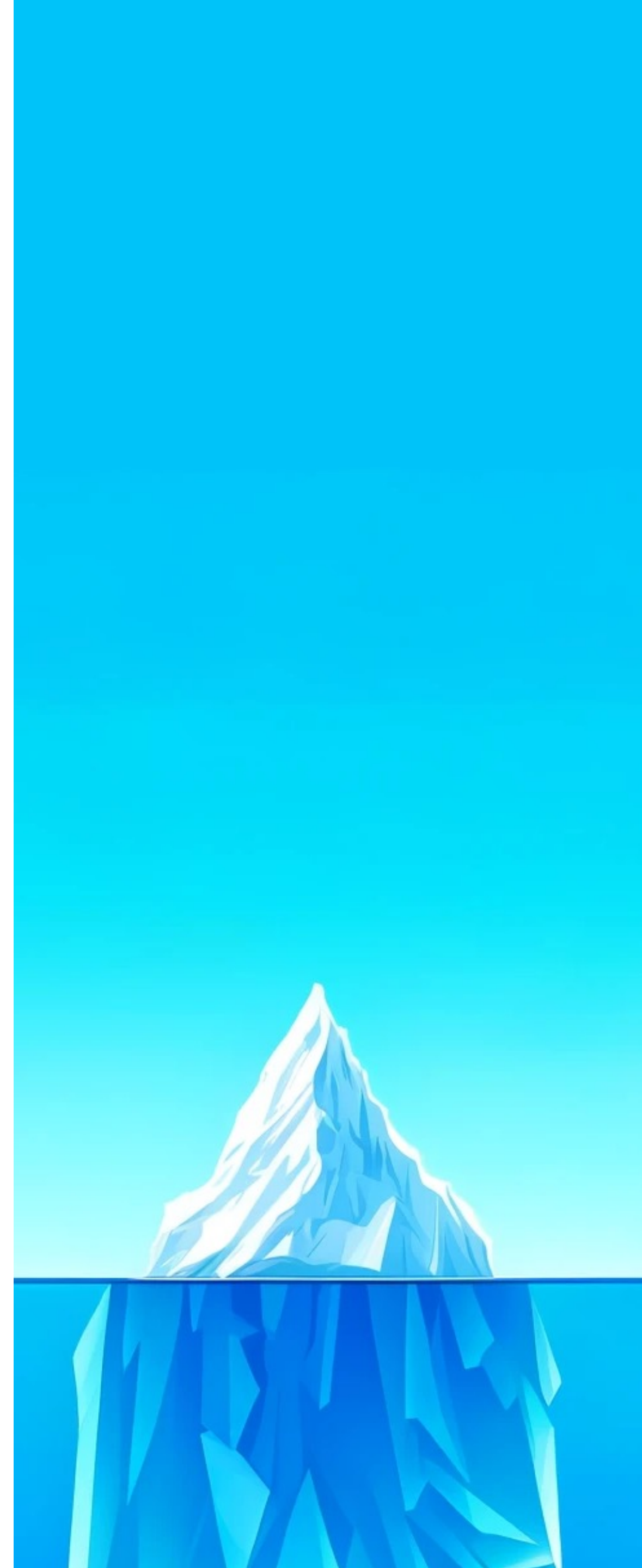
Replace — хорош

НО ЧТО ПО ИТОГУ?



Replace — хорош

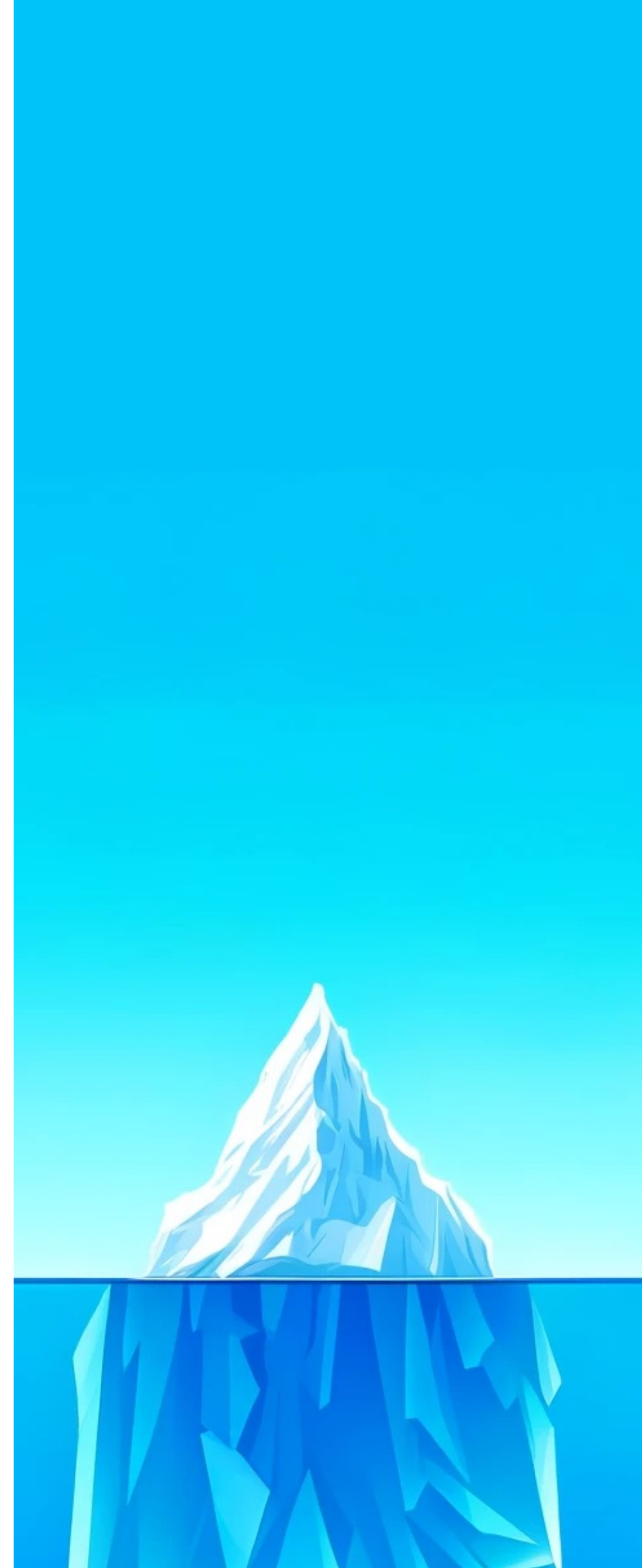
НО ЧТО ПО ИТОГУ?



Replace — хорош

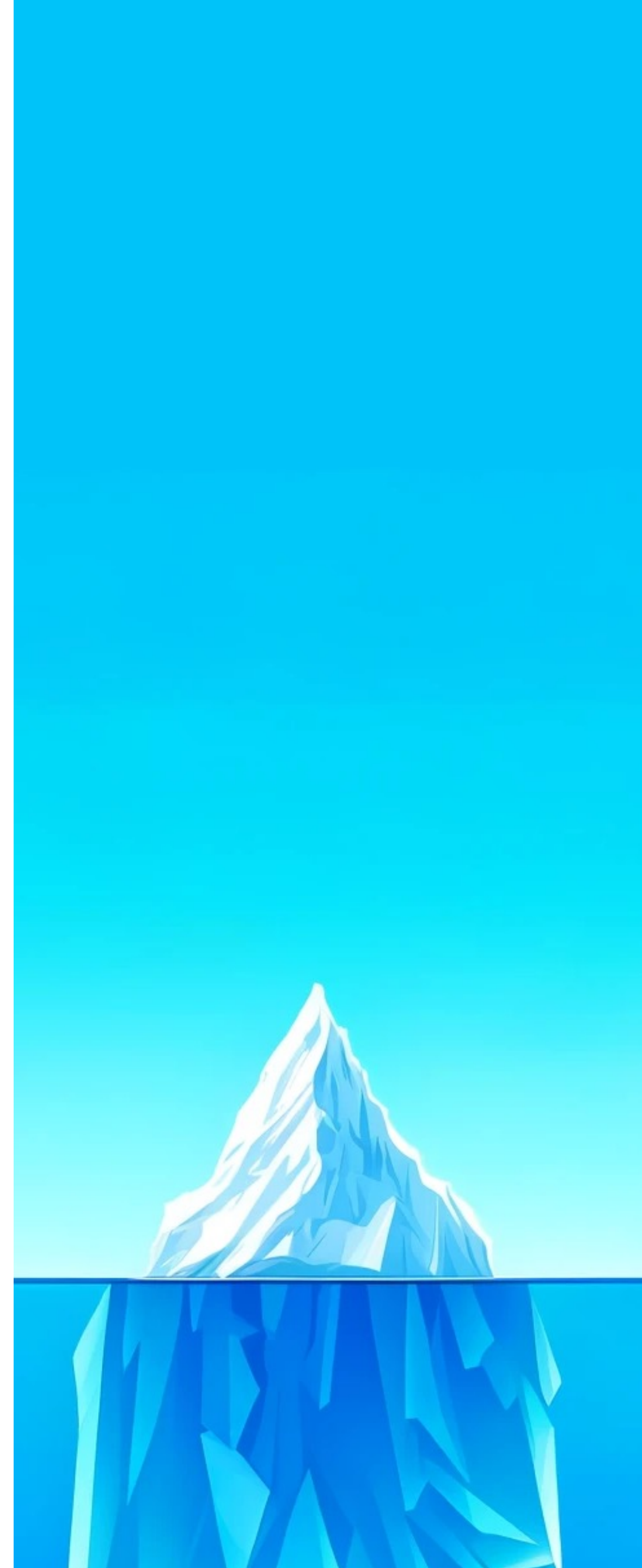
но что по итогу?

- Ручного подхода больше, чем ожидал



Конфликты — будь они неладны

никого не осуждаю, если что

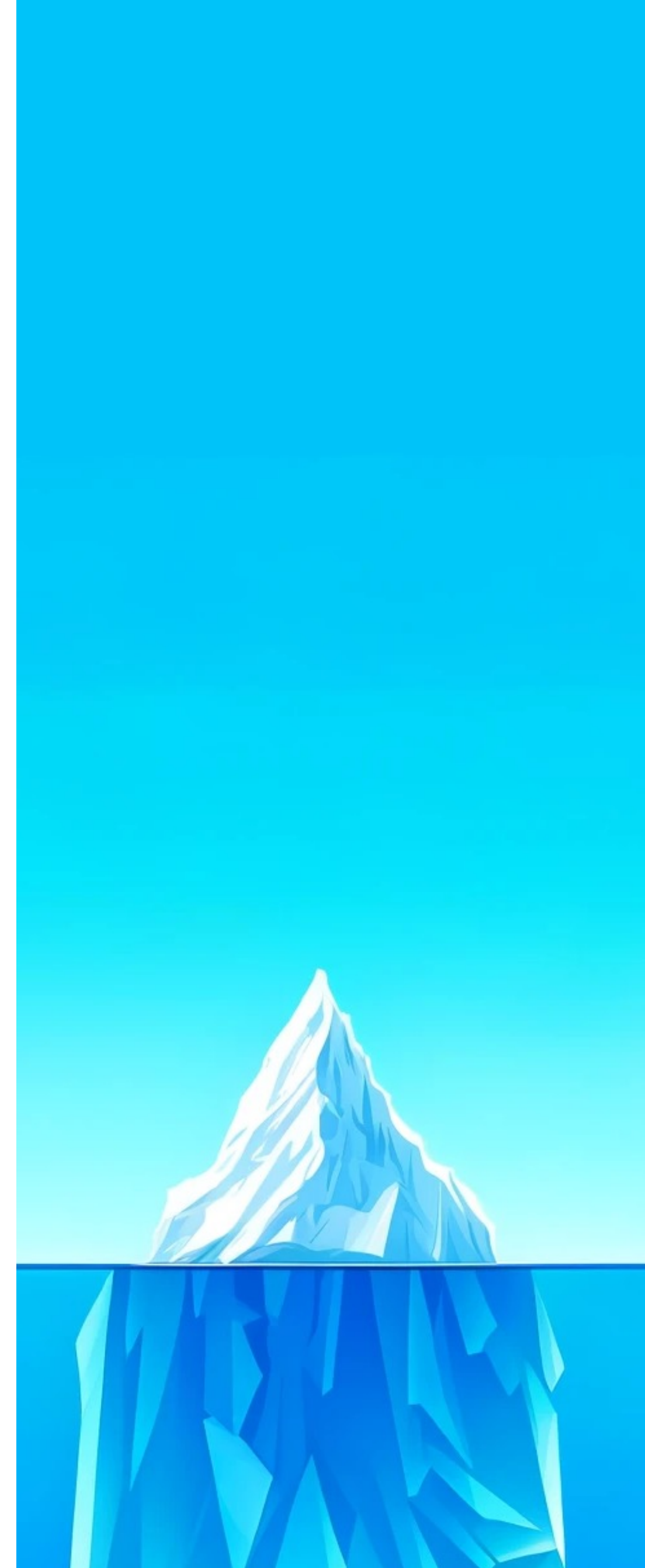


Конфликты — будь они неладны

никого не осуждаю, если что

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

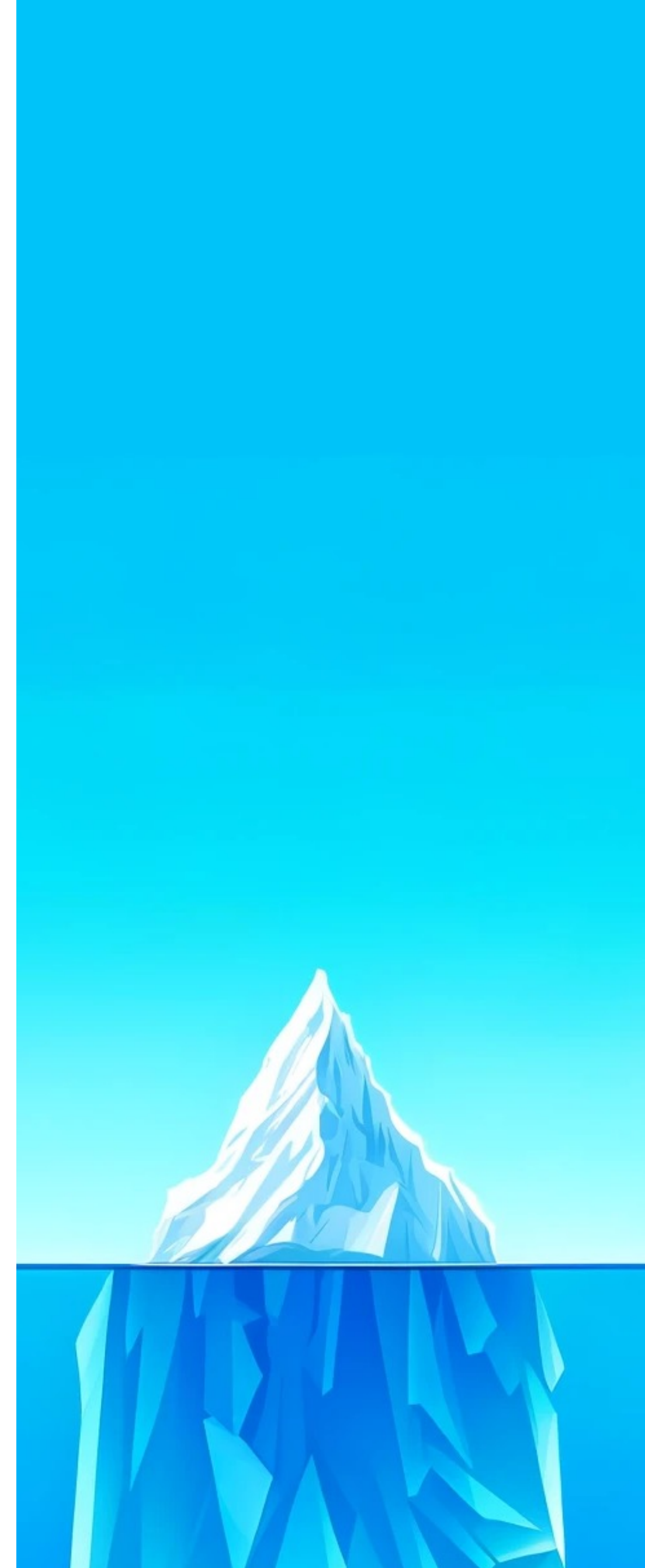
Name	Yours (blah)	Theirs (1f74b1...	Accept Yours
------	--------------	-------------------	--------------



Конфликты — будь они неладны

никого не осуждаю, если что

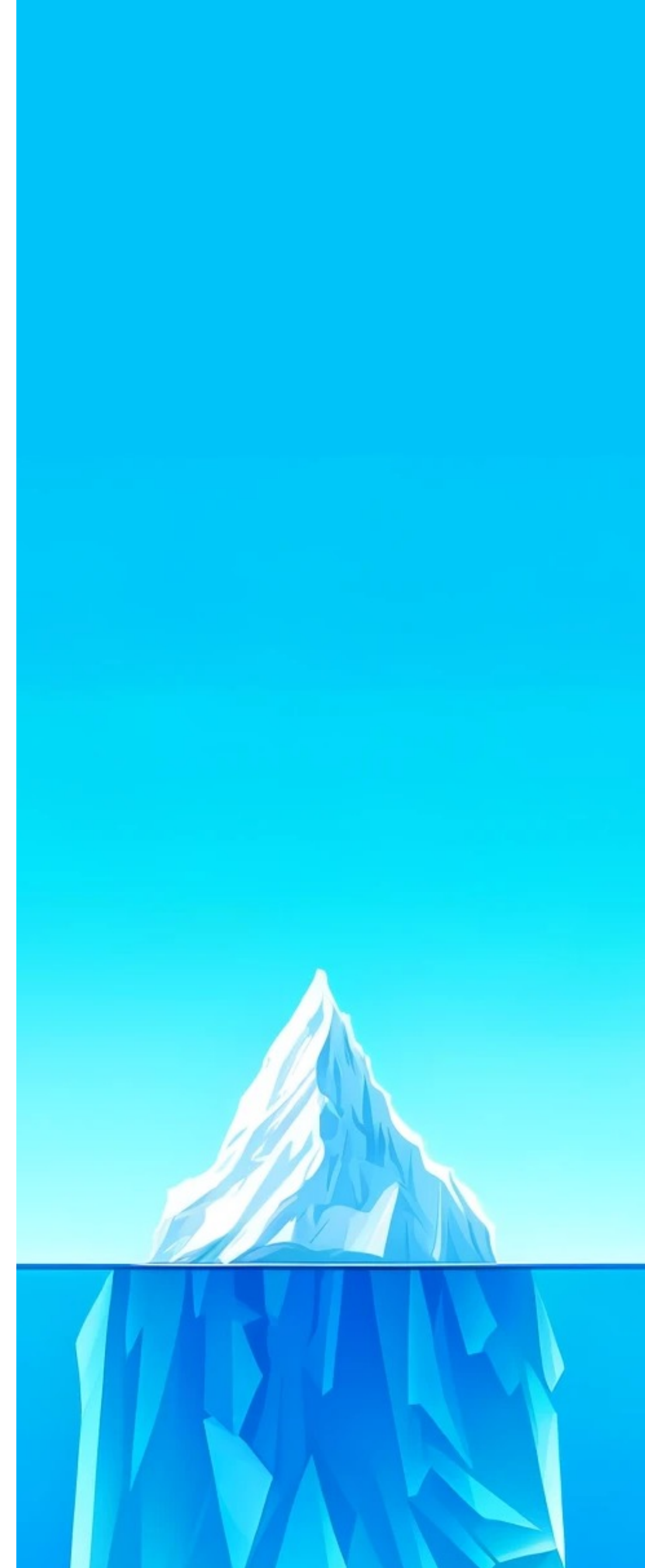
- Разработчики используют удалённые иконки



Конфликты — будь они неладны

никого не осуждаю, если что

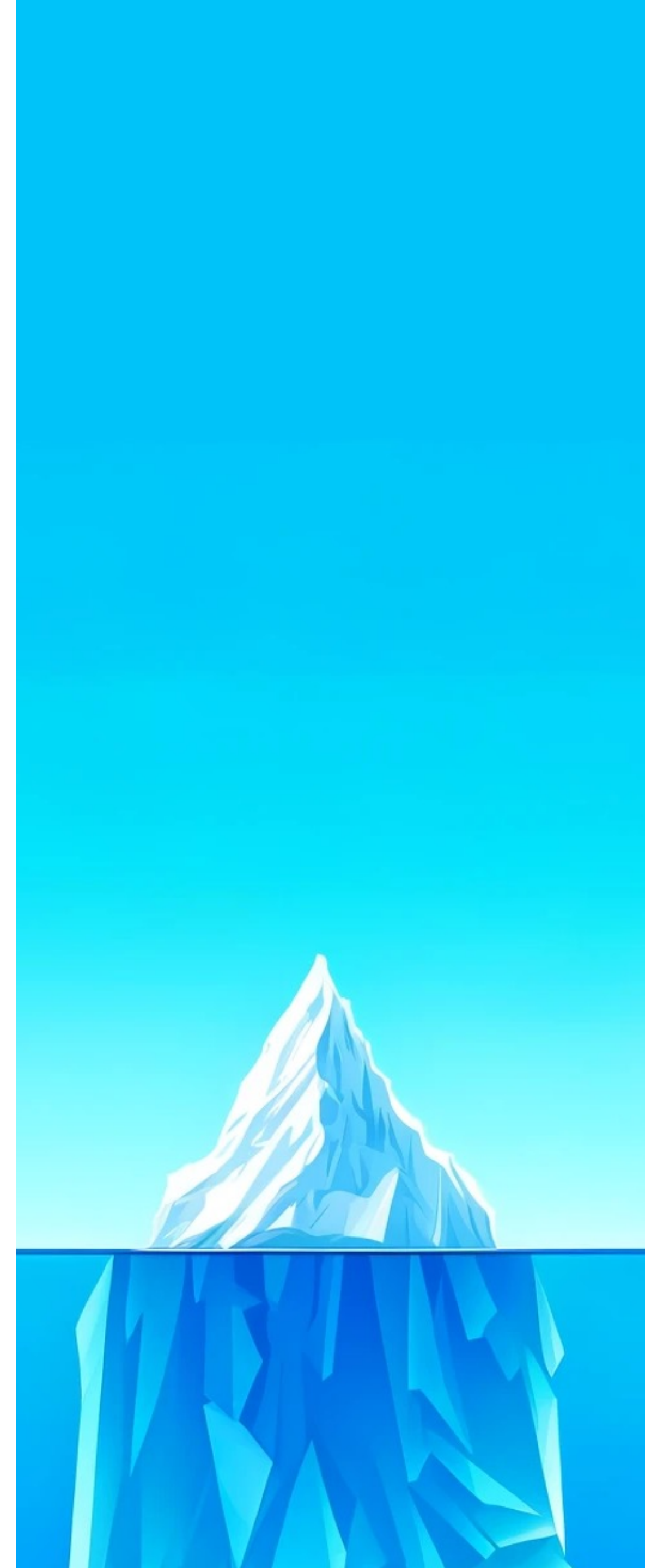
- Разработчики используют удалённые иконки
- Или добавляют в свои модули дубликаты



Конфликты — будь они неладны

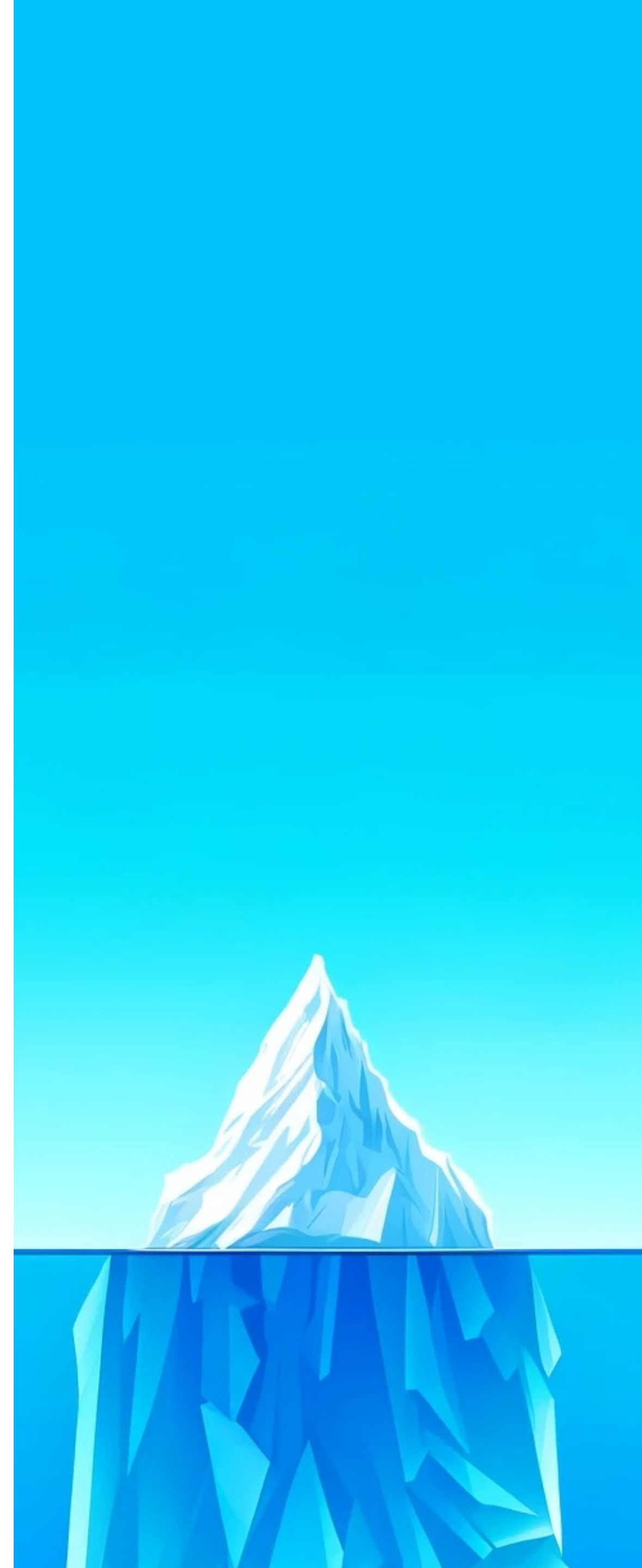
никого не осуждаю, если что

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



Конфликты — будь они неладны

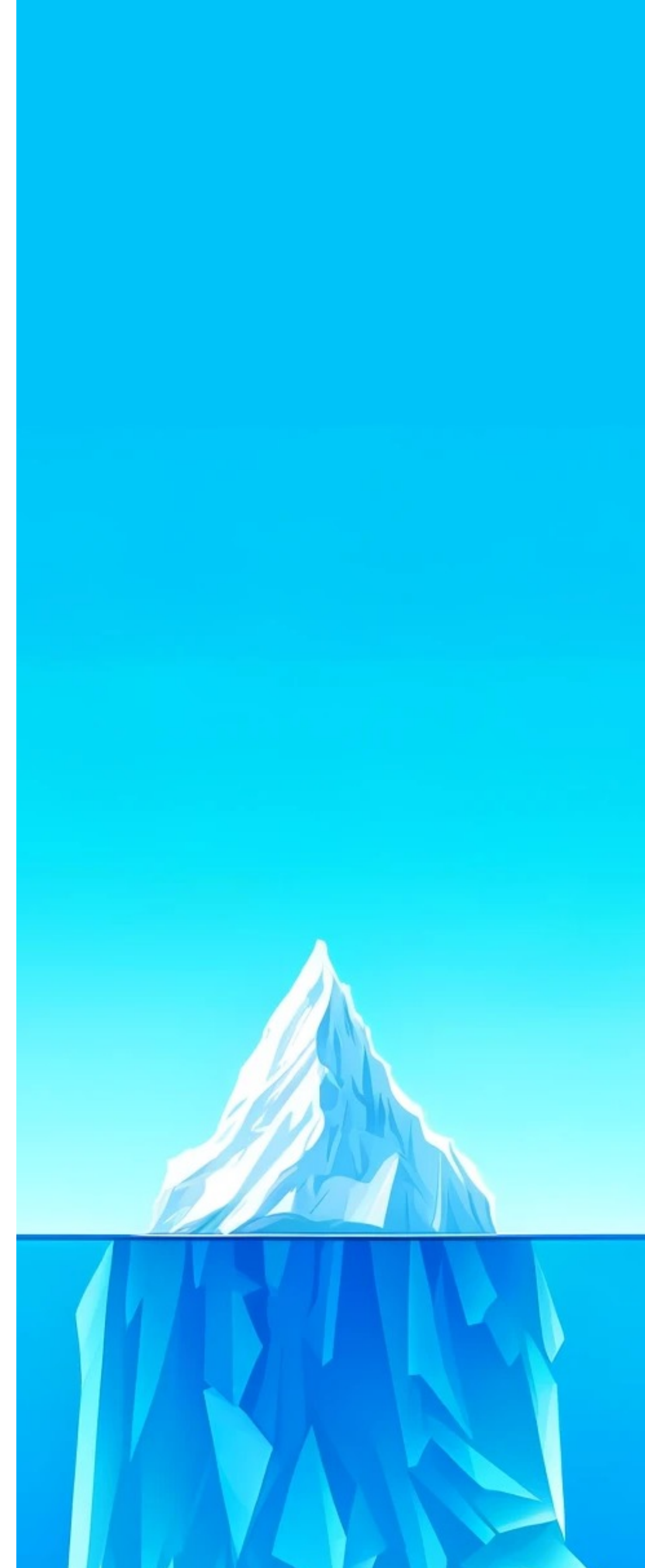
что делаю?



Конфликты — будь они неладны

что делаю?

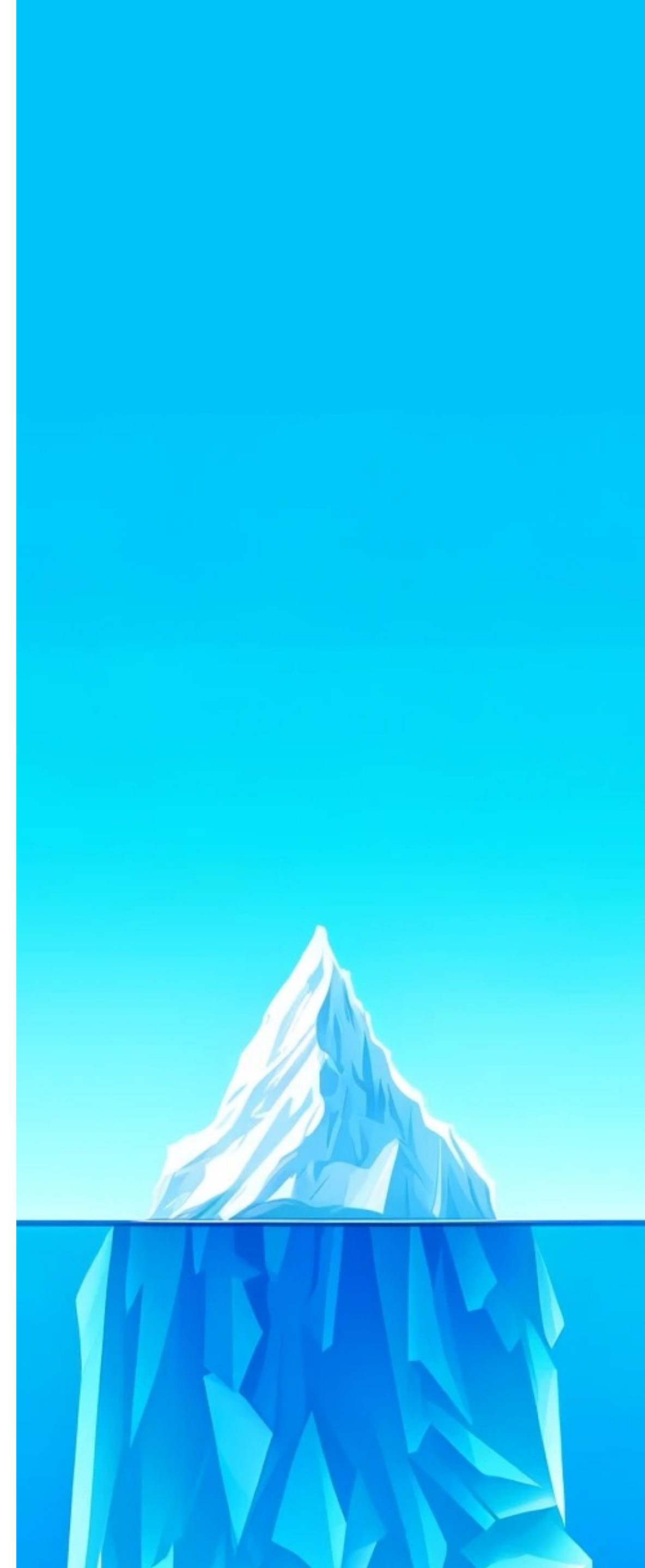
- Синхронизируюсь с рабочей веткой чаще



Конфликты — будь они неладны

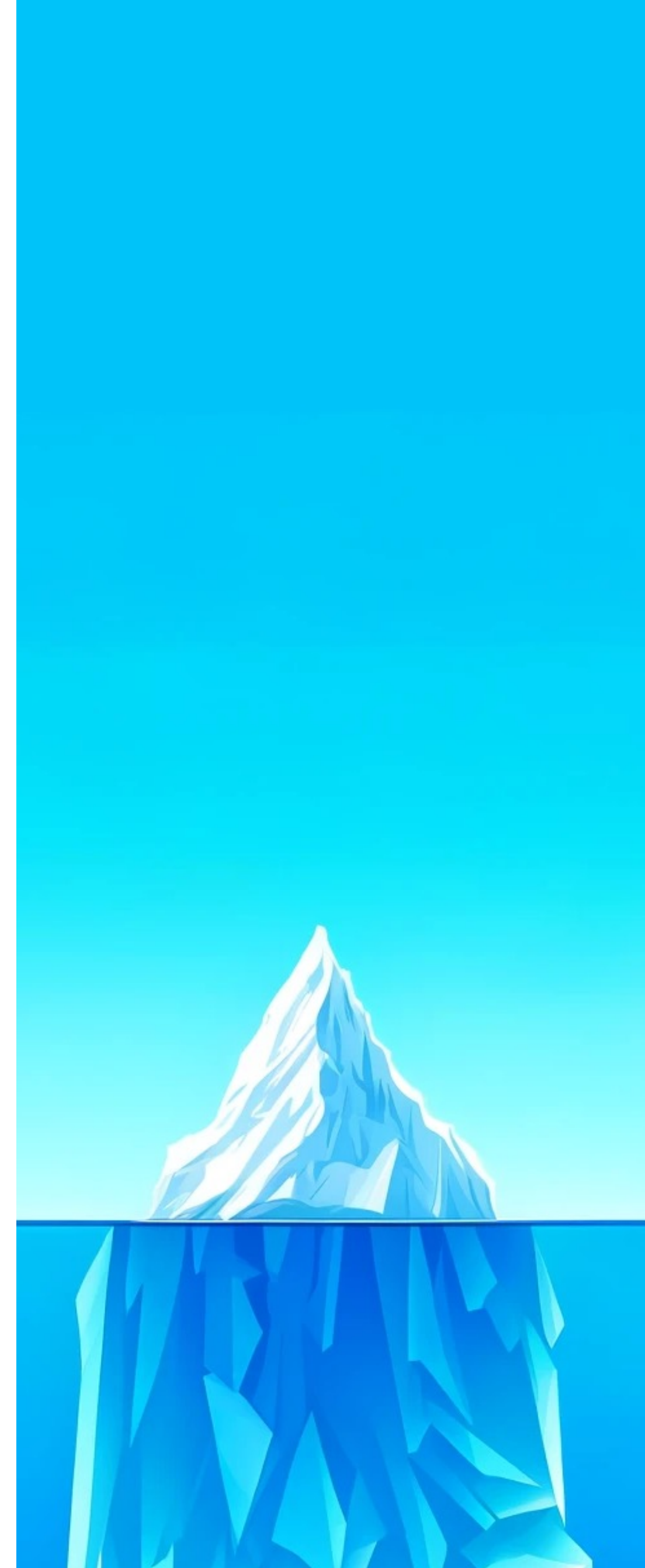
что делаю?

- Синхронизируюсь с рабочей веткой чаще
- Провожу разъяснительные беседы



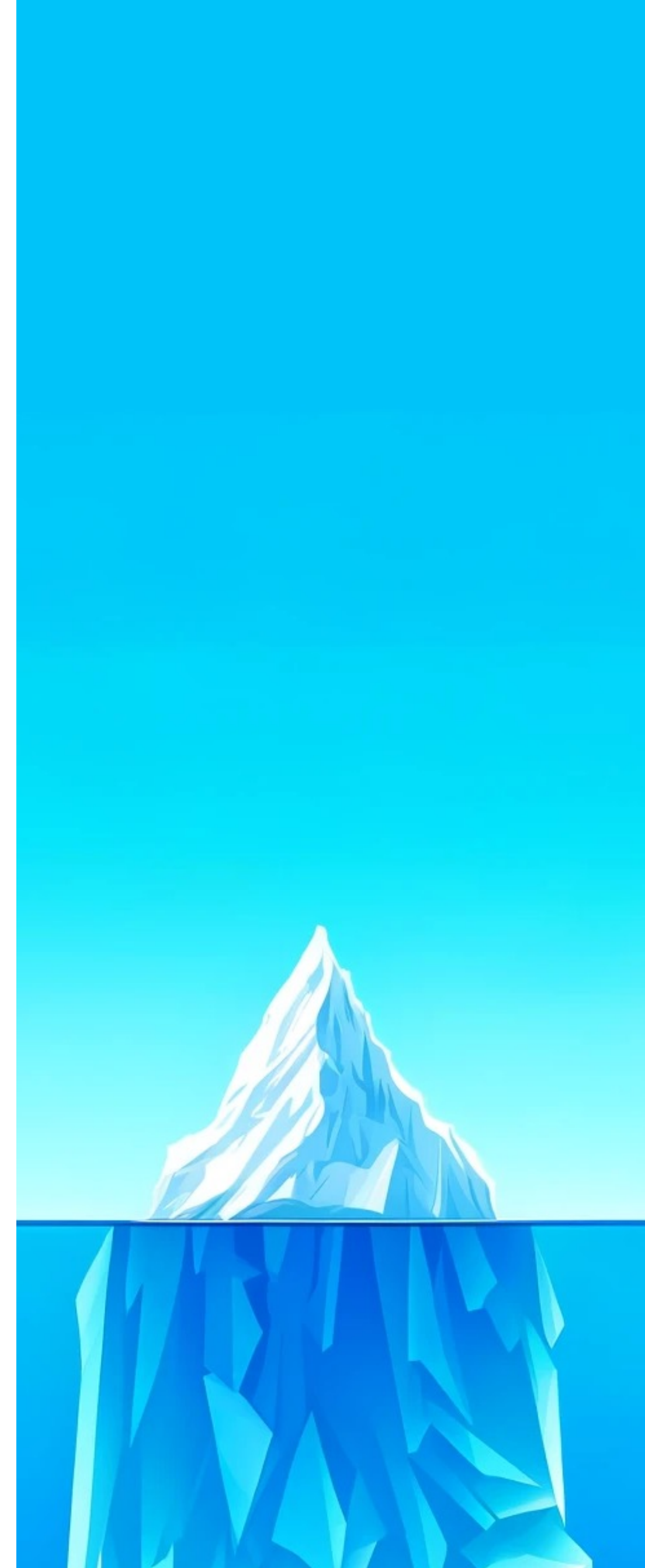
«Ну теперь то всё будет нормально»

Саша Тотилас



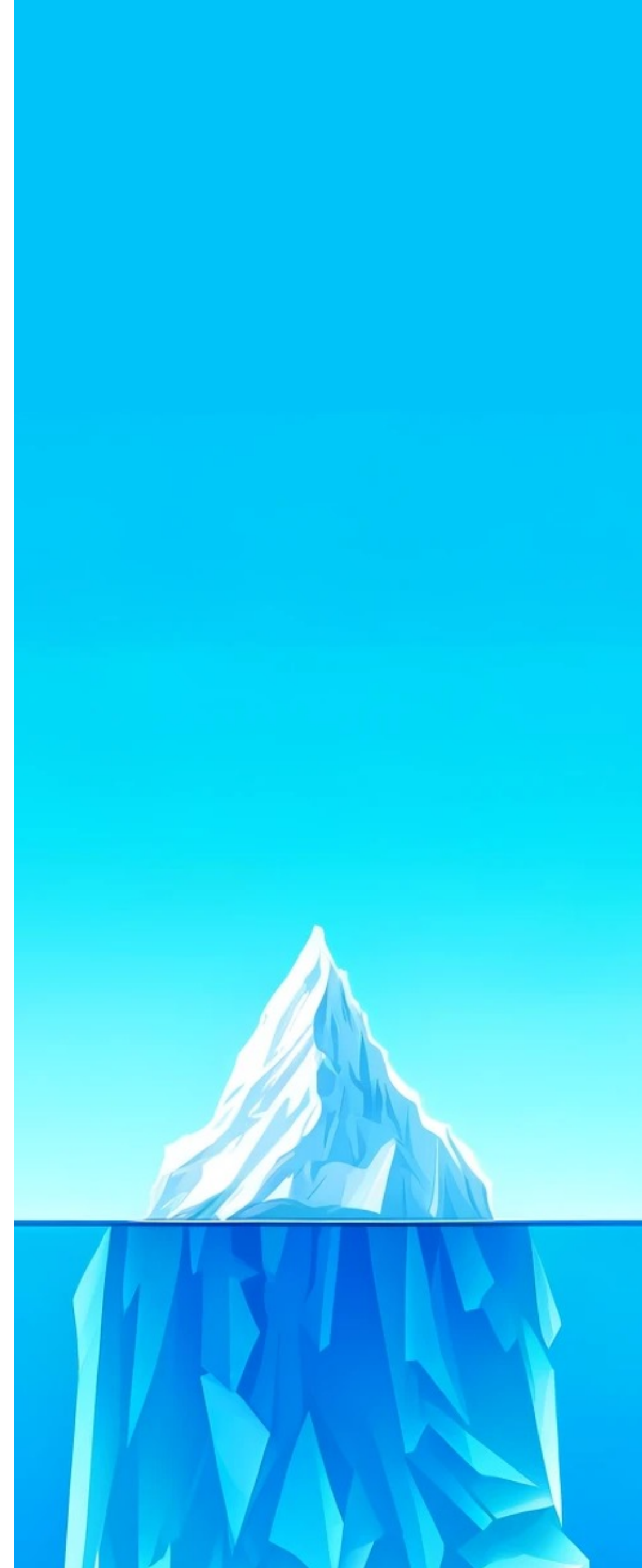
«Не будет»

Любой разработчик делающий масштабный рефакторинг



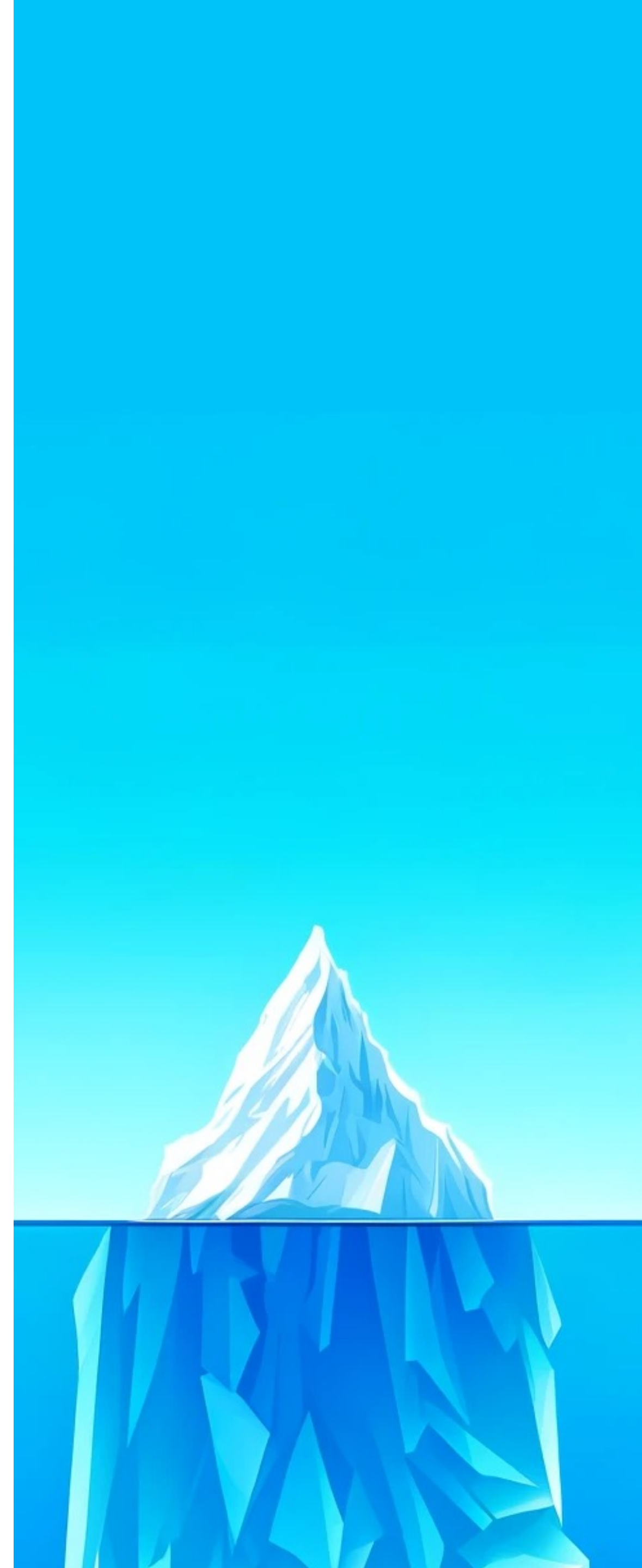
Глава 3

Среда обитания



Один открытый проект — хорошо

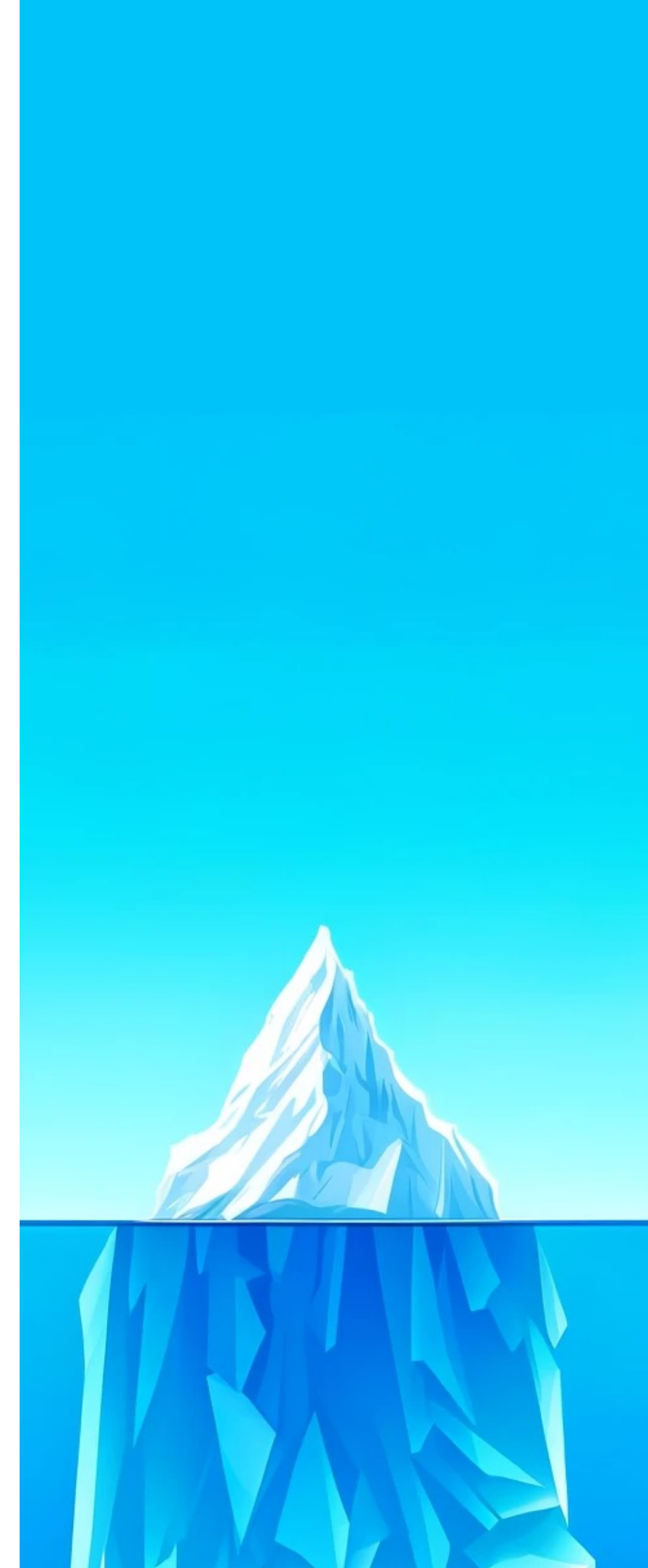
а два — лучше



Один открытый проект — хорошо

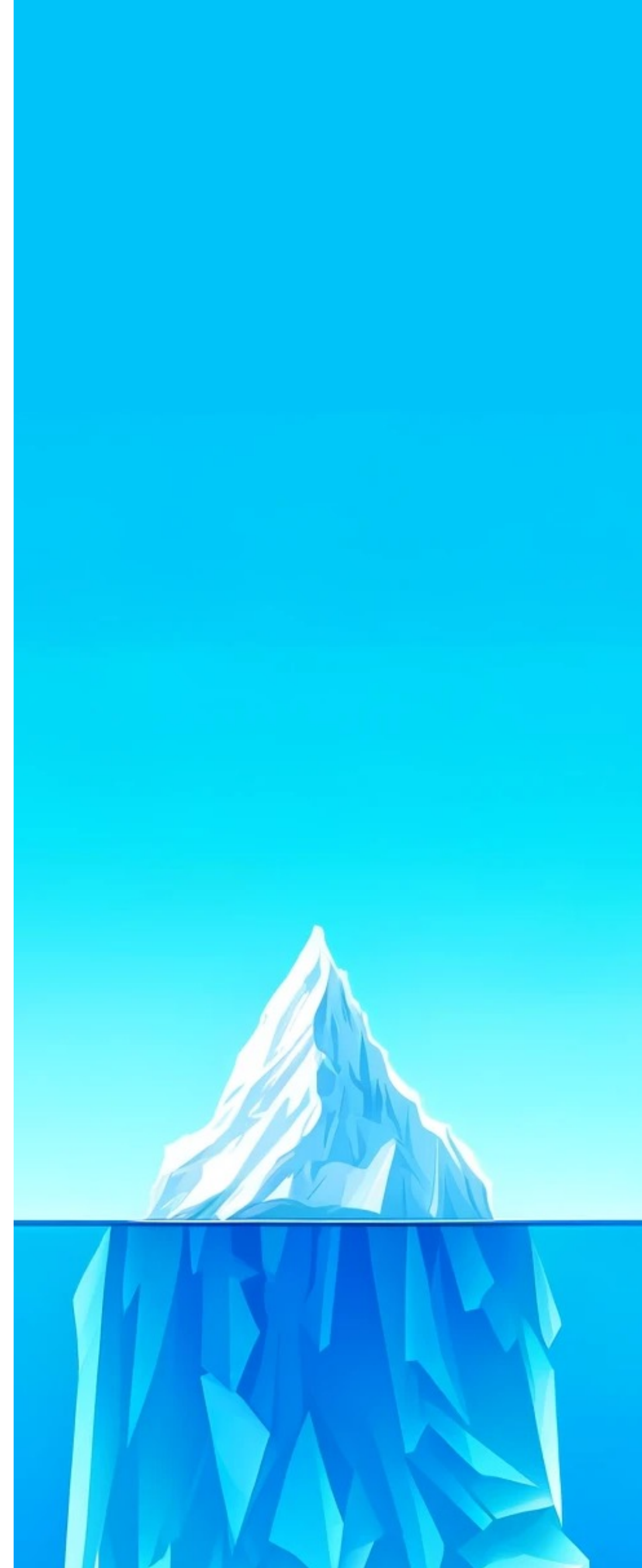
а два — лучше

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



Один открытый проект — хорошо

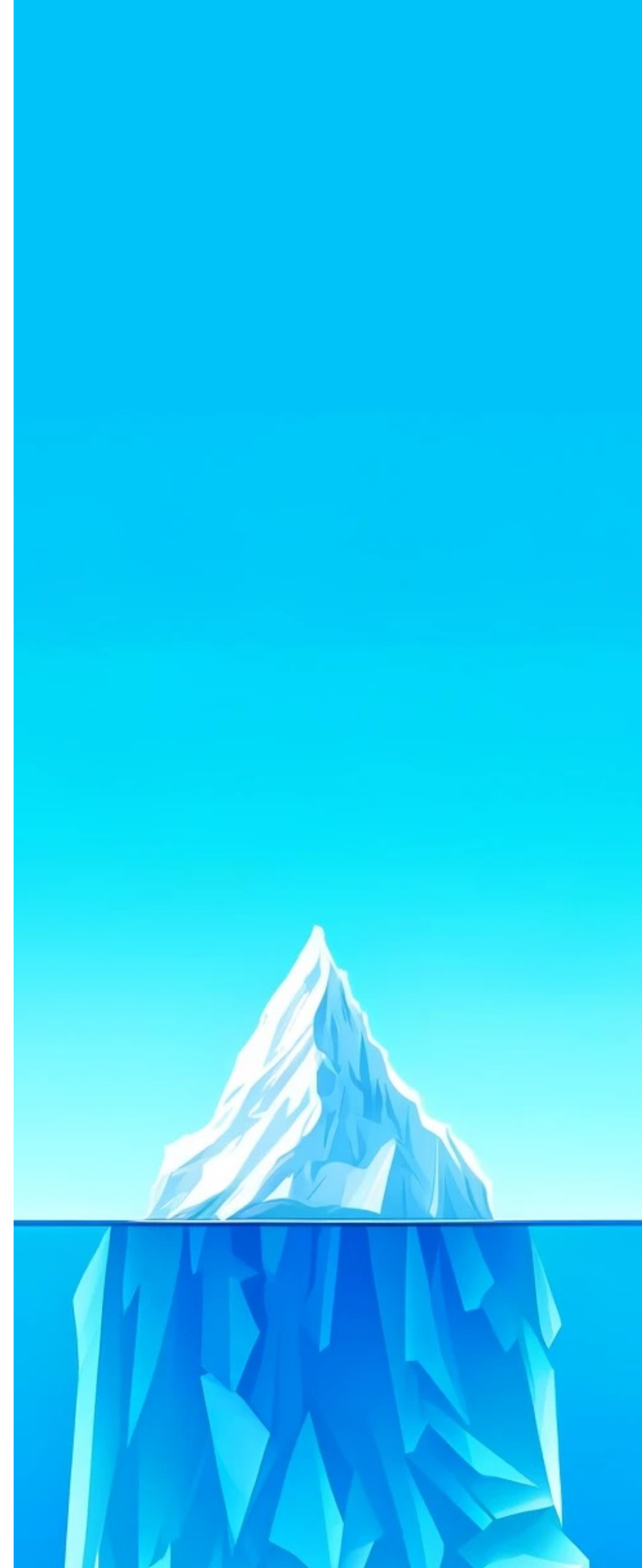
а два — лучше, но зачем?



Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, но зачем?

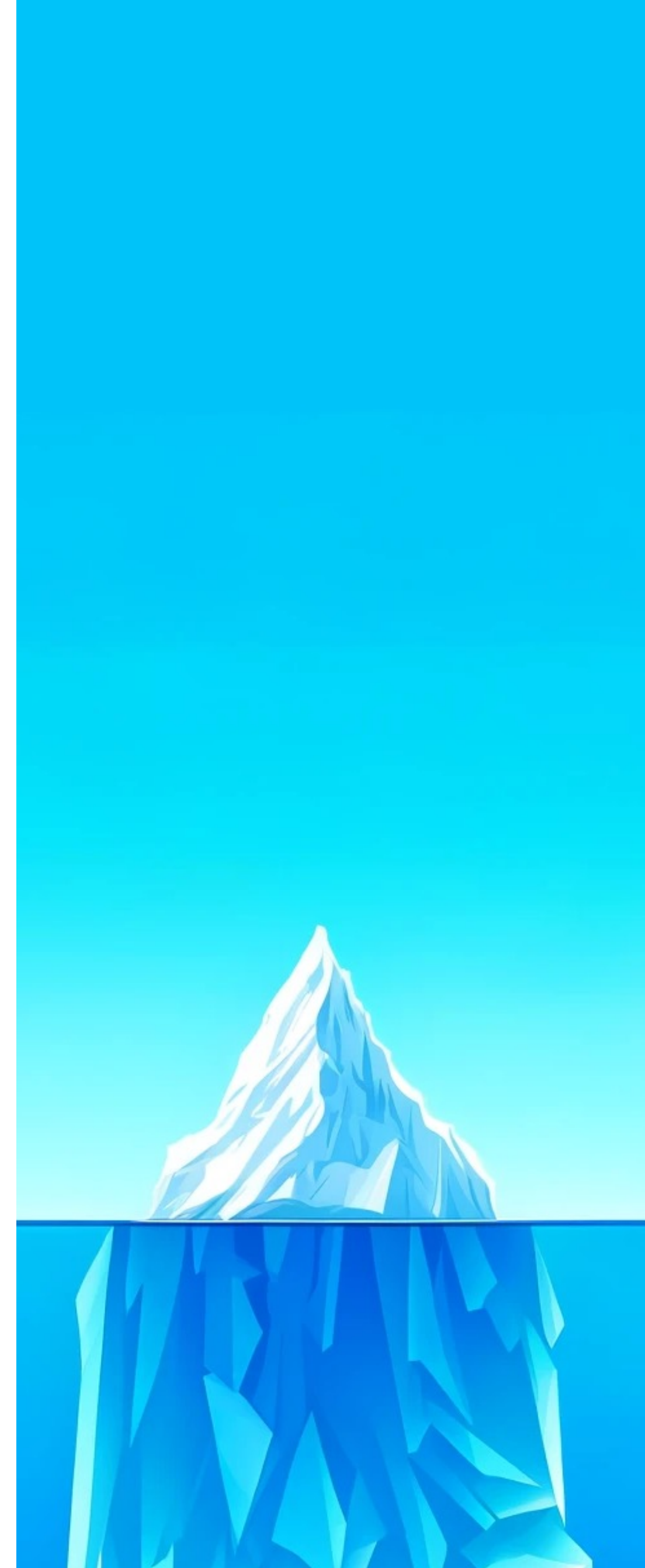
- Доступны превью уже удалённых иконок



Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, но зачем?

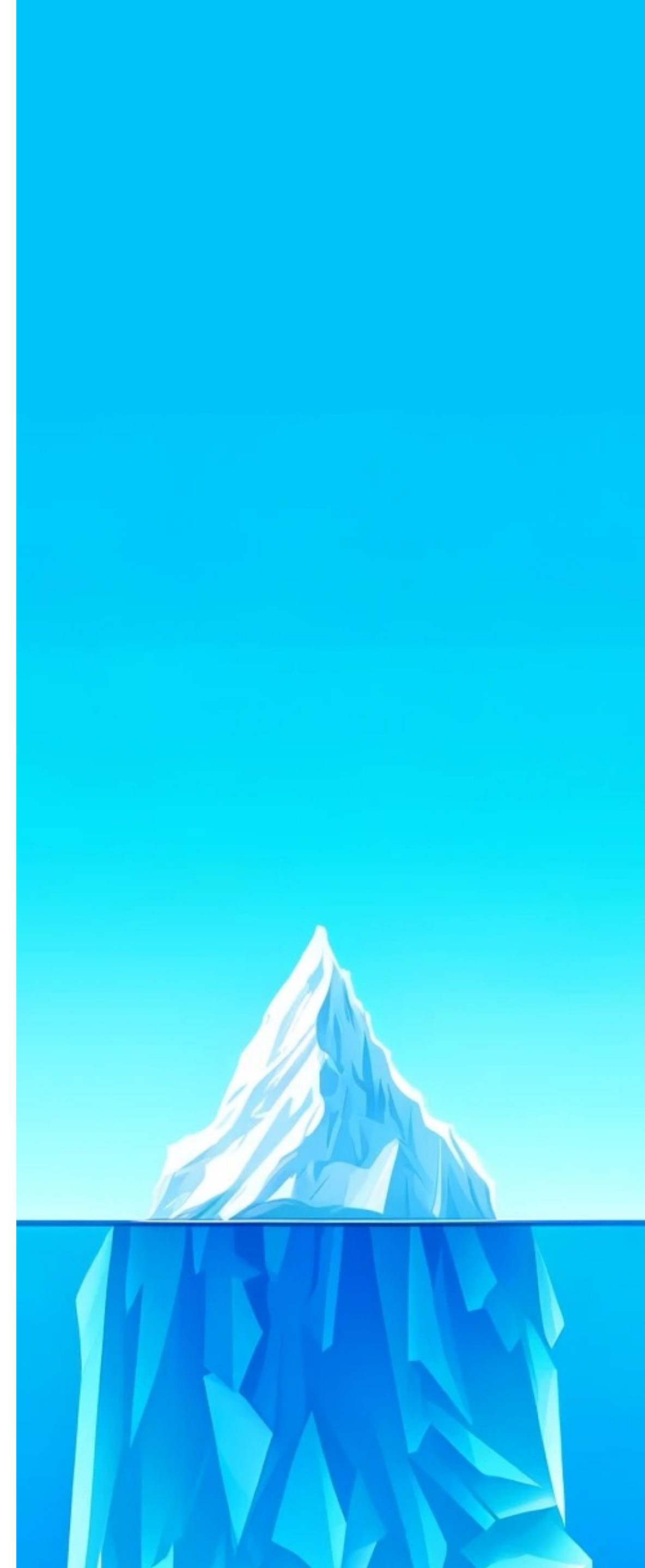
- Доступны превью уже удалённых иконок
- Два окна Resource Manager



Один открытый проект — хорошо

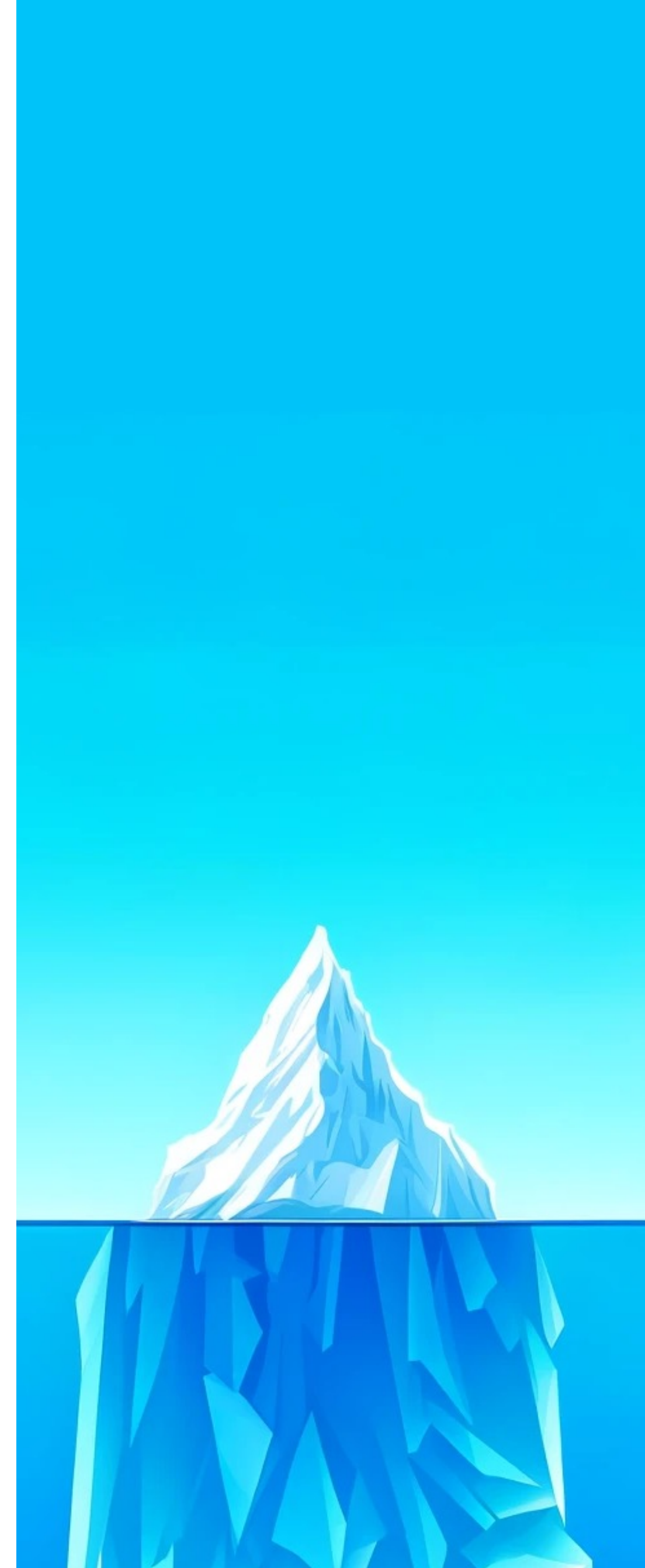
а два — лучше, но зачем?

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



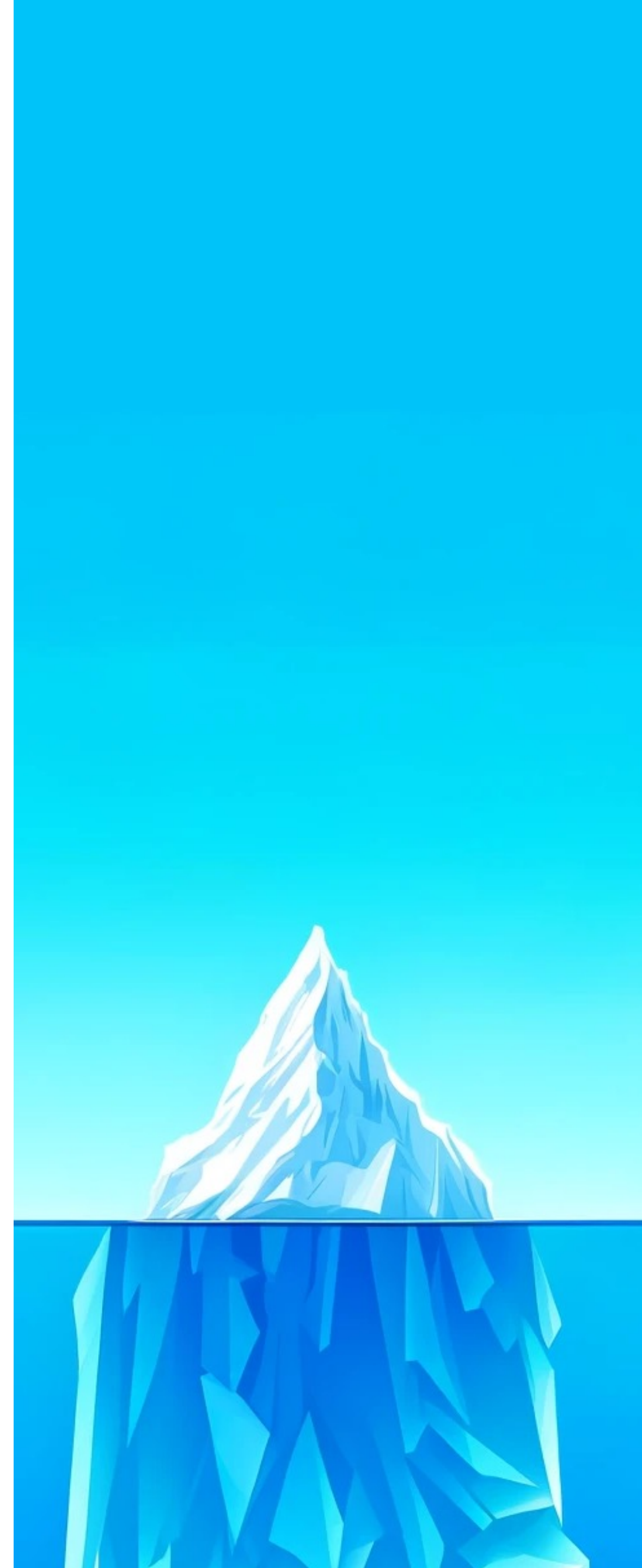
Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, наверное



Один открытый проект — хорошо

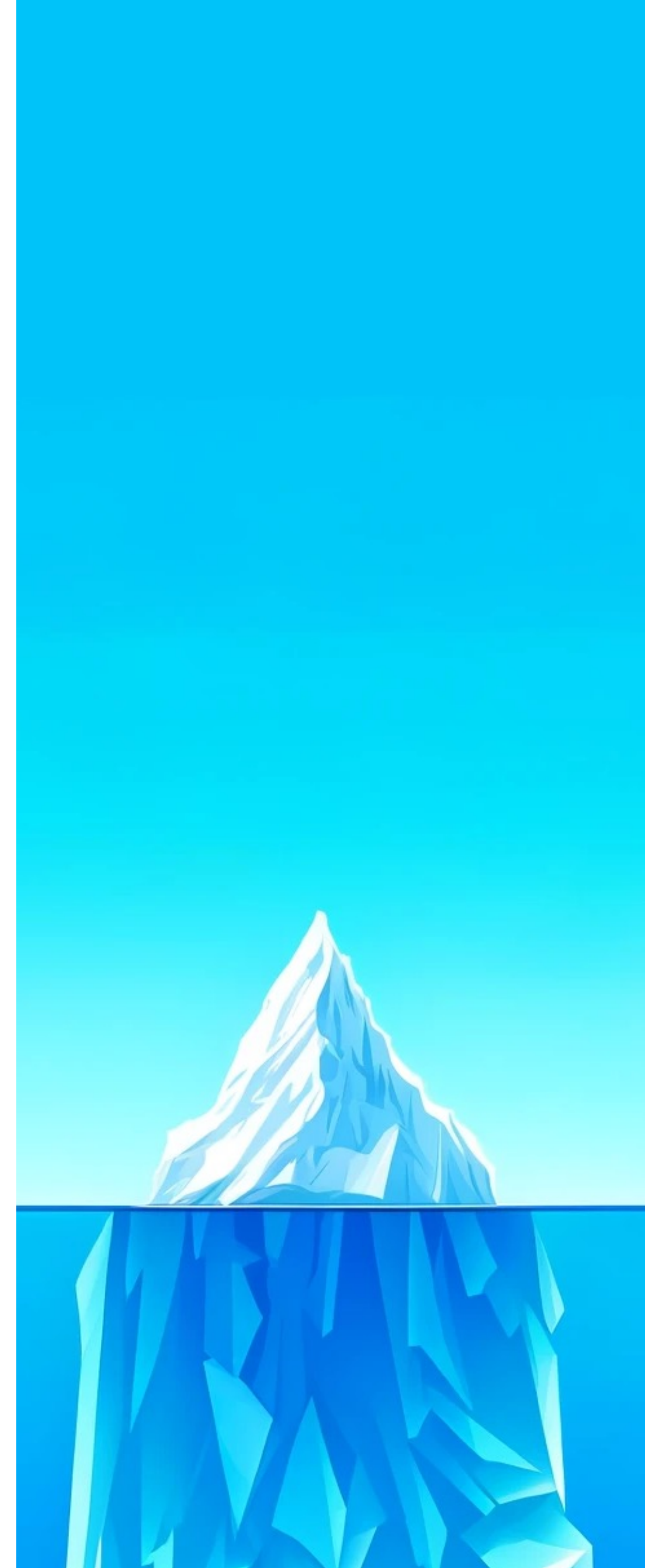
а два — лучше, наверное



Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, наверное

- Зависает OS 



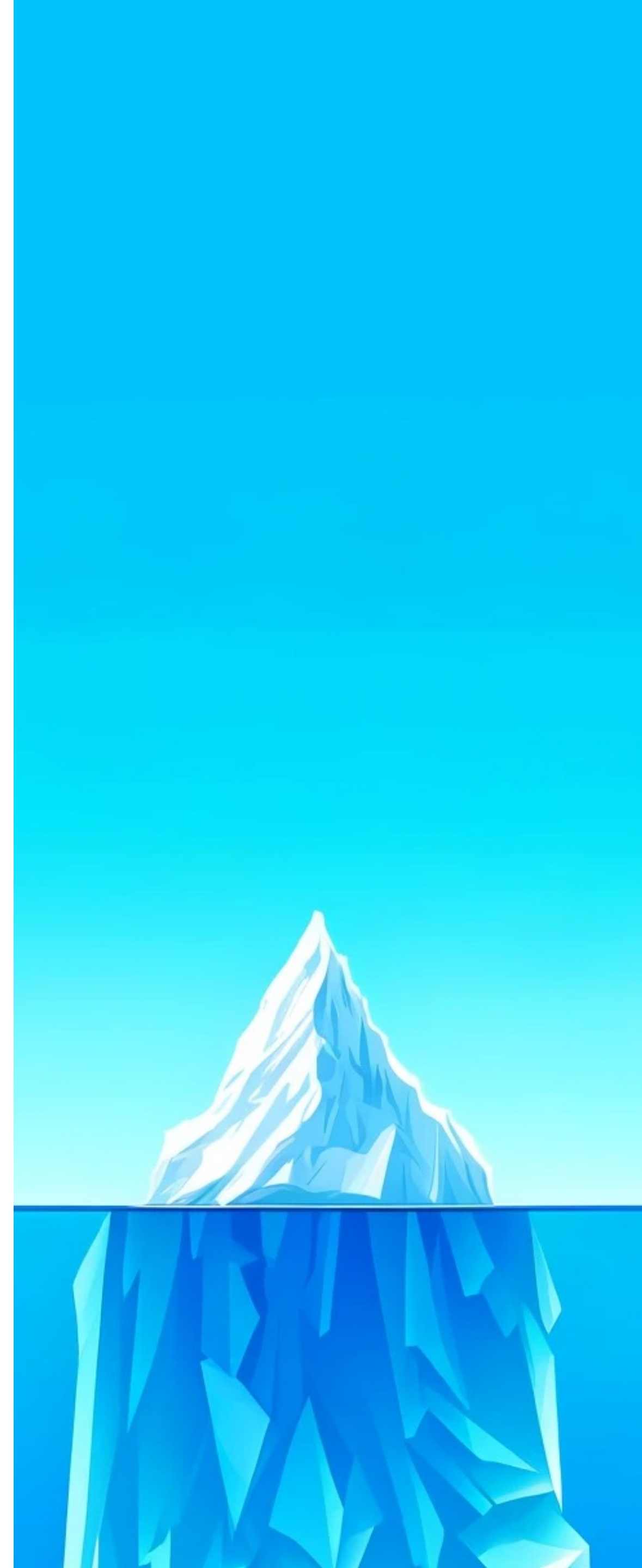
Один открытый проект — хорошо

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

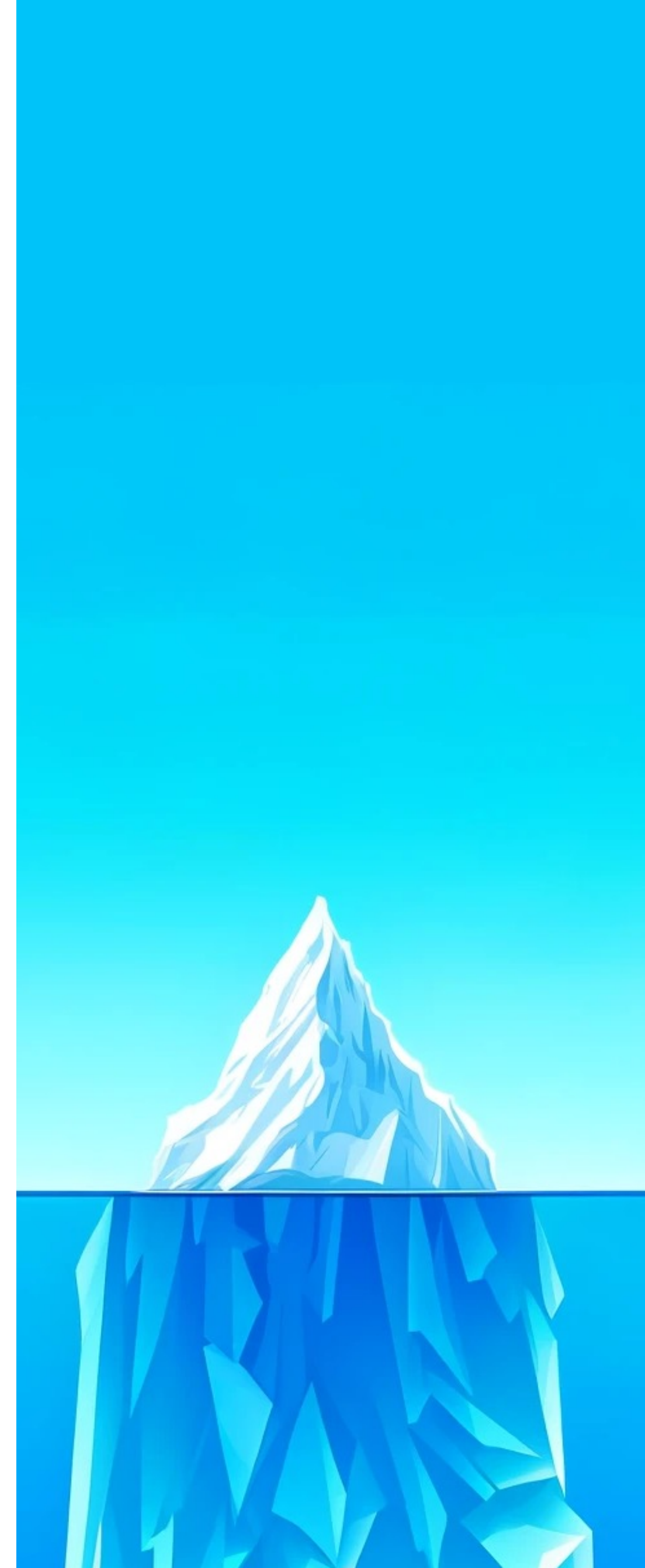
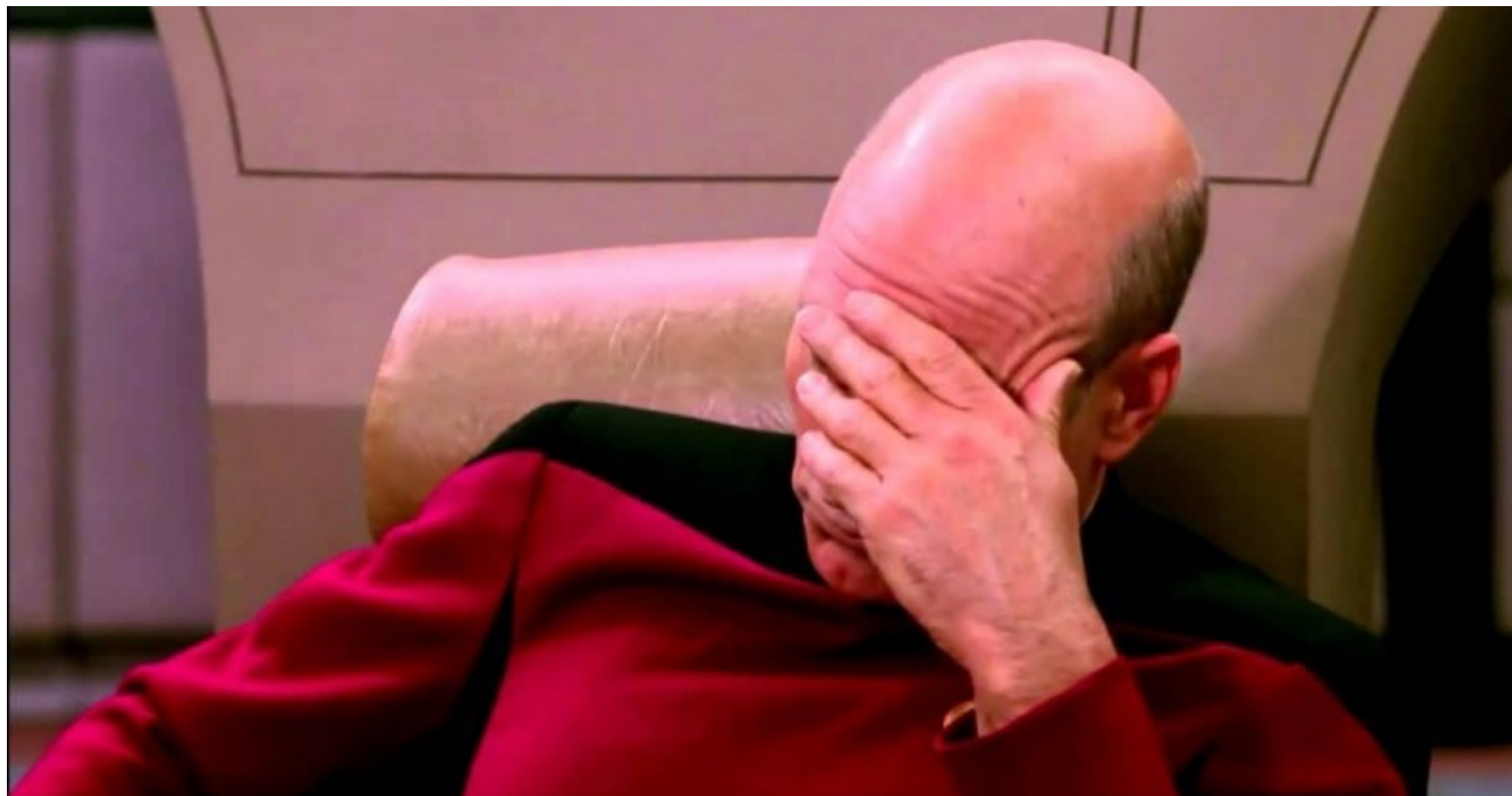
App Memory:	10.46 GB
Wired Memory:	2.21 GB
Compressed:	1.60 GB



Один открытый проект — хорошо


а два — лучше, наверное

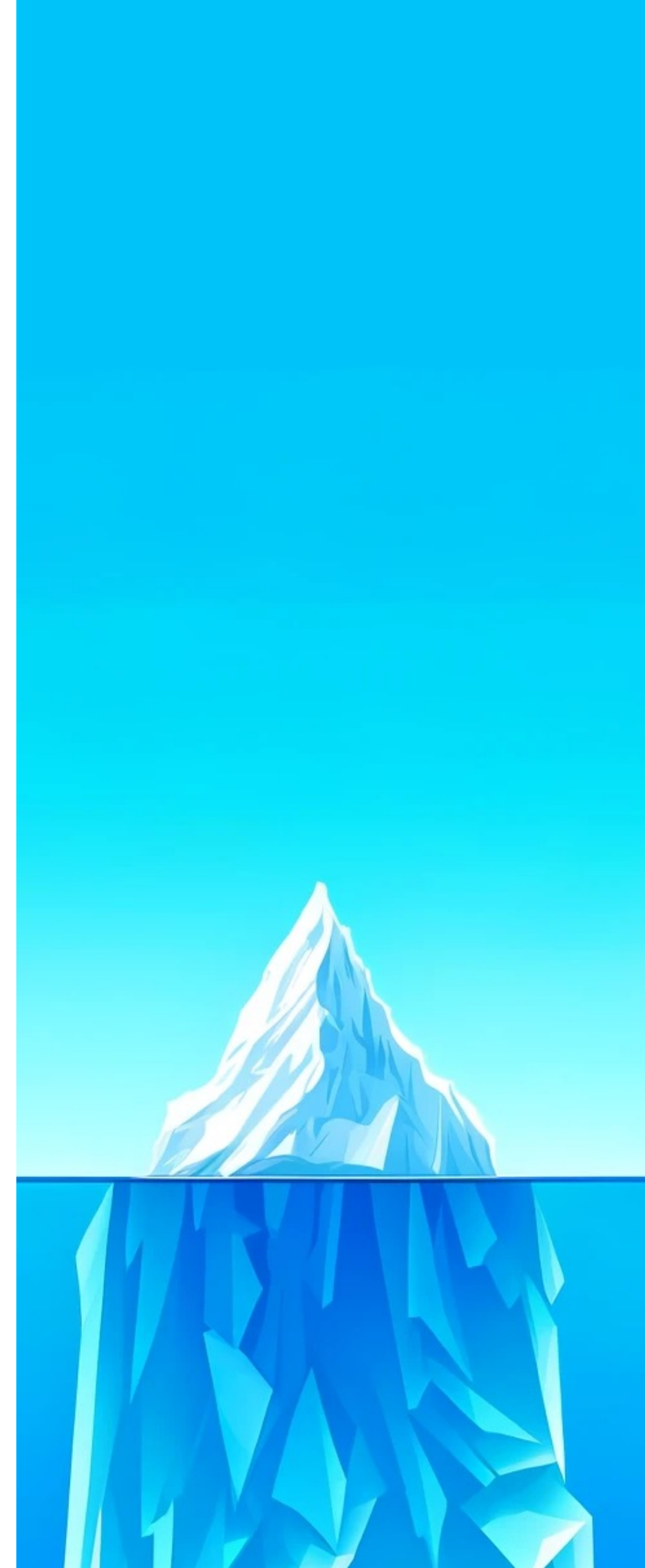
- Зависает OS 
- Android Studio ест всё доступное ОЗУ (на тот момент было 16 Гб)



Один открытый проект — хорошо

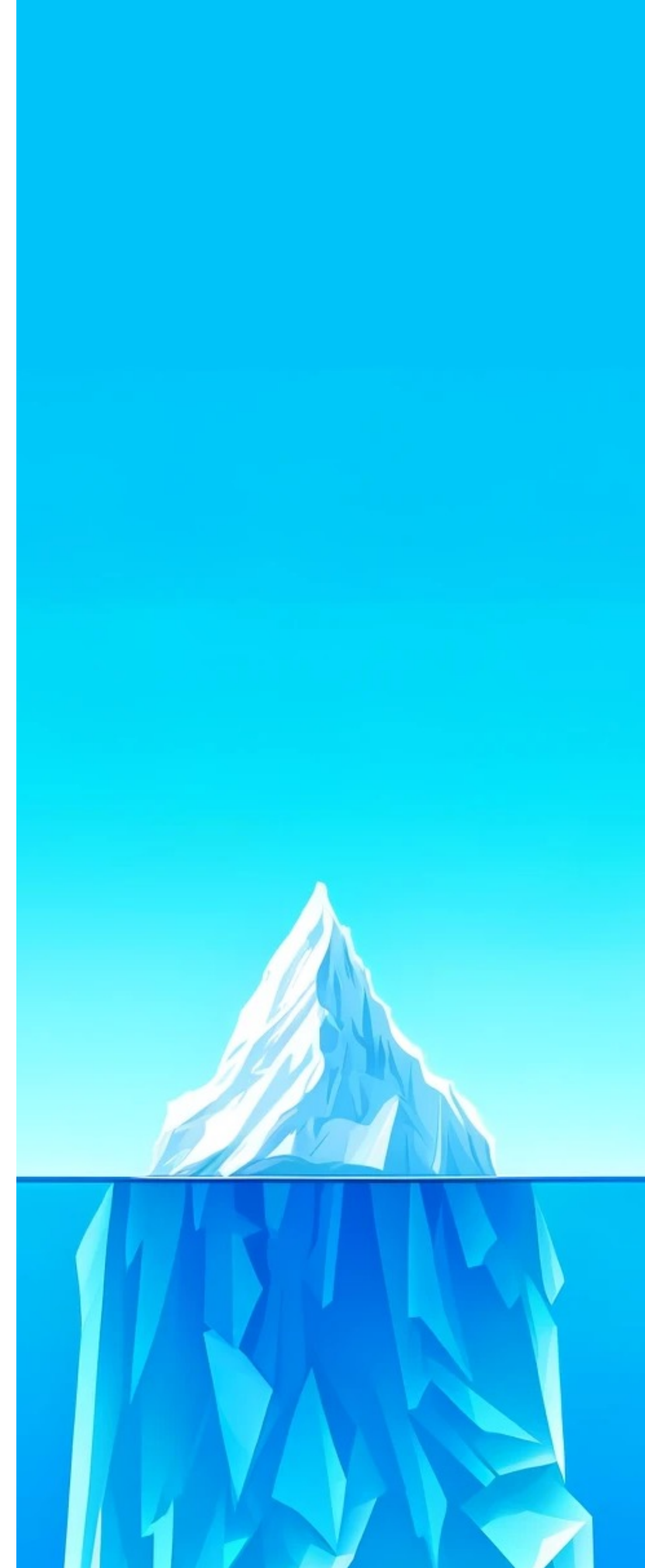
а два — лучше, наверное

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



Один открытый проект — хорошо

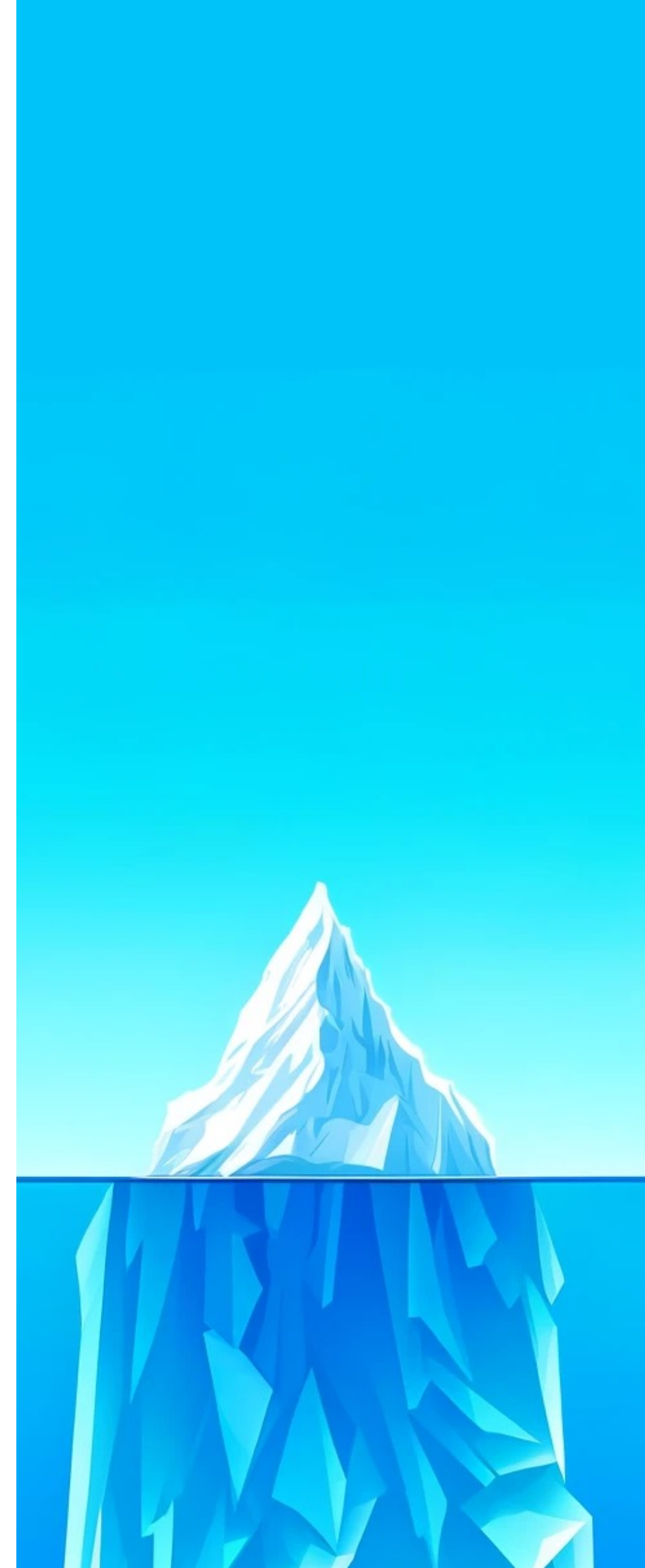
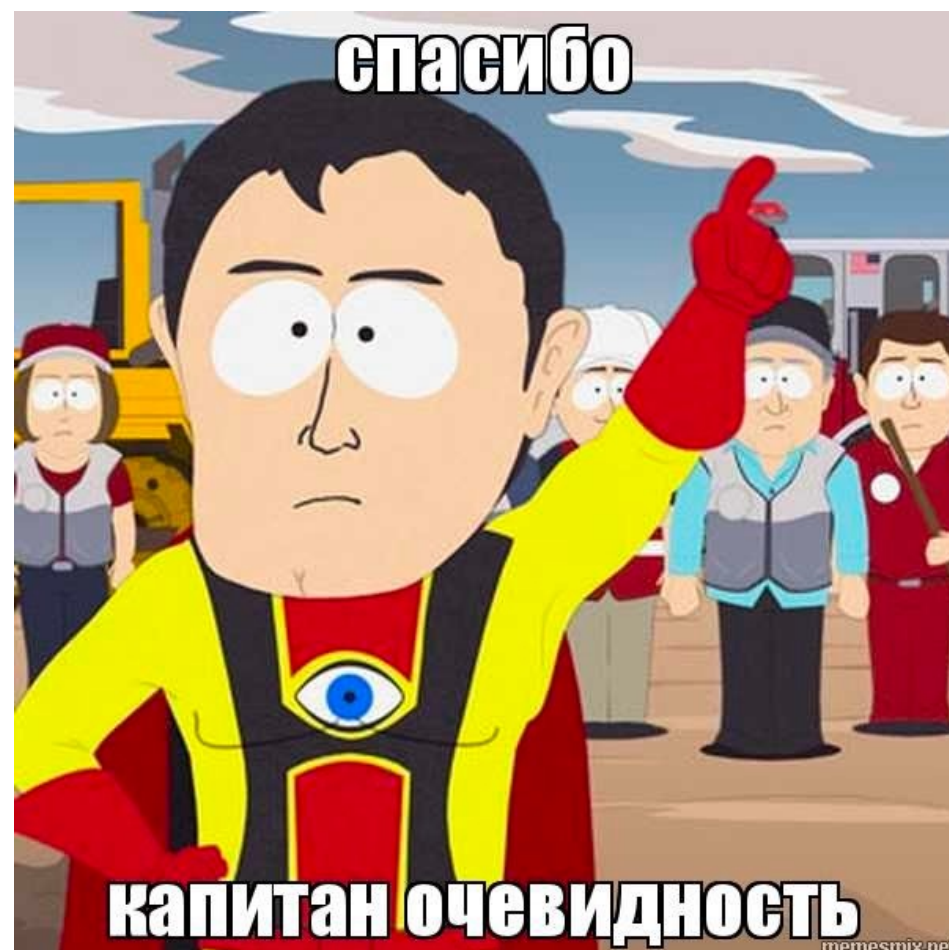
а два — лучше, если делать так



Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, если делать так

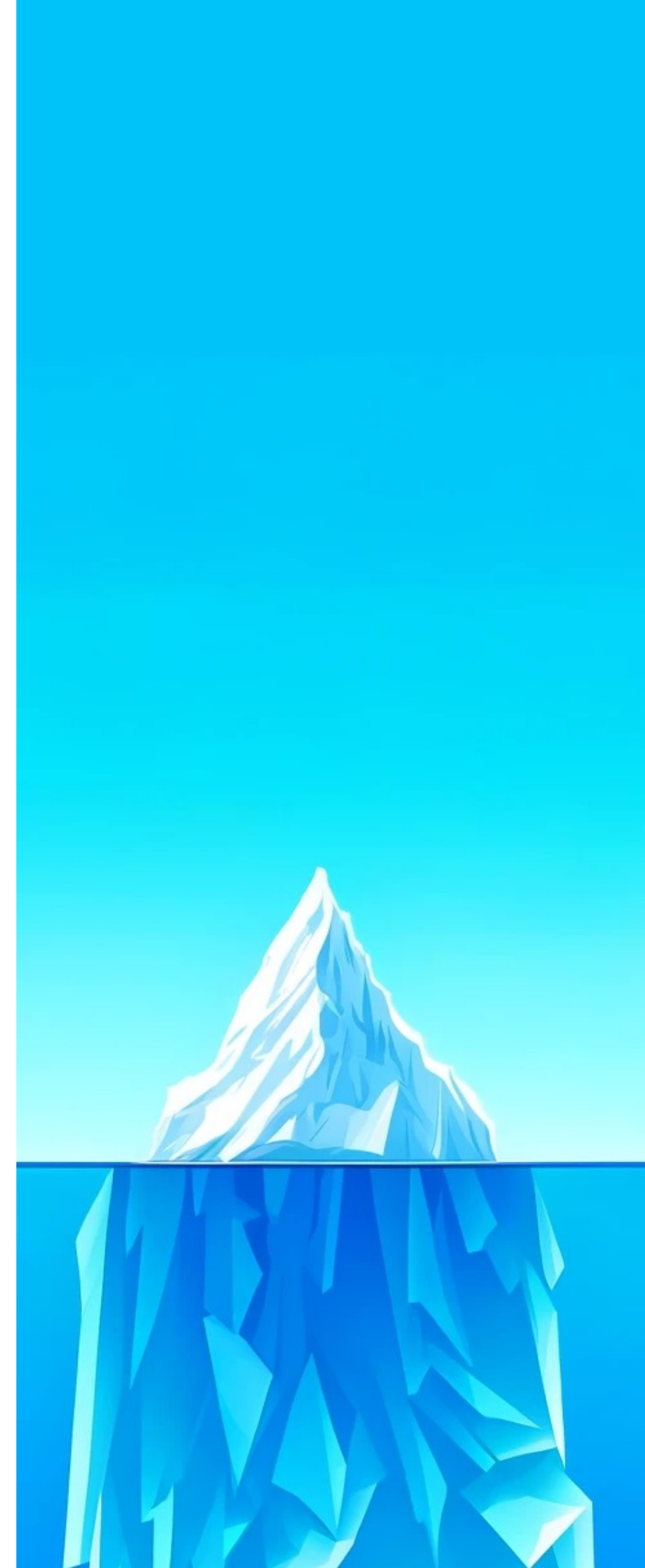
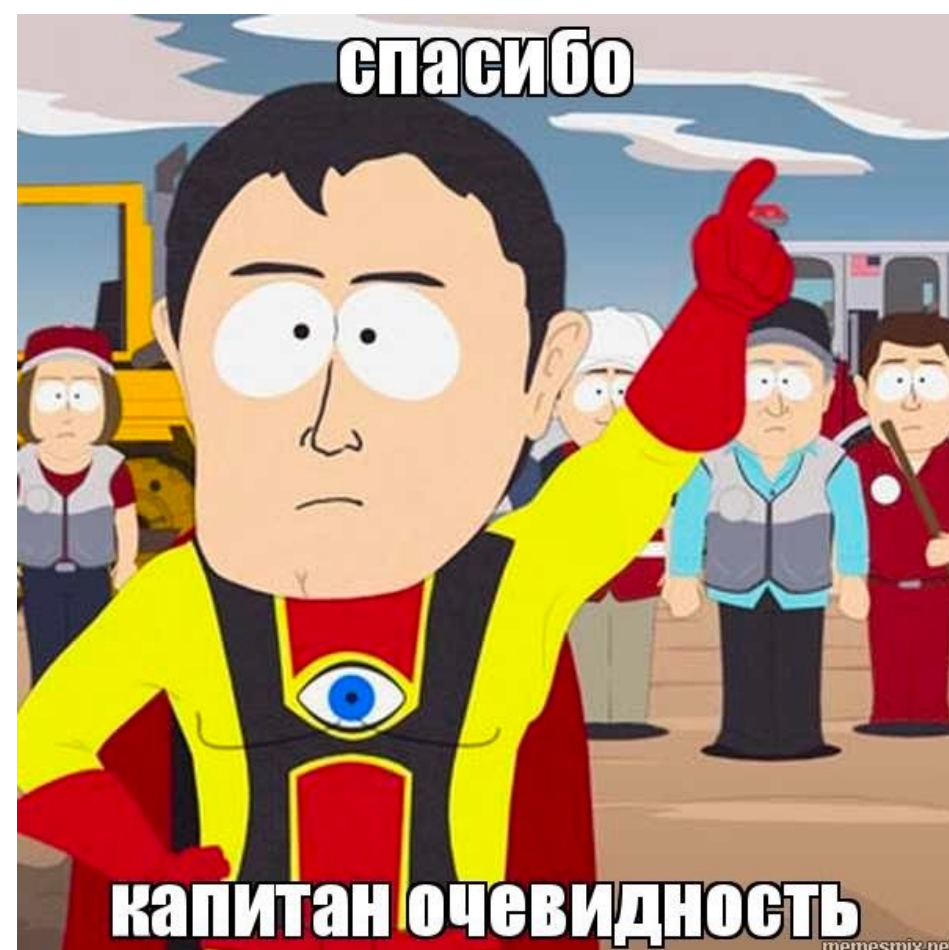
- Меняю 16 Гб на 32 Гб



Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, если делать так

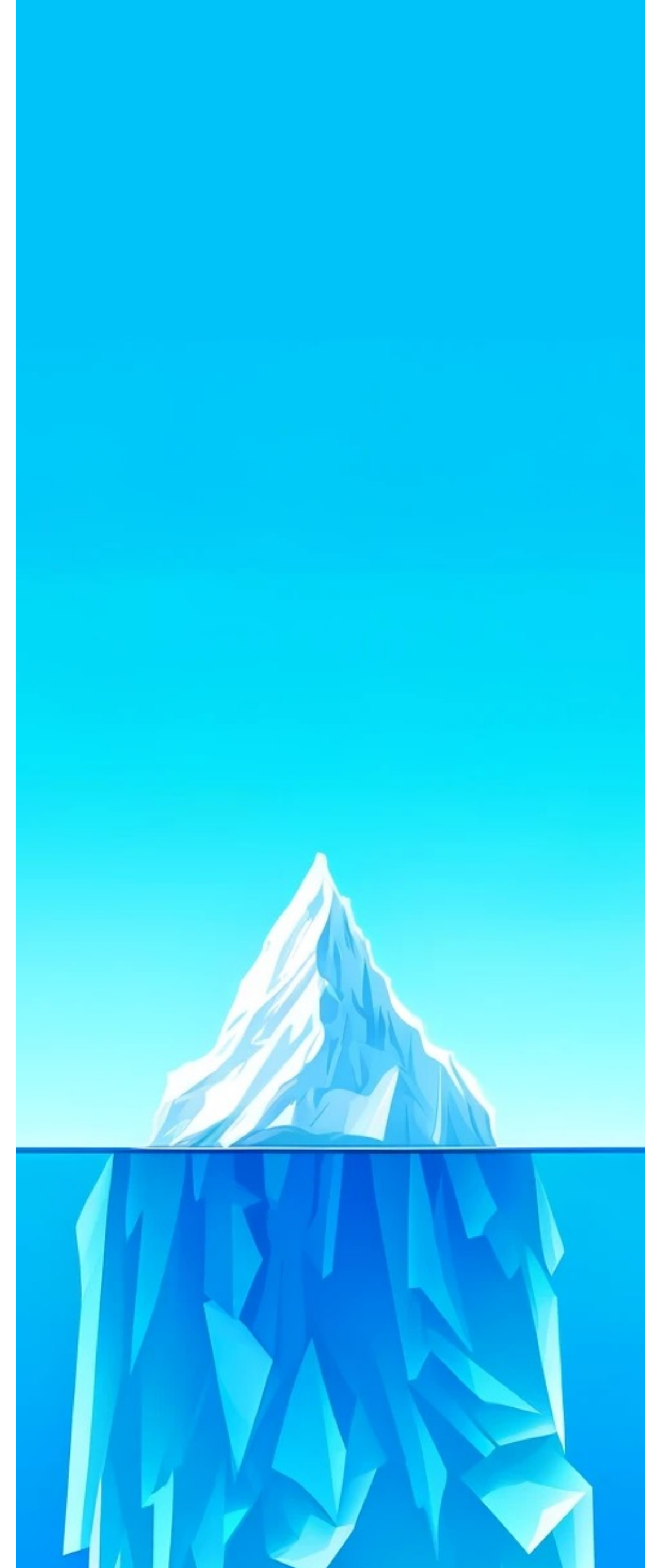
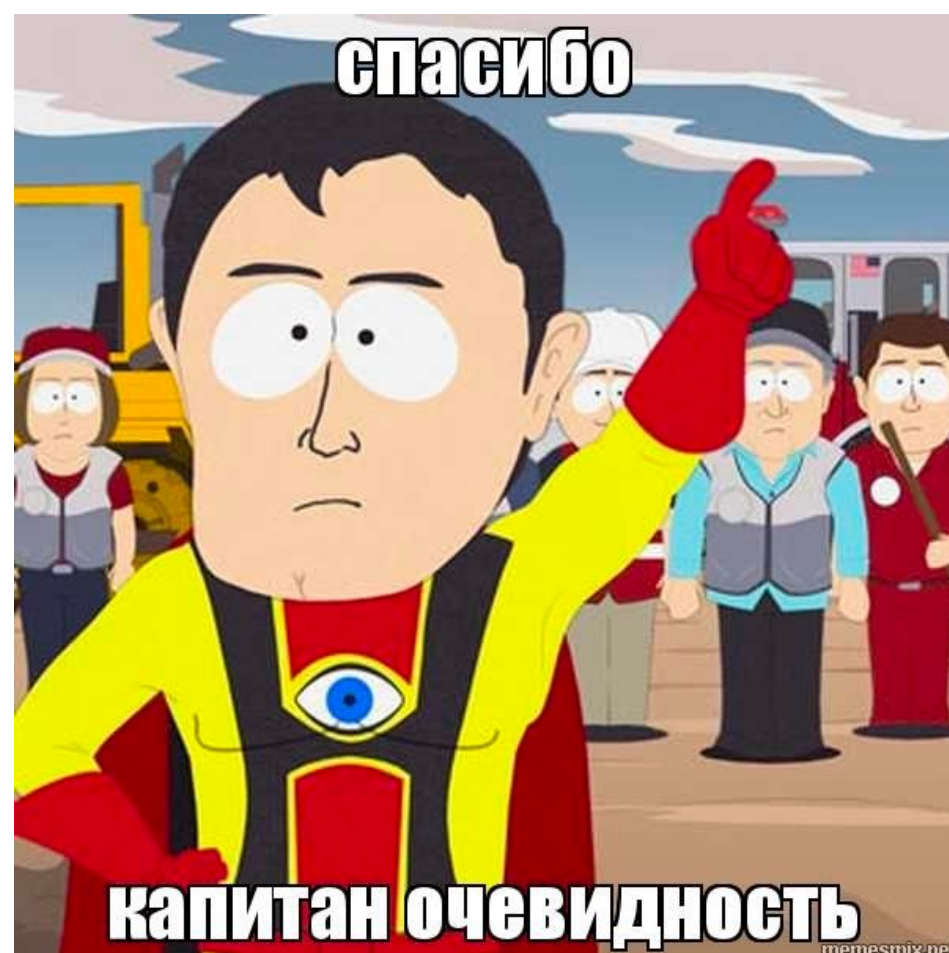
- Меняю 16 Гб на 32 Гб
- Чищу ОЗУ и перезагружаюсь чаще



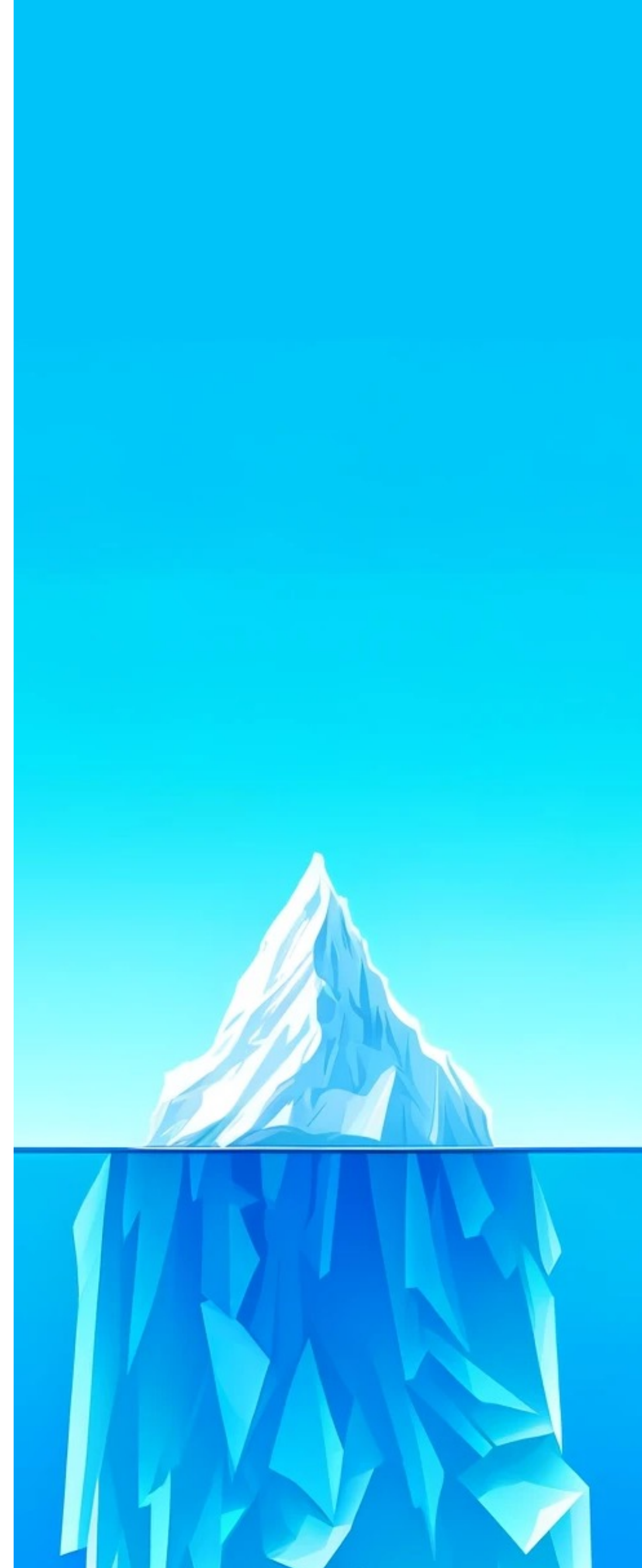
Один открытый проект — хорошо

а два — лучше, если делать так

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

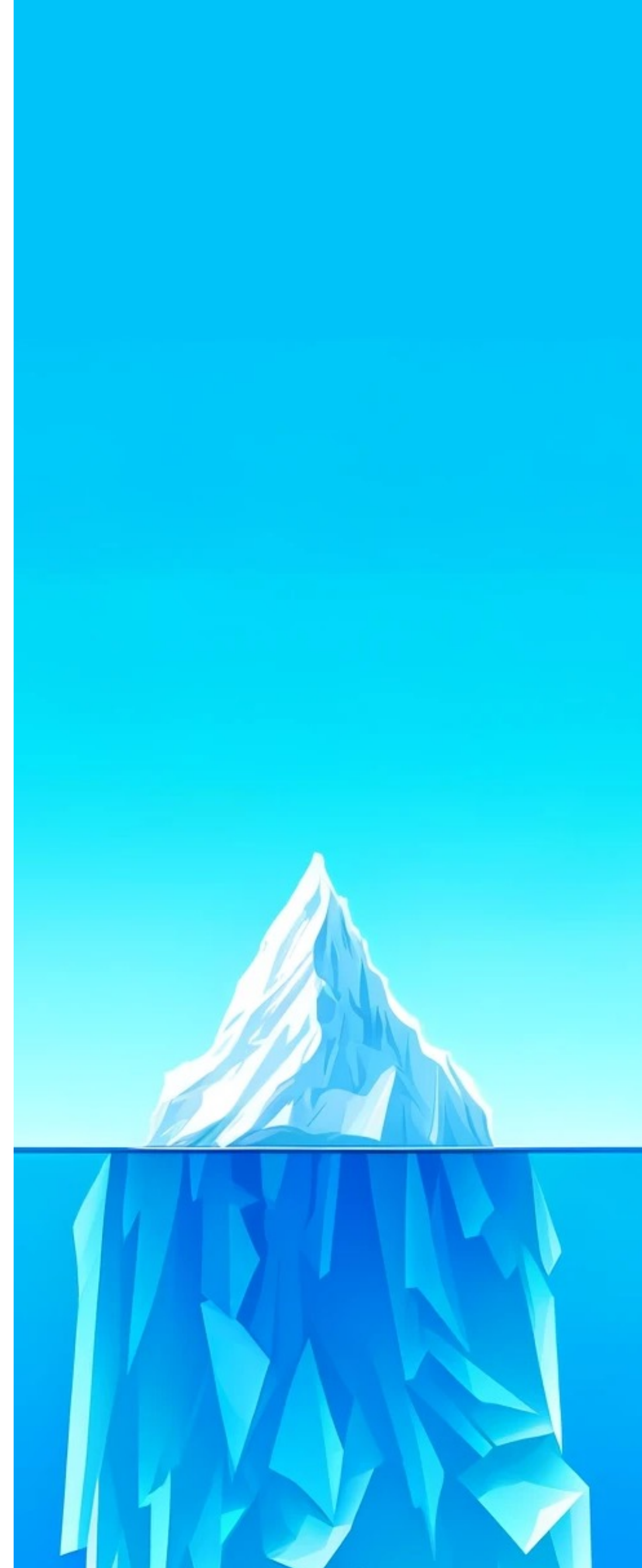
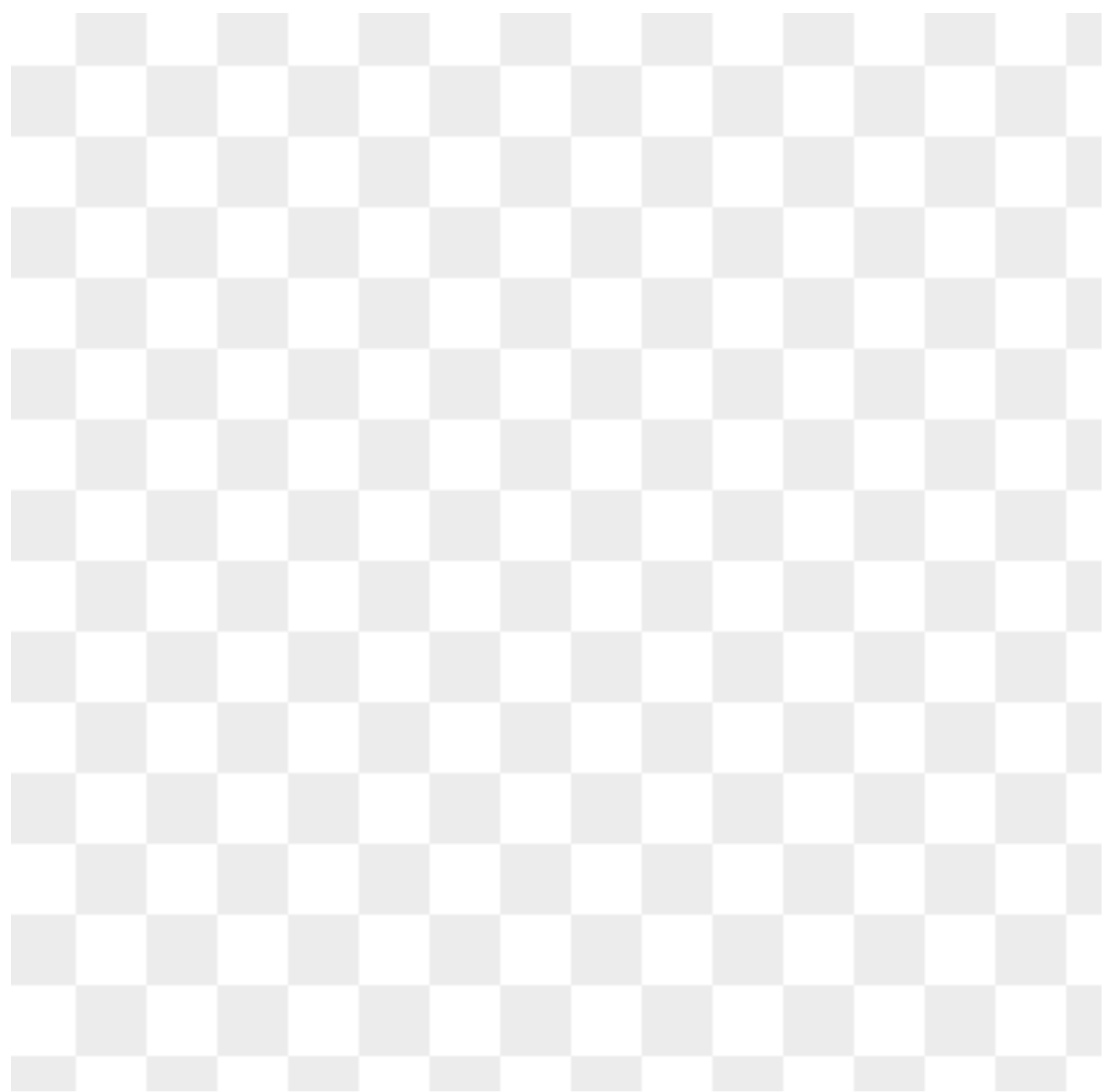


Превьюшки, которых нет



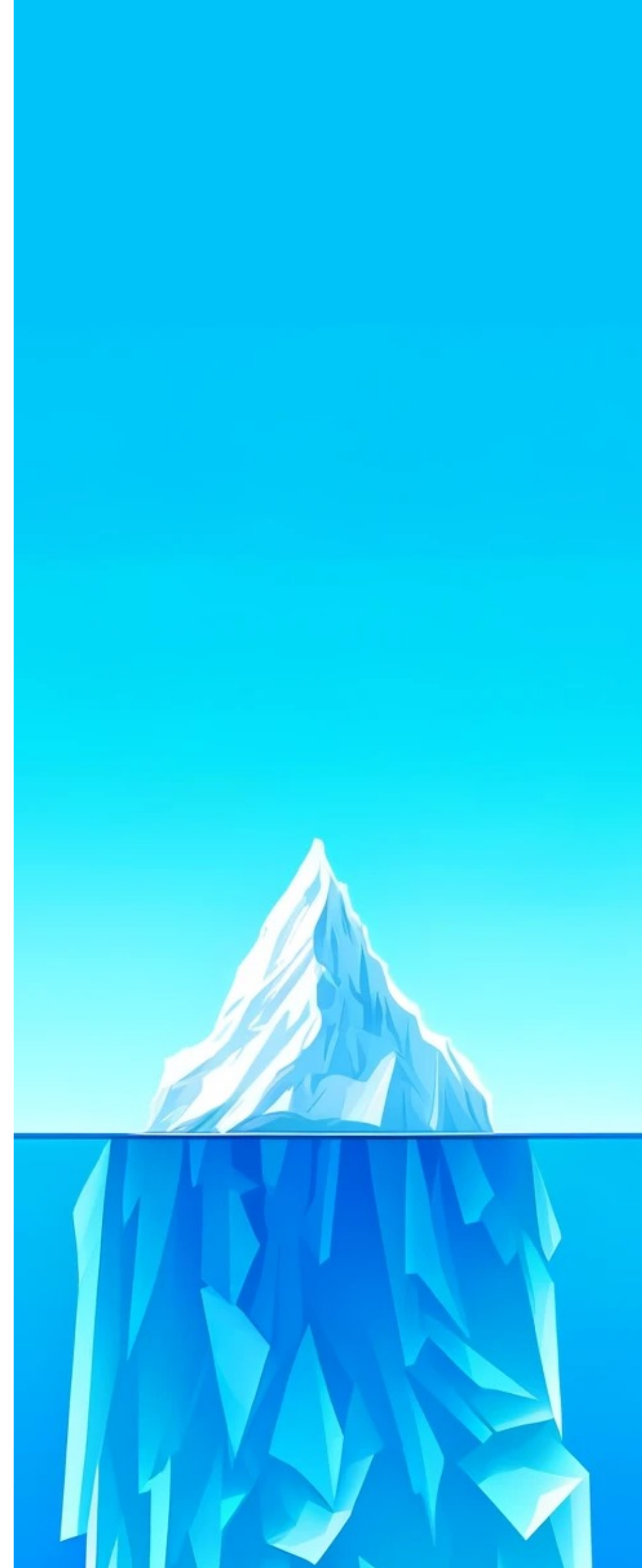
Превьюшки, которых нет

а должны быть



Превьюшки, которых нет

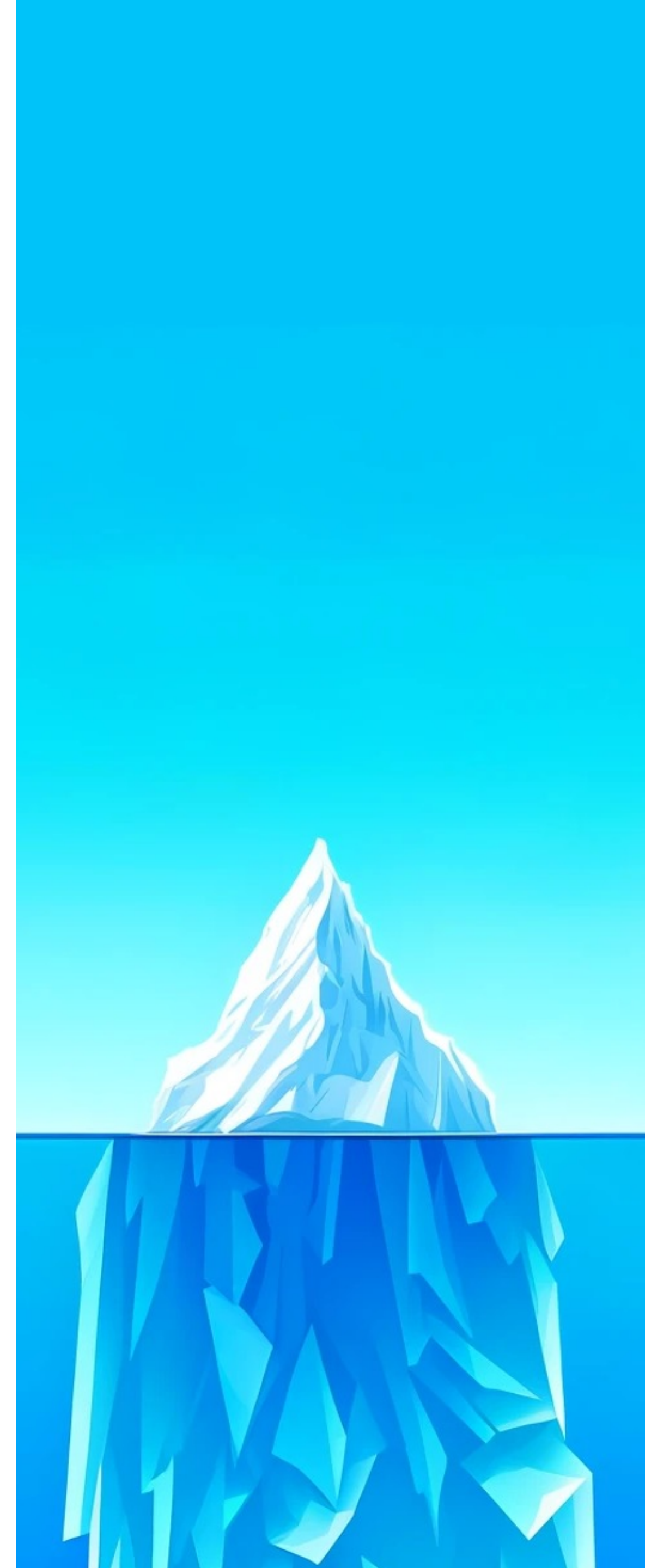
а должны быть



Превьюшки, которых нет

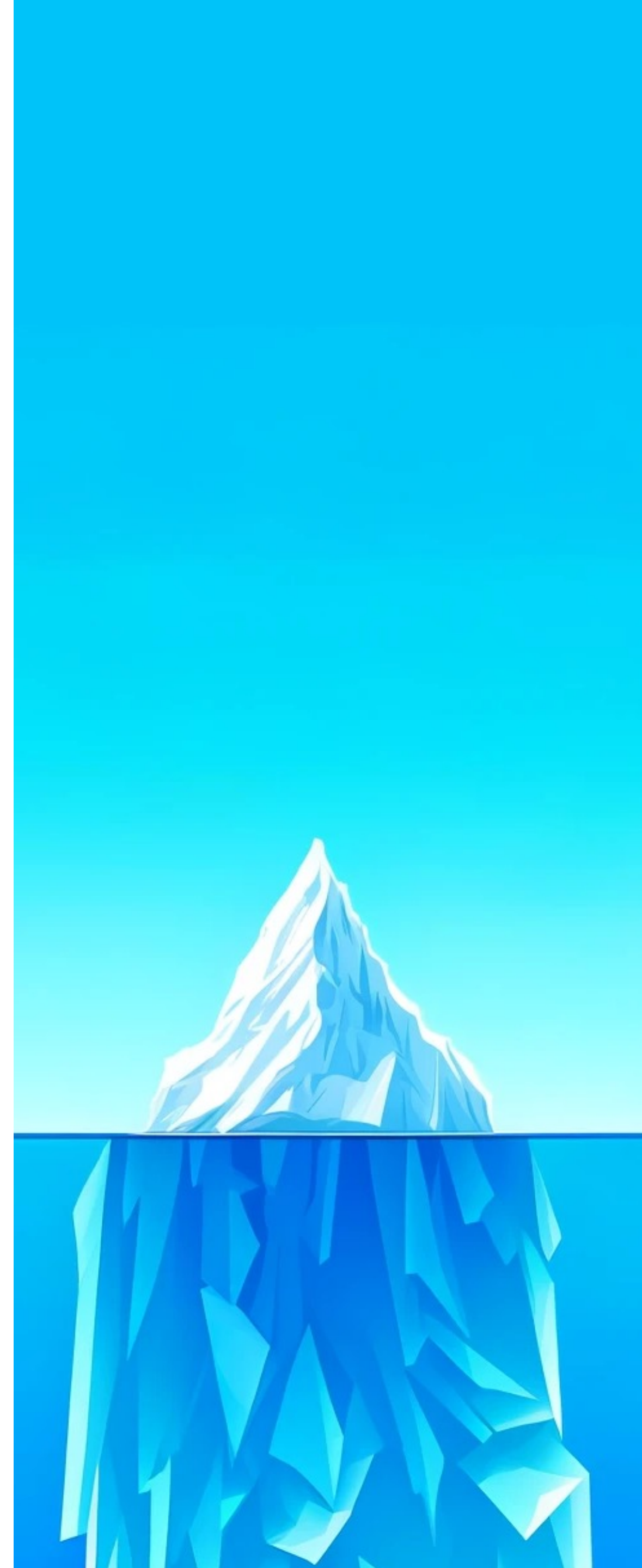
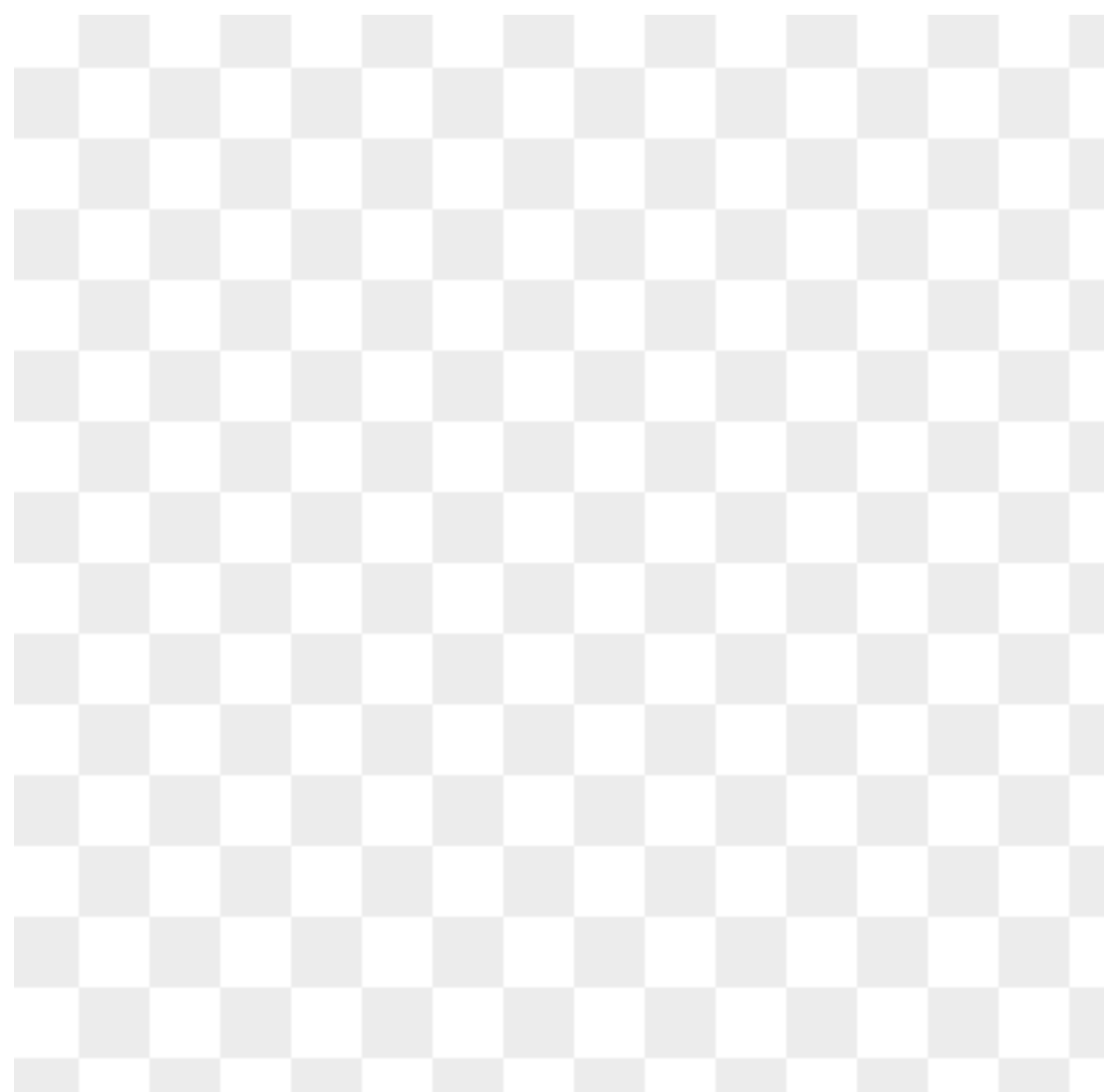
а должны быть

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



Превьюшки, которых нет

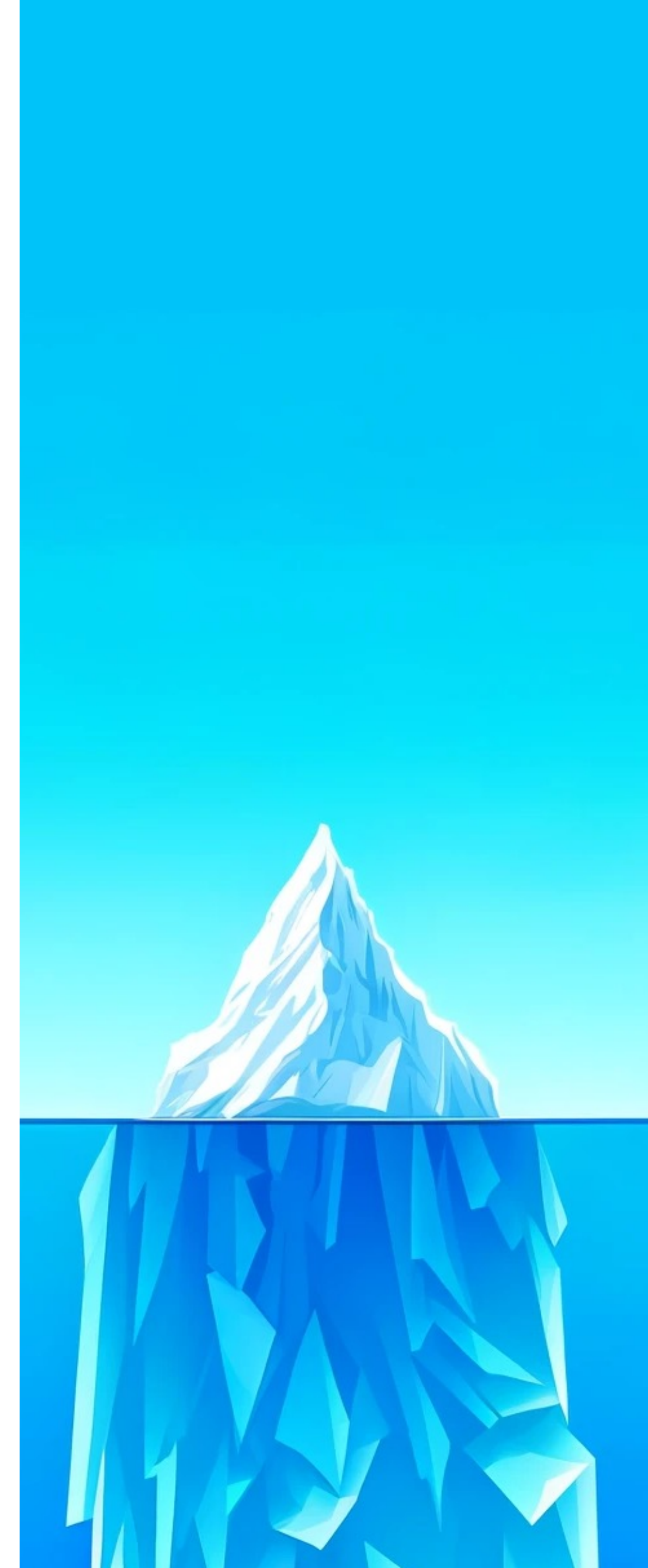
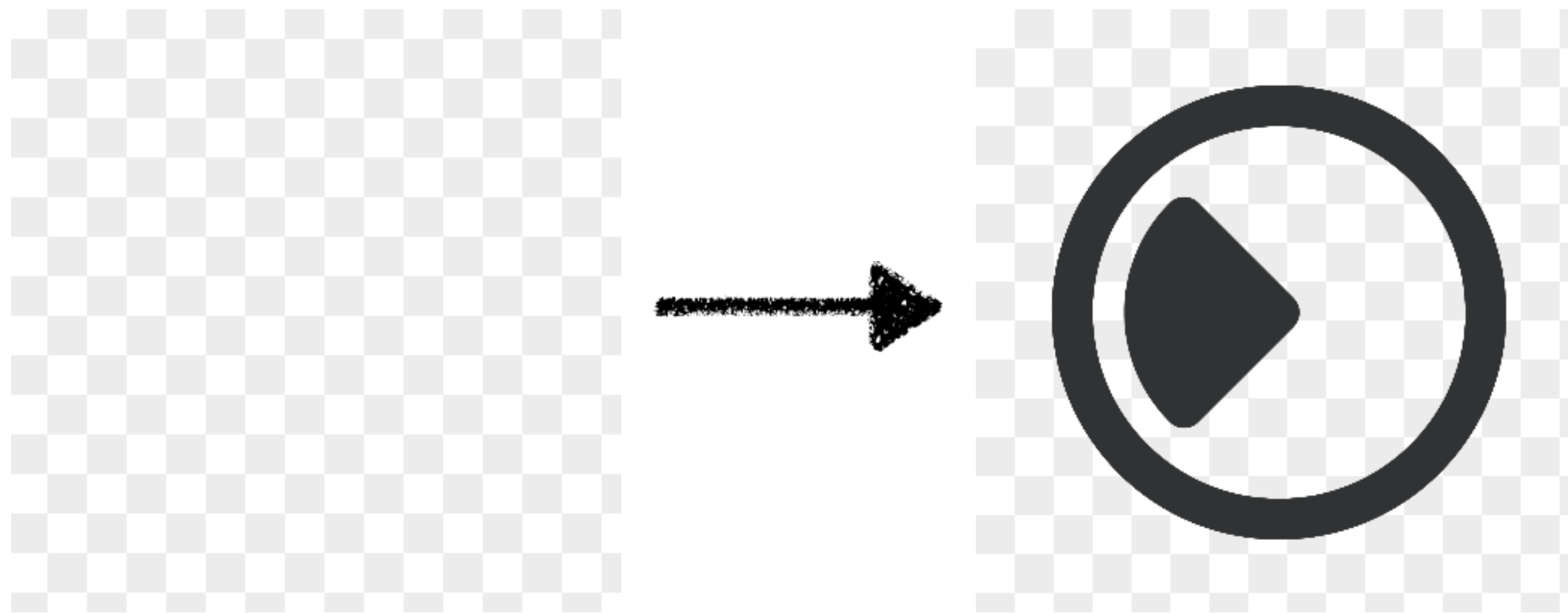
а должны быть, поэтому чиню



Превьюшки, которых нет

а должны быть, поэтому чиню

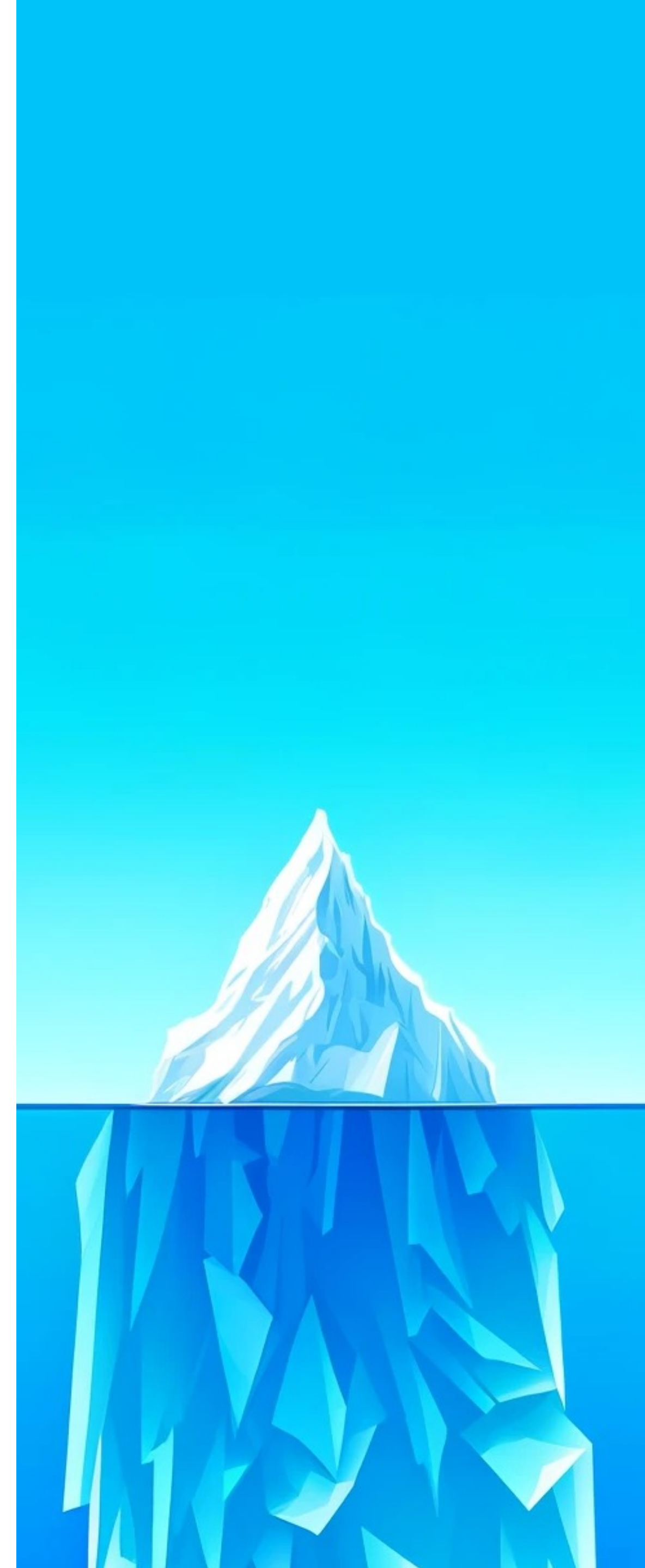
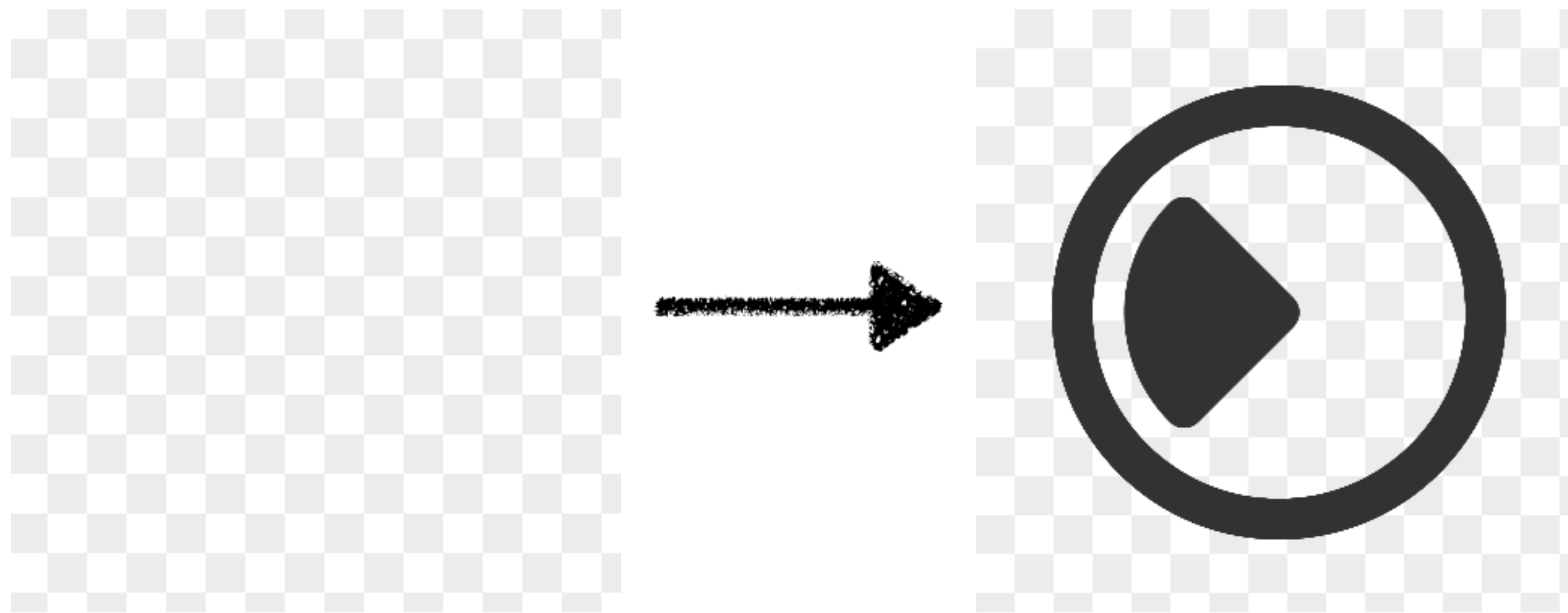
- В проекте «до замены» меняю токены на хардкод



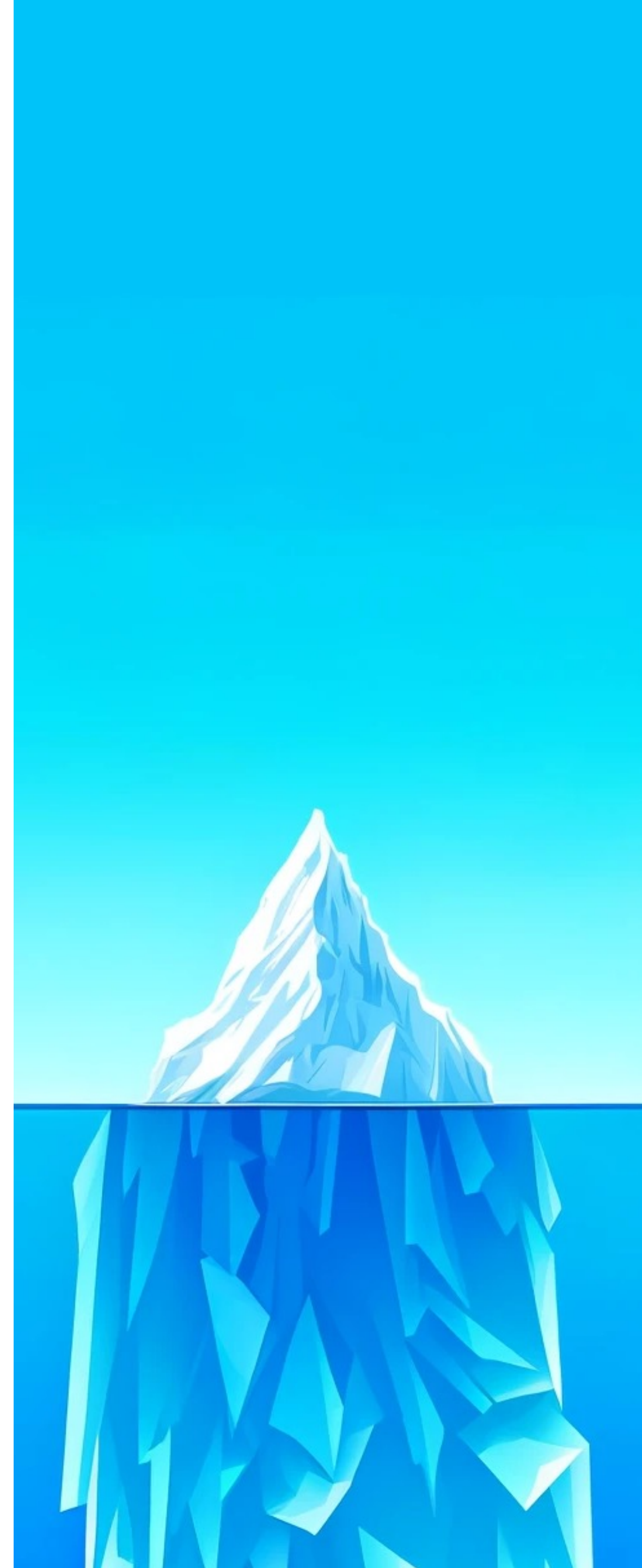
Превьюшки, которых нет

а должны быть, поэтому чиню

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

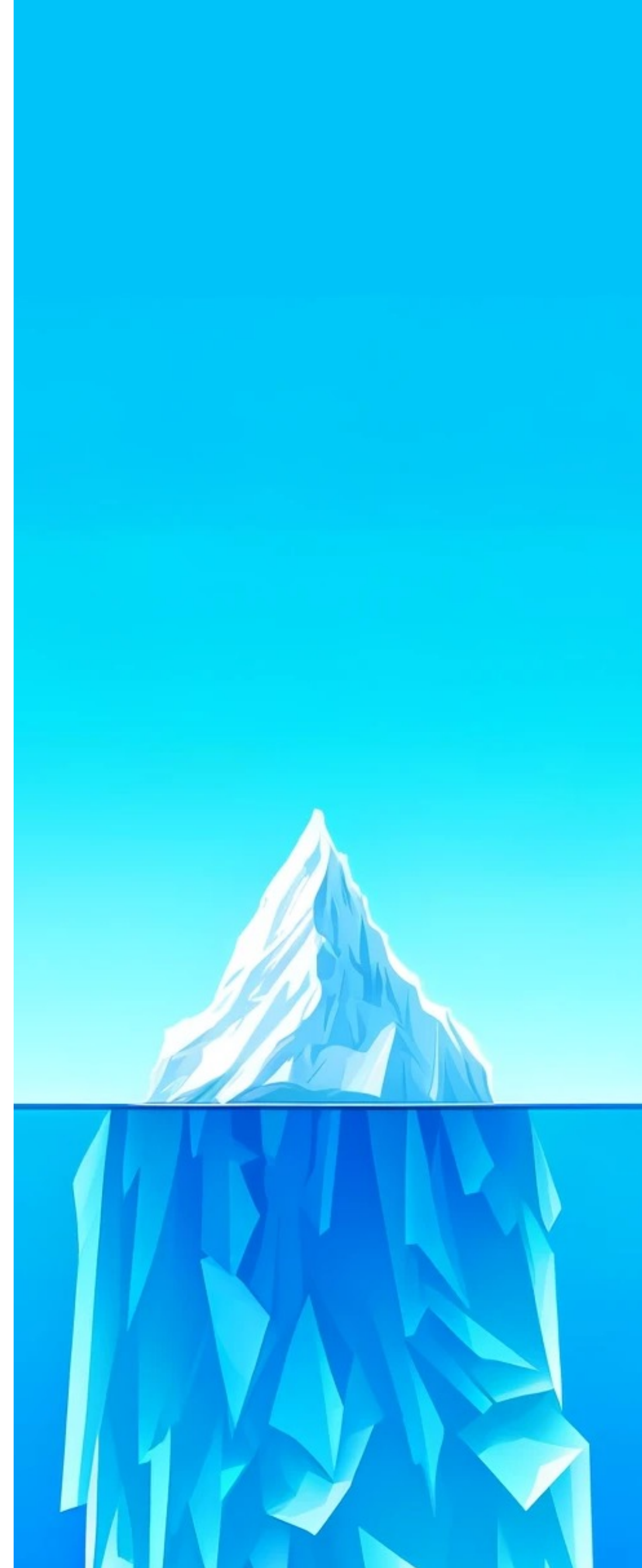


FigmaGen — прекрасен



FigmaGen — прекрасен

- Тулза для генерации стилей, цветов, иконок из Figma

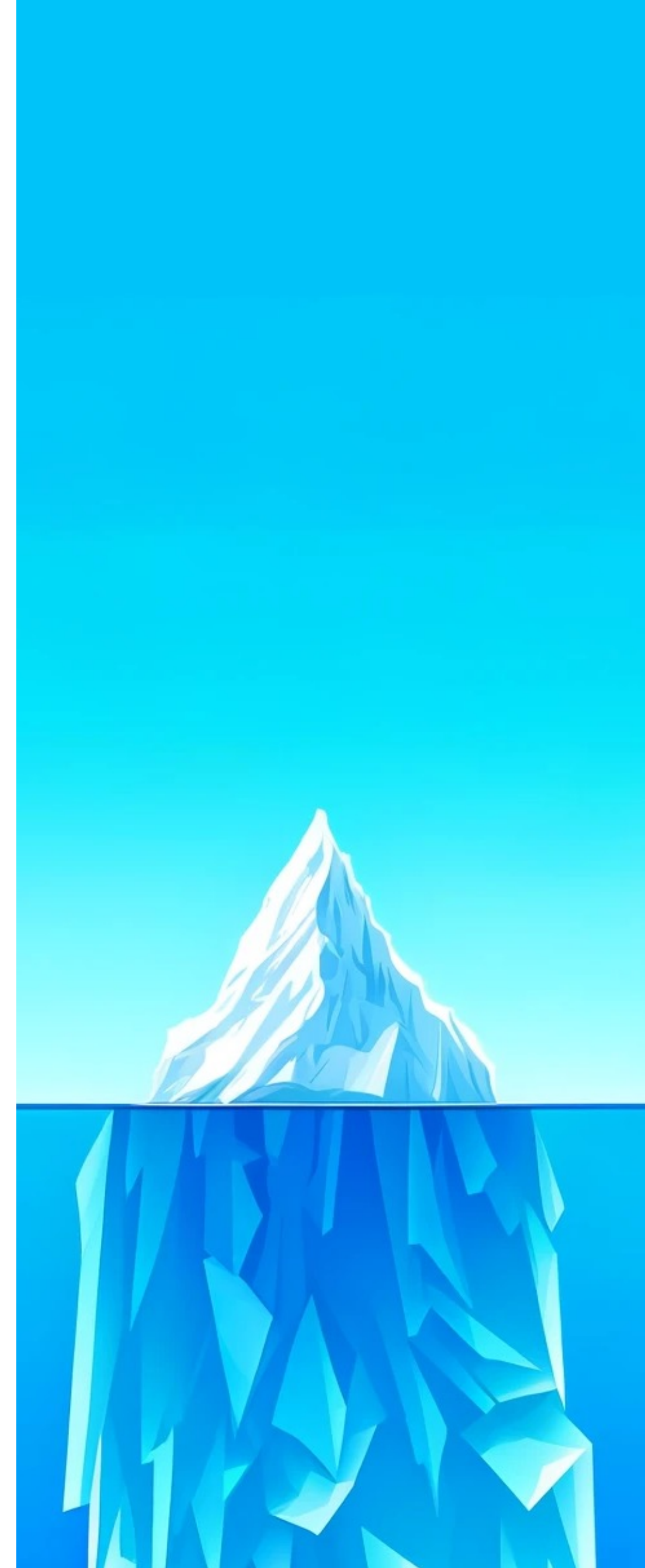


FigmaGen — прекрасен

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

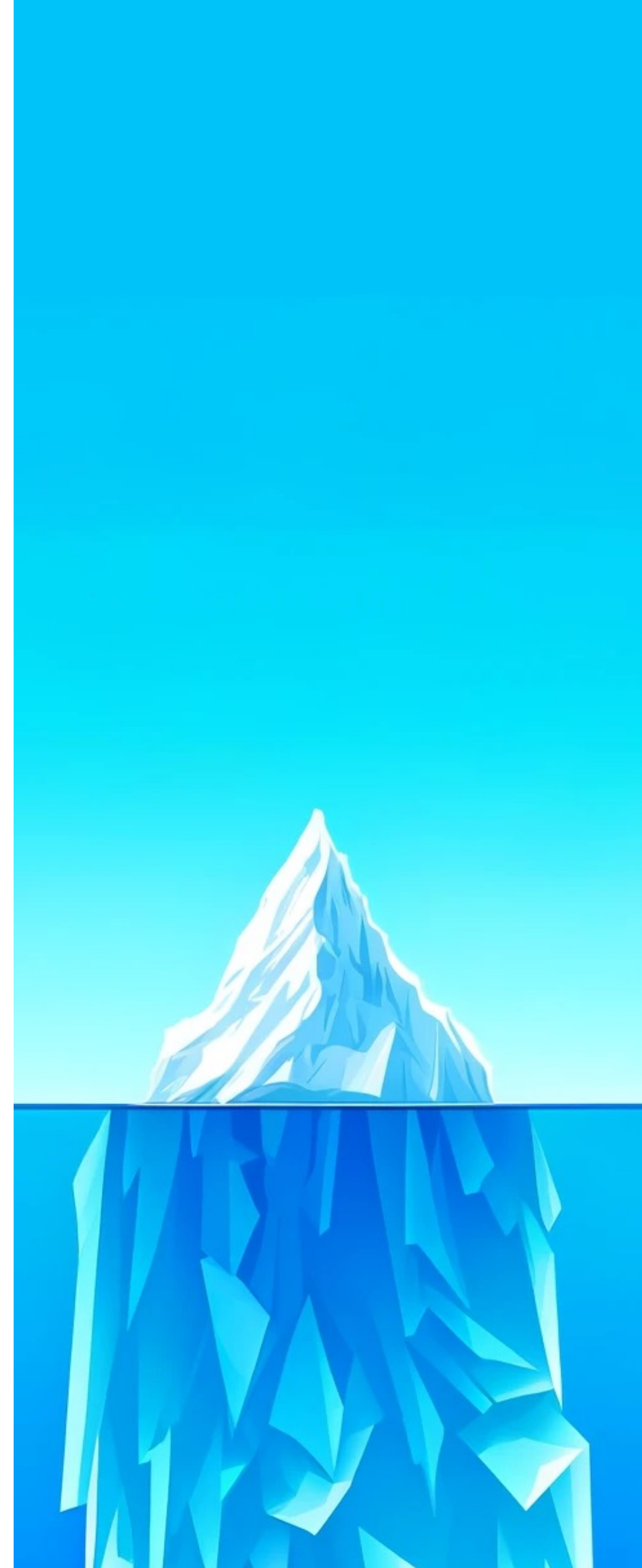


<https://github.com/hhru/FigmaGen>



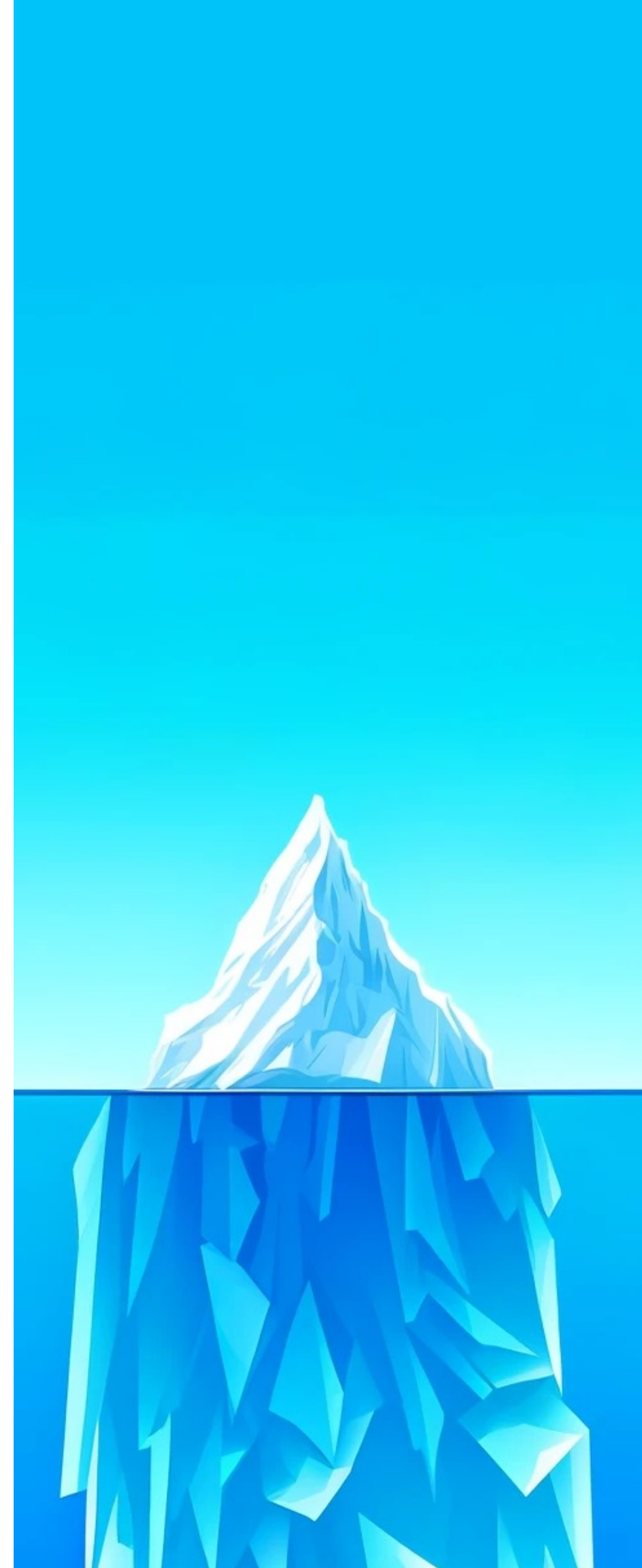
FigmaGen — прекрасен

НО ЕСТЬ НЮАНСЫ



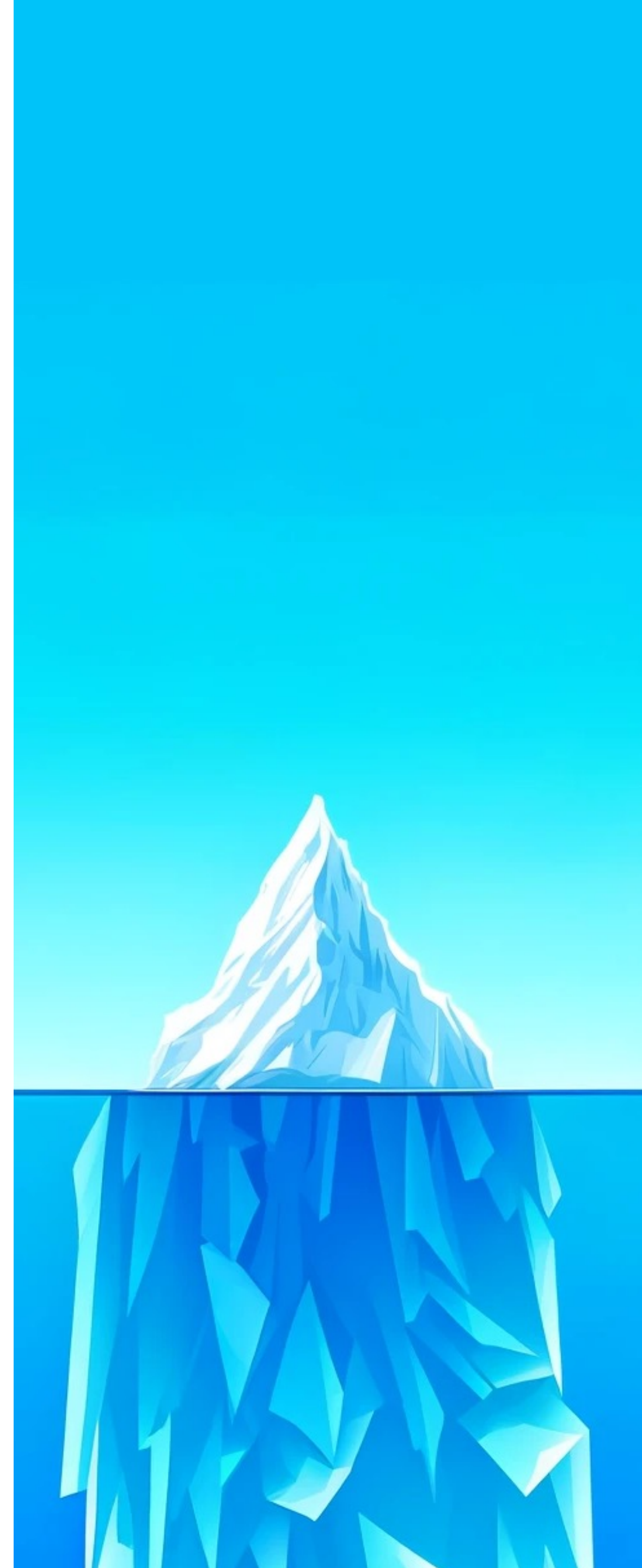
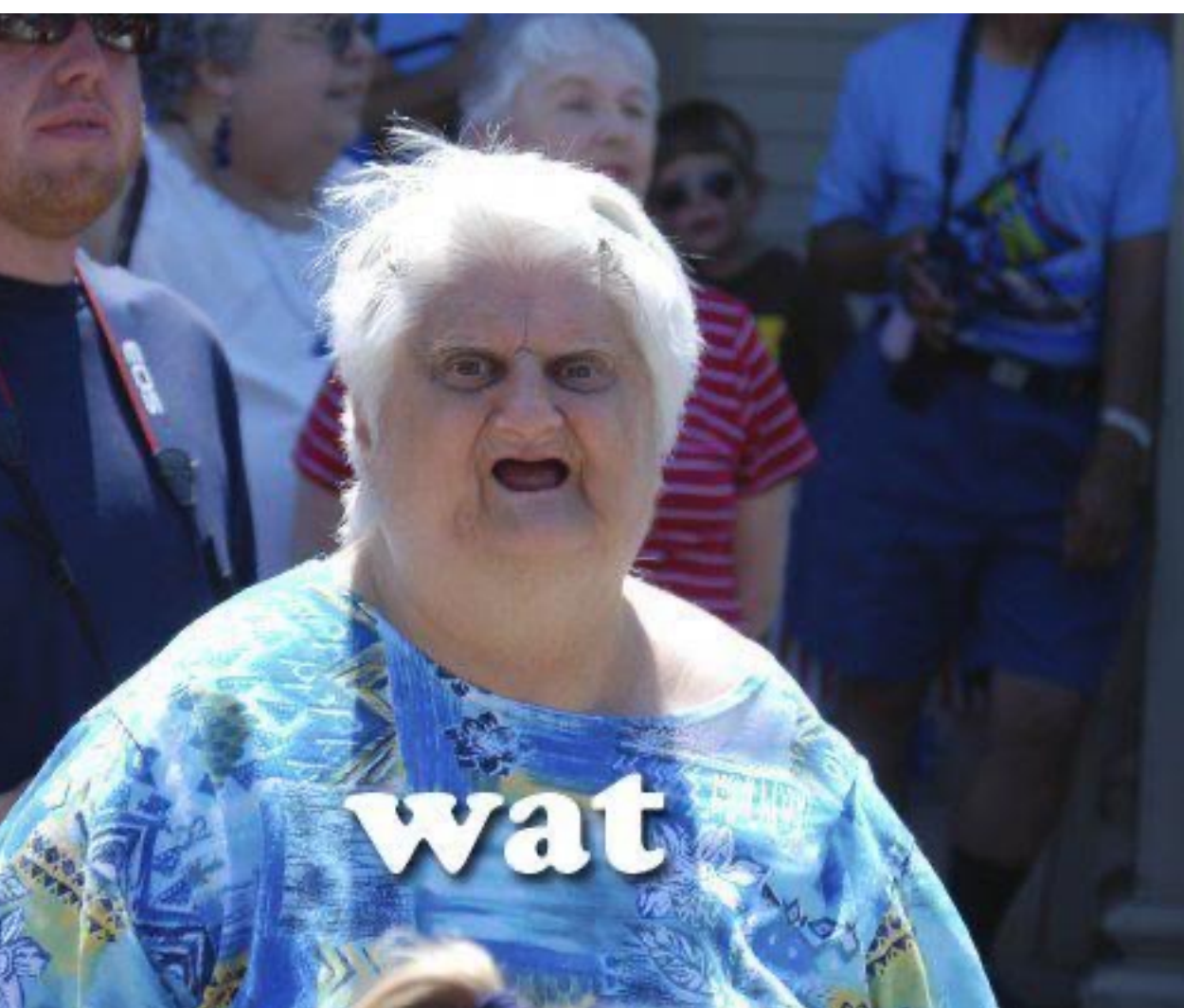
FigmaGen — прекрасен

НО ЕСТЬ НЮАНСЫ



FigmaGen — прекрасен

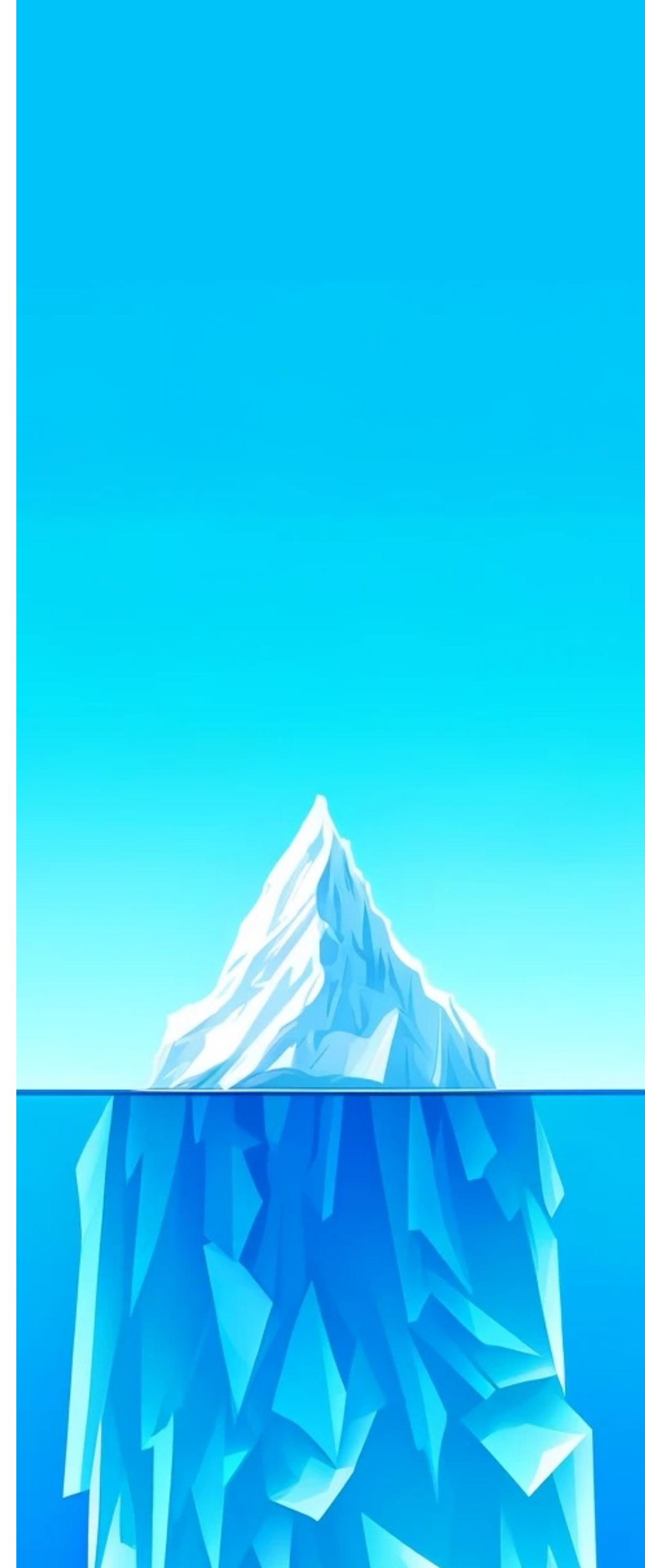
НО ЕСТЬ НЮАНСЫ



FigmaGen — прекрасен

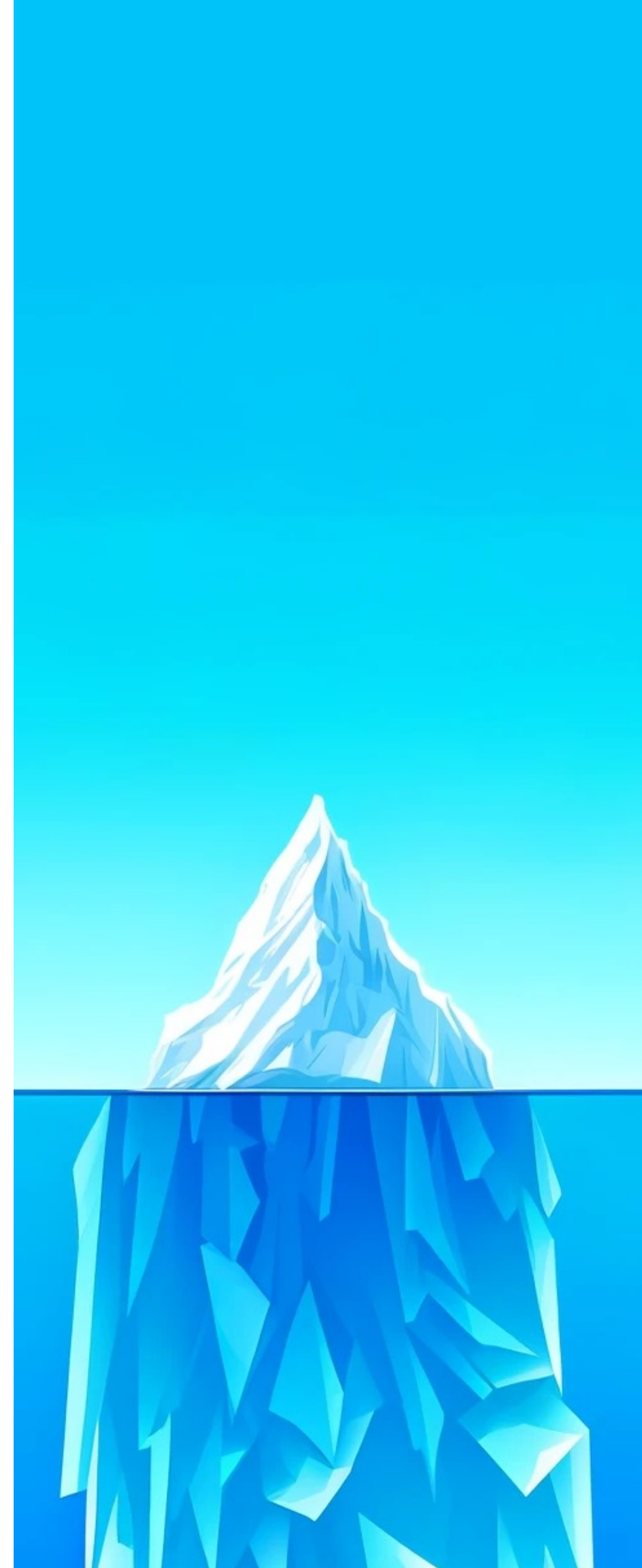
НО ЕСТЬ НЮАНСЫ

- Парсер + Figma



FigmaGen — прекрасен

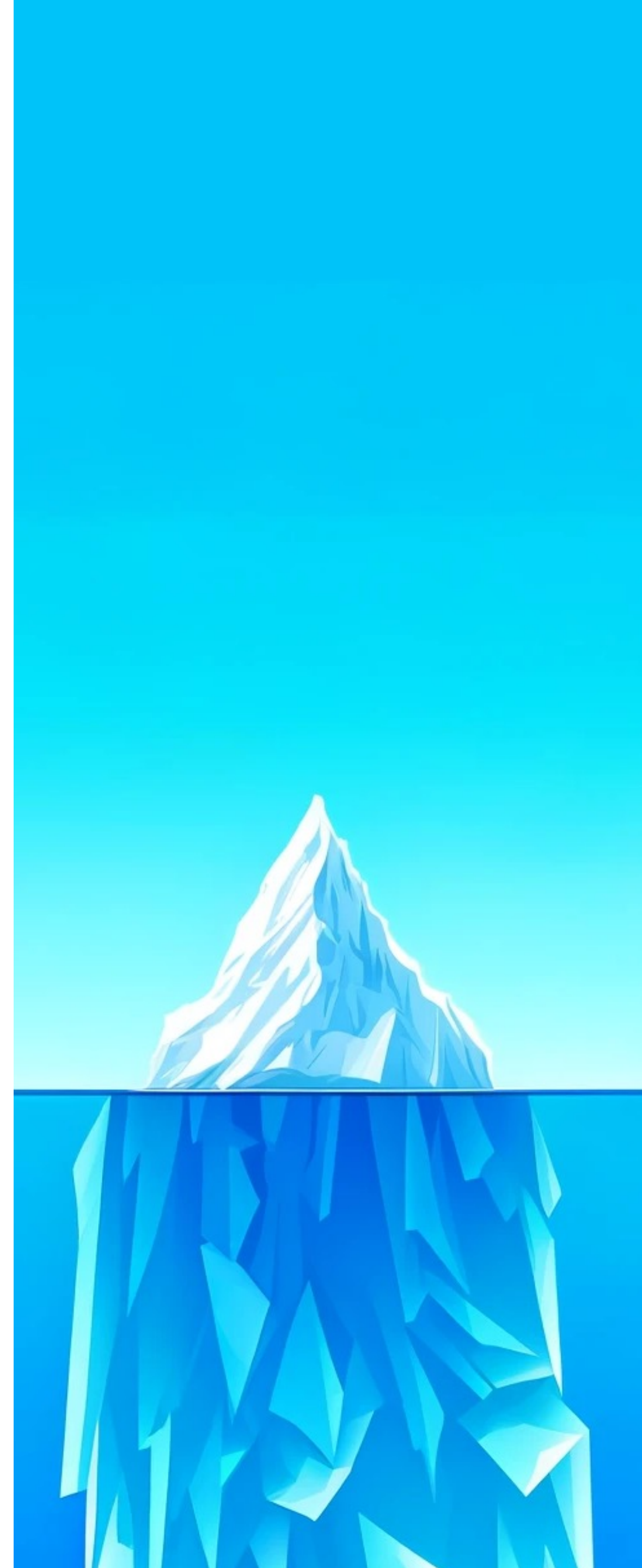
что делаю?



FigmaGen — прекрасен

что делаю?

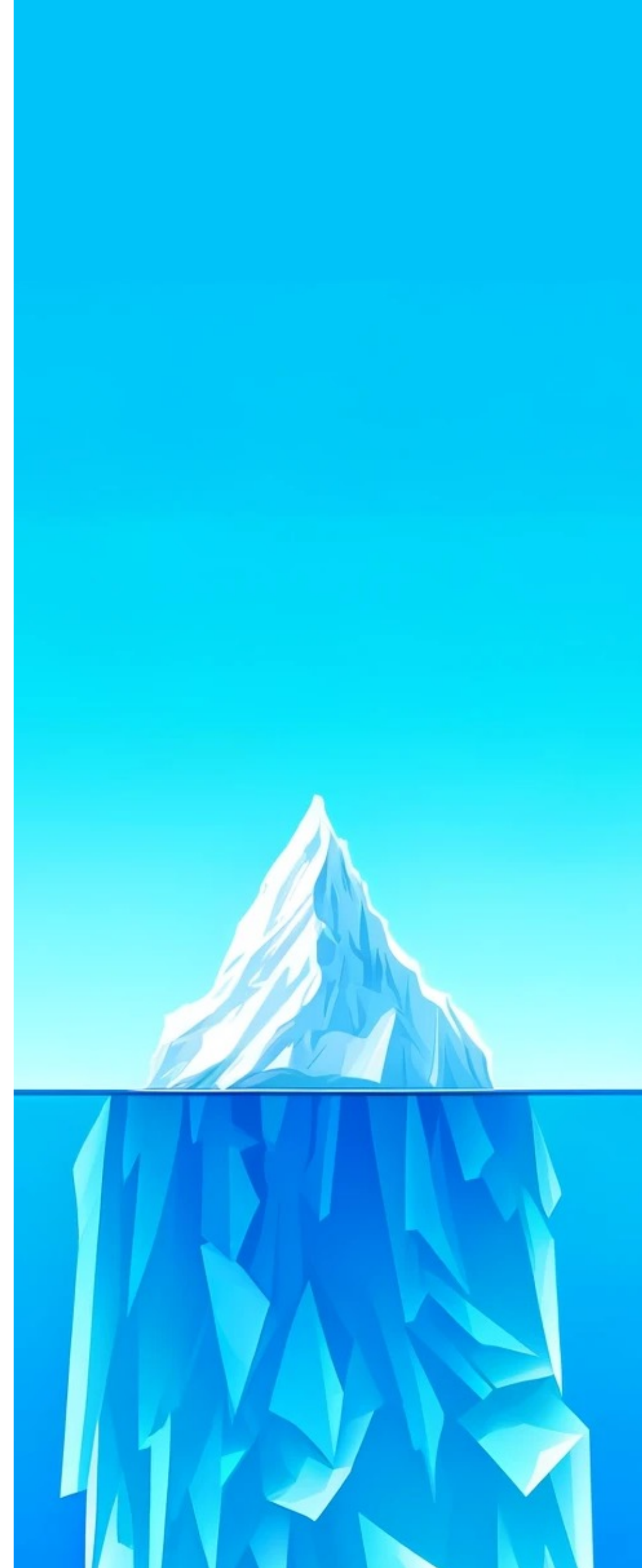
- Оставляю старую иконку с TODO



FigmaGen — прекрасен

что делаю?

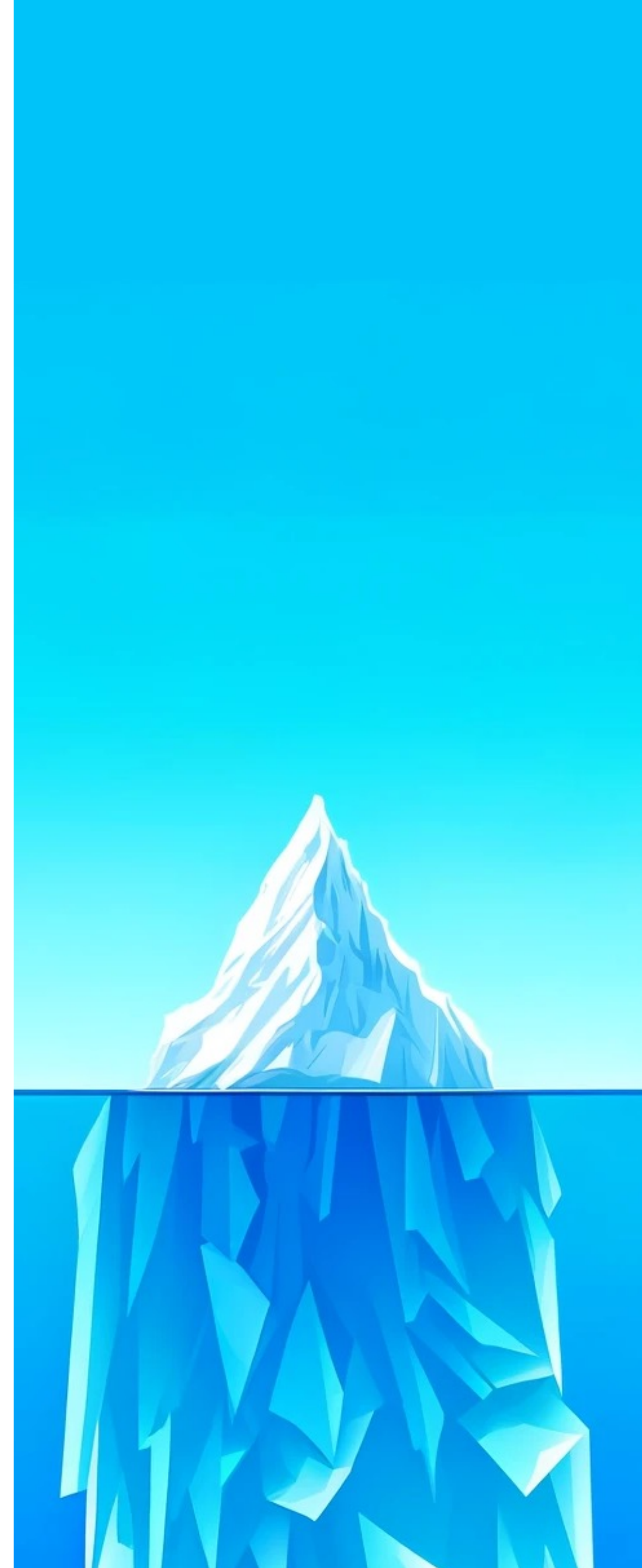
- Оставляю старую иконку с TODO
- Кидаю в дизайнеров и жду фикса в Figma



FigmaGen — прекрасен

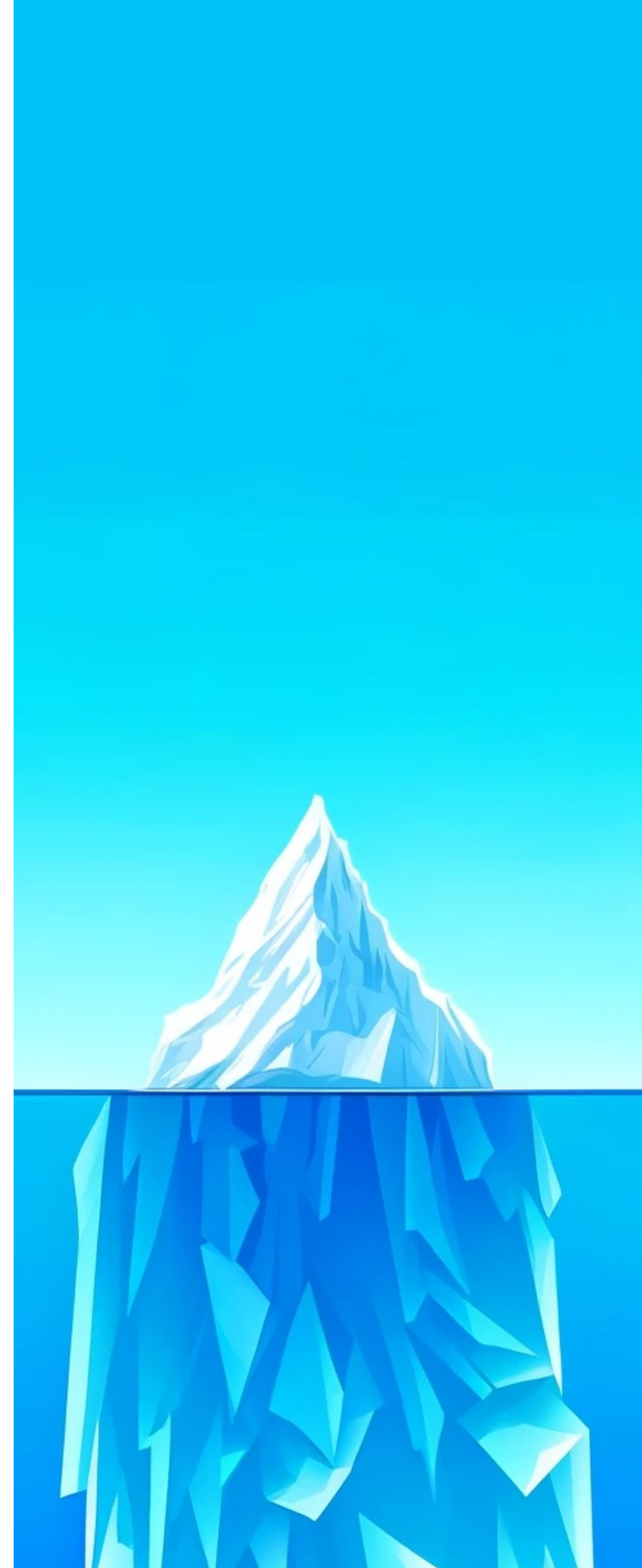
что делаю?

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



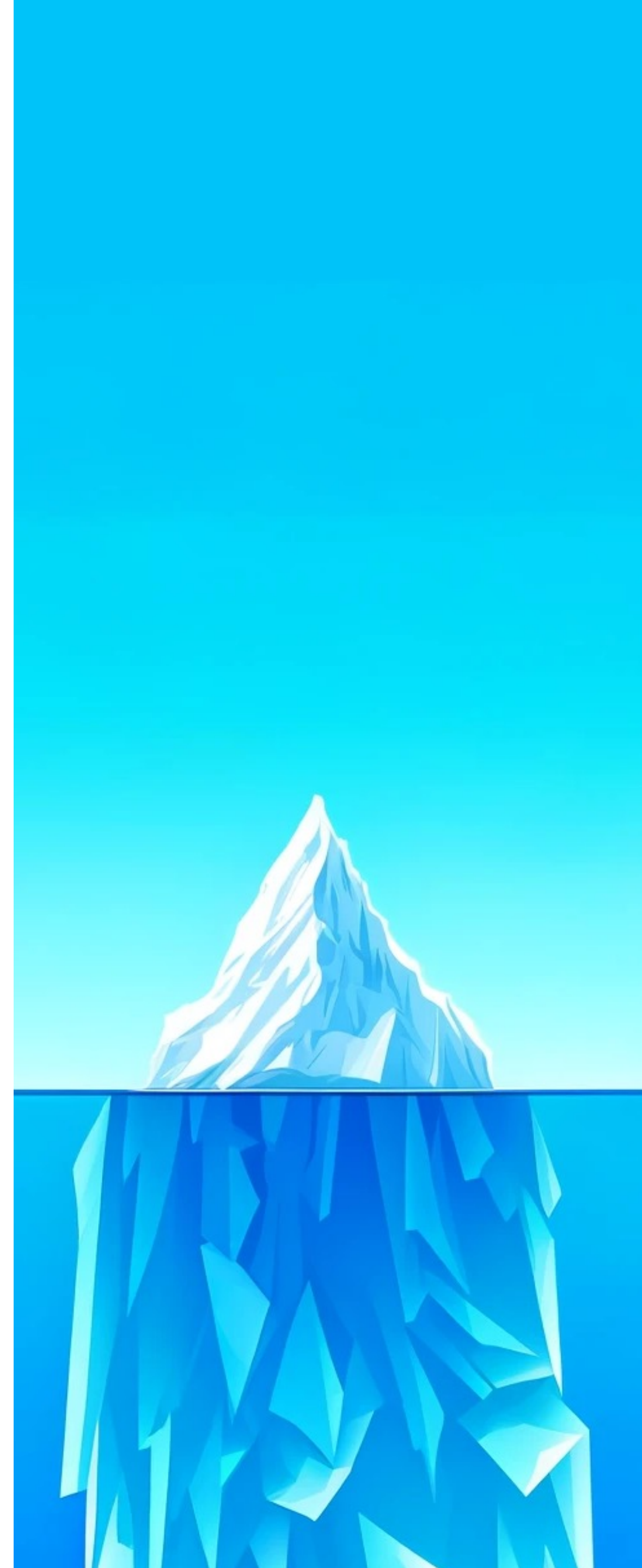
«Проблемы позади. Да ведь?»

Саша Тотилас



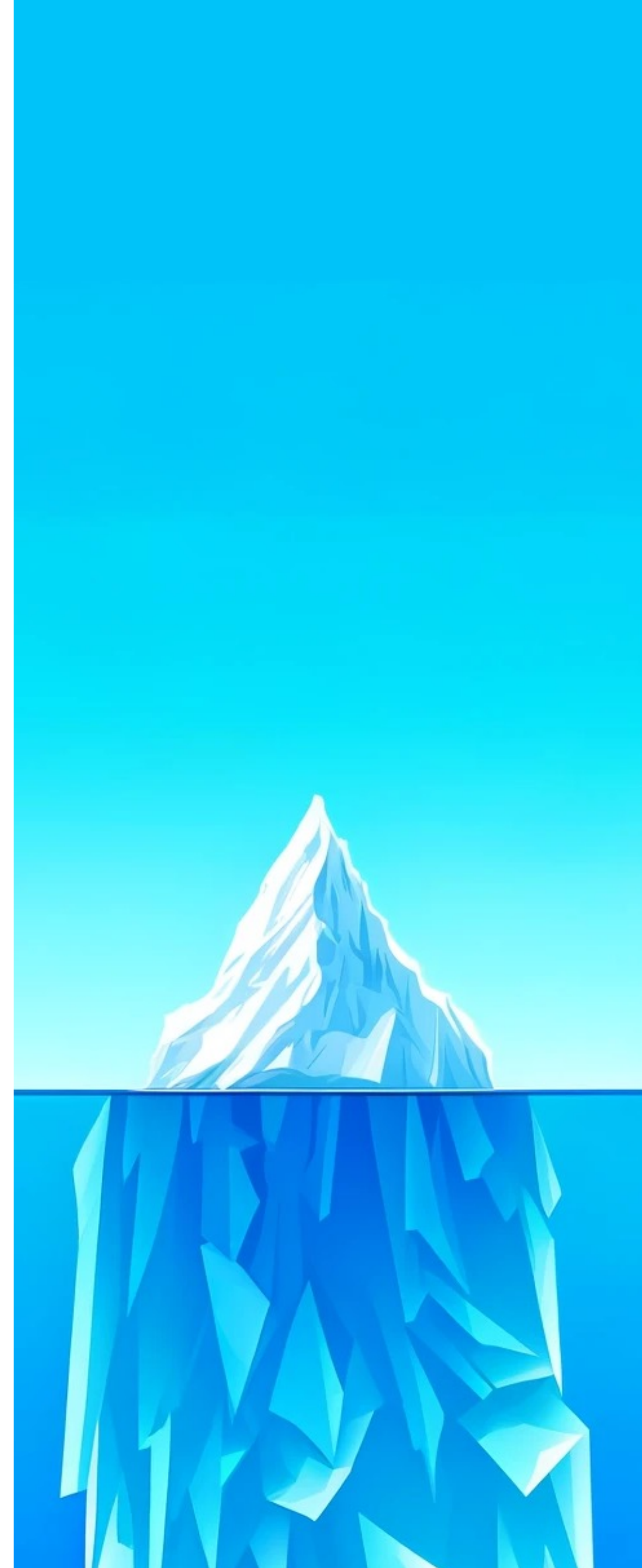
«Нет»

Проблемы



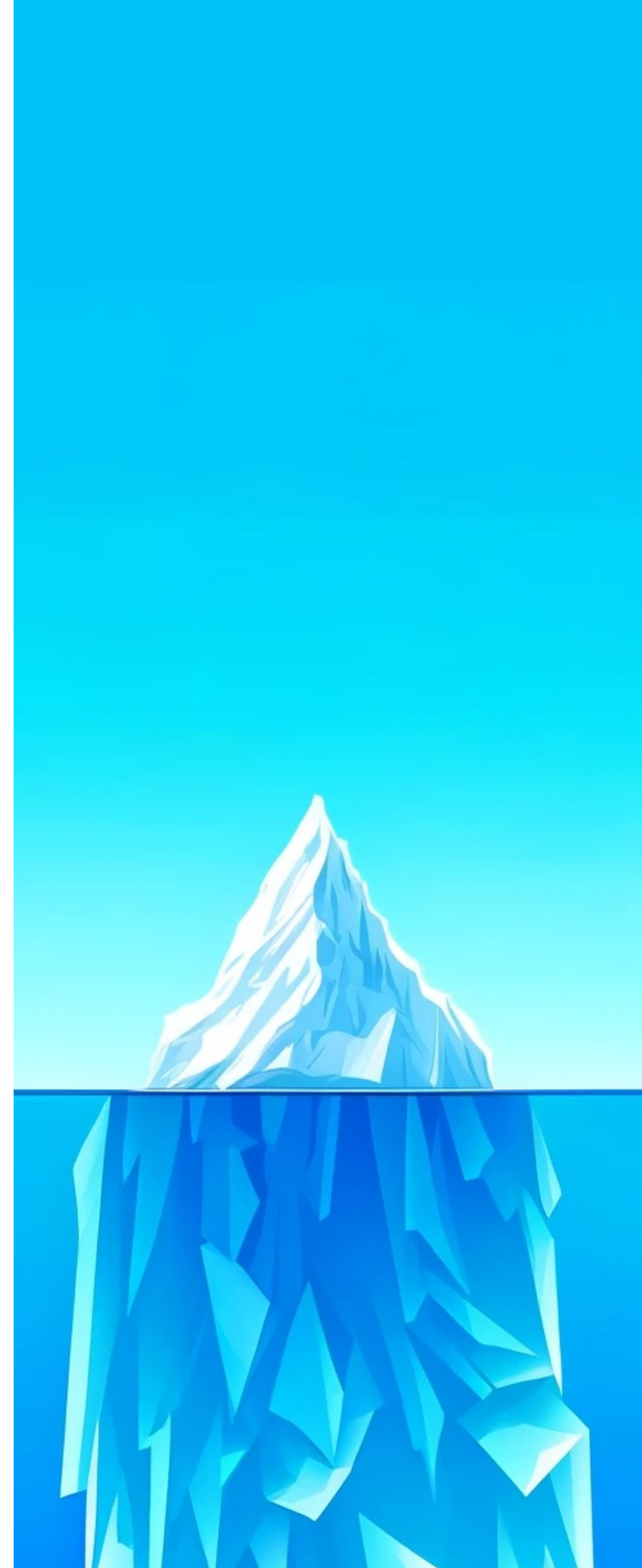
Глава последняя

Энтропия в мире иконок



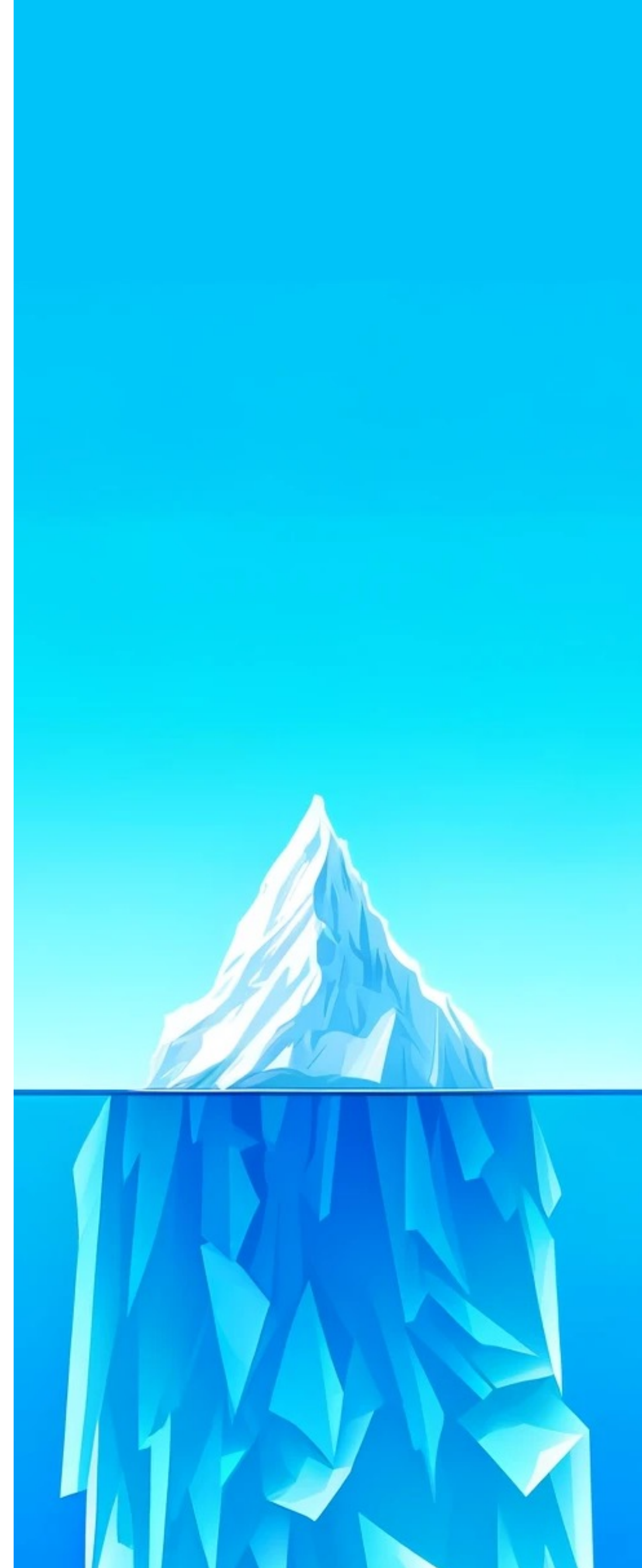
Иконки бывают разные

чёрные, белые, красные



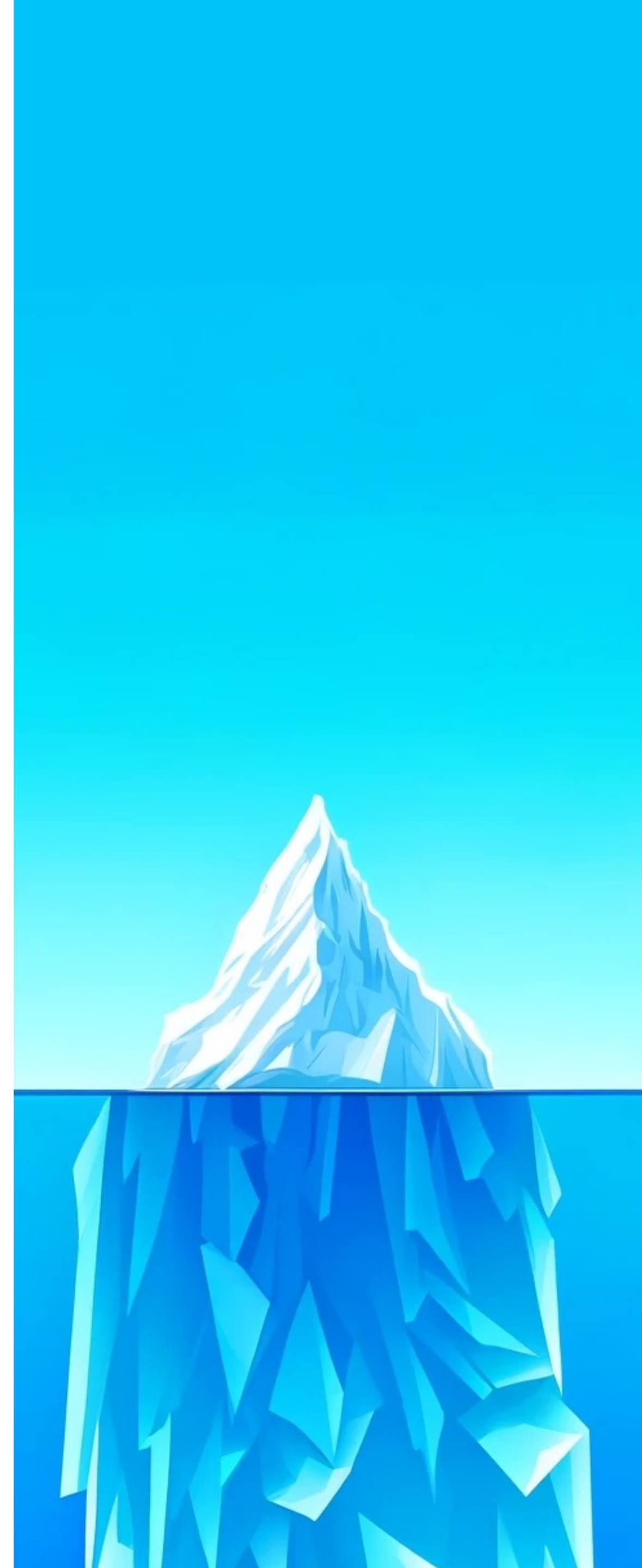
Иконки бывают разные

чёрные, белые, красные



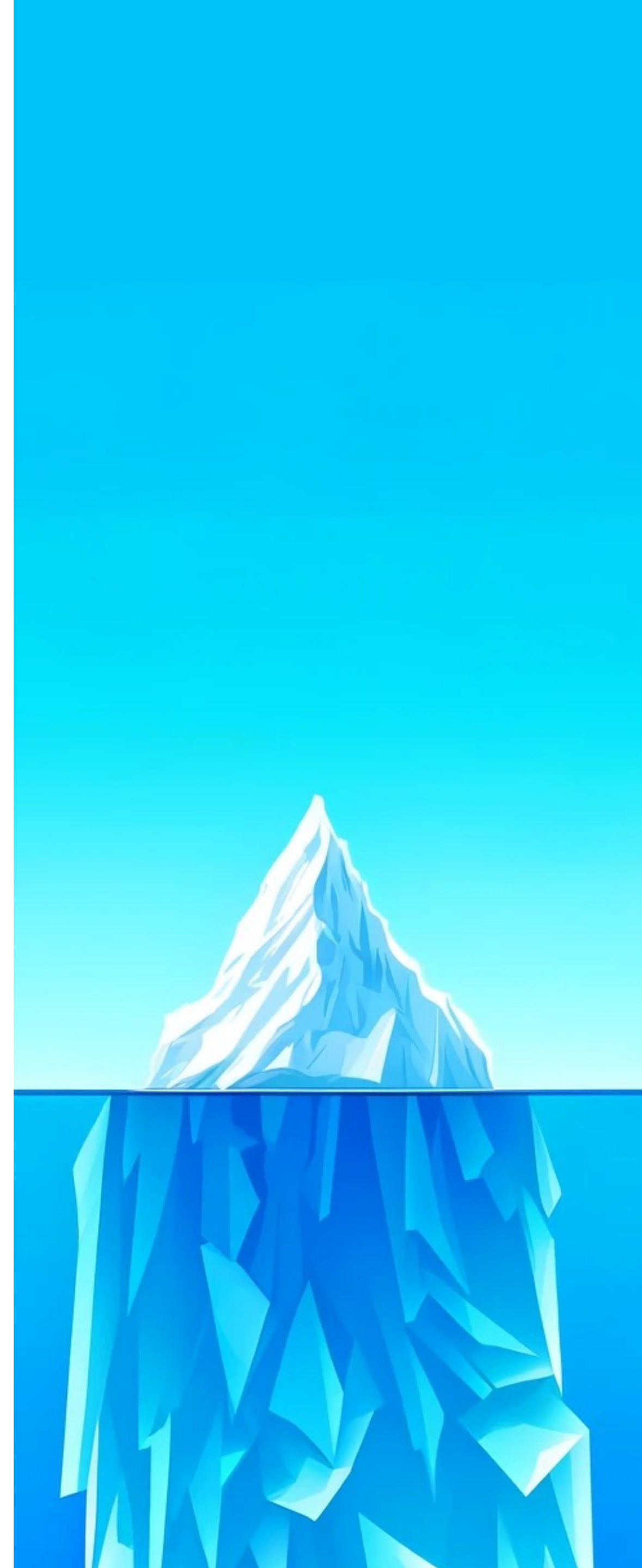
Иконки бывают разные

чёрные, белые, красные



Иконки бывают разные

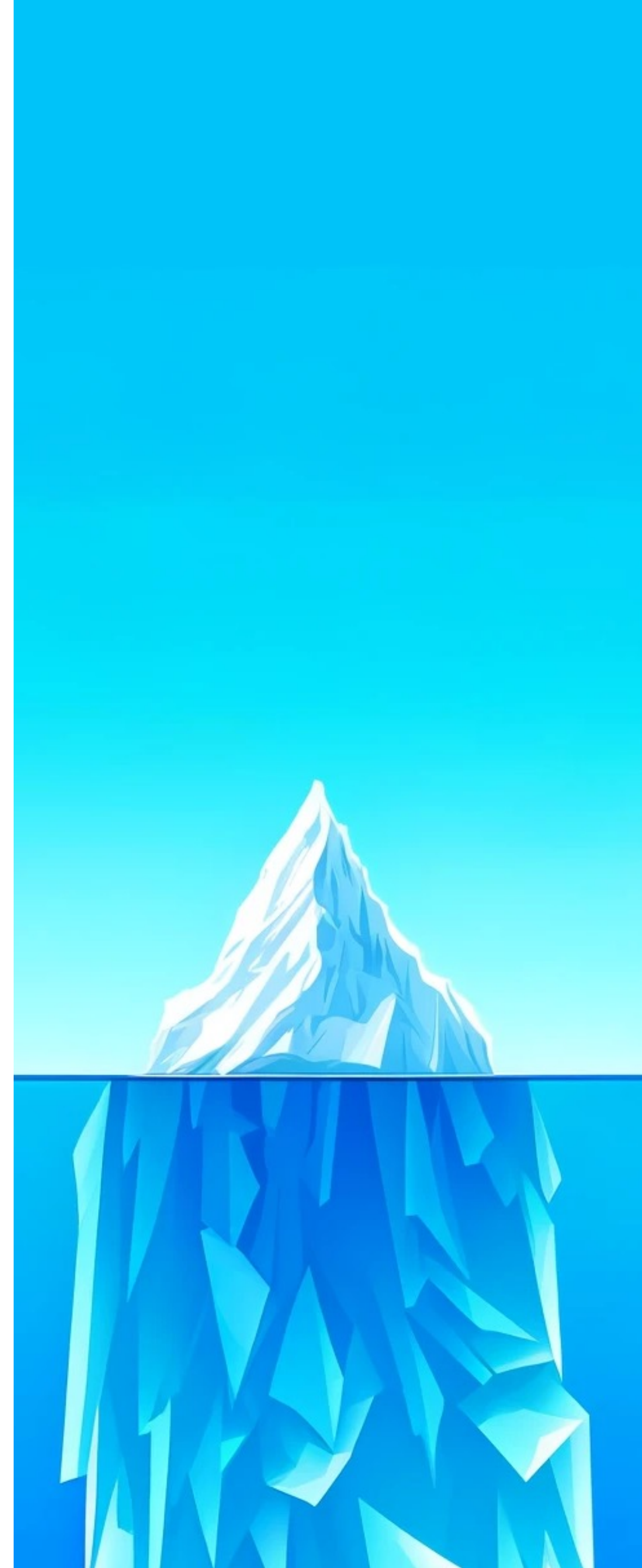
чёрные, белые, красные



Иконки бывают разные

чёрные, белые, красные

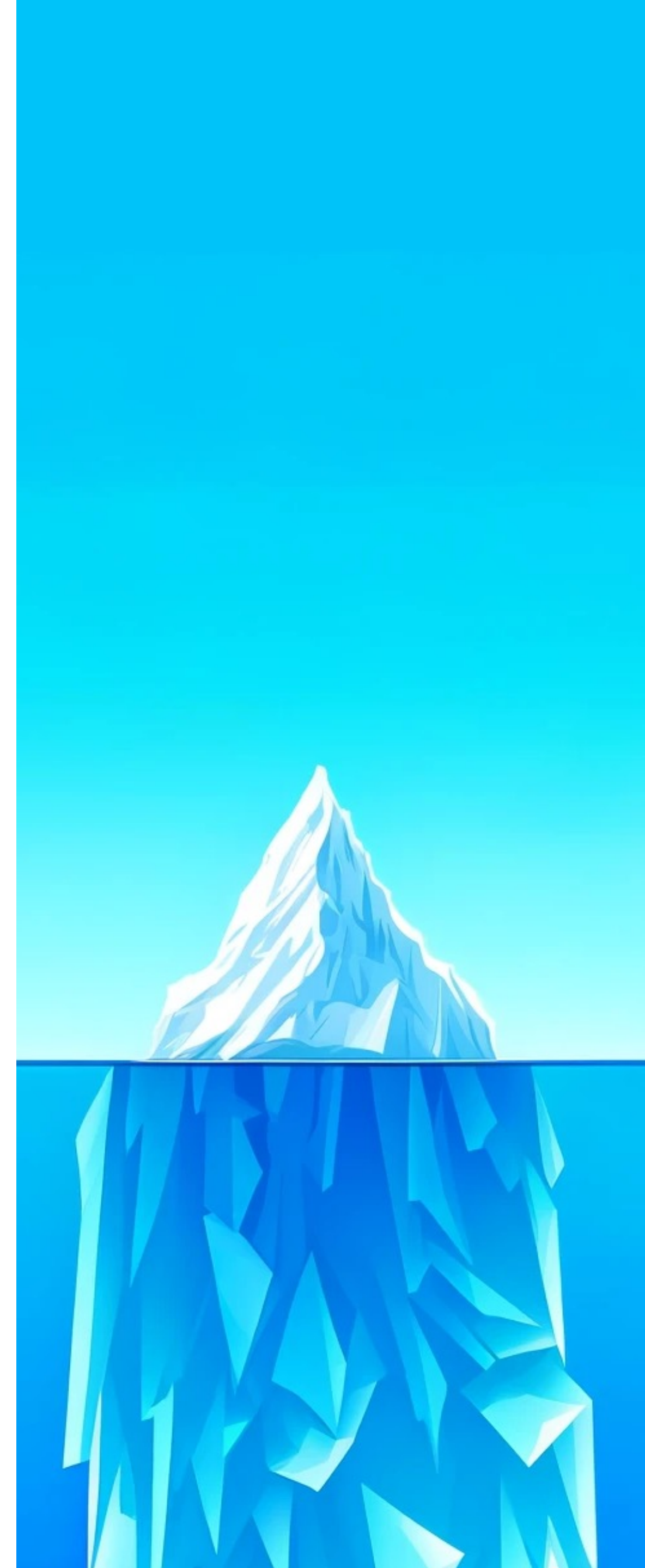
- Проблема: цвета защиты в старых иконках



Иконки бывают разные

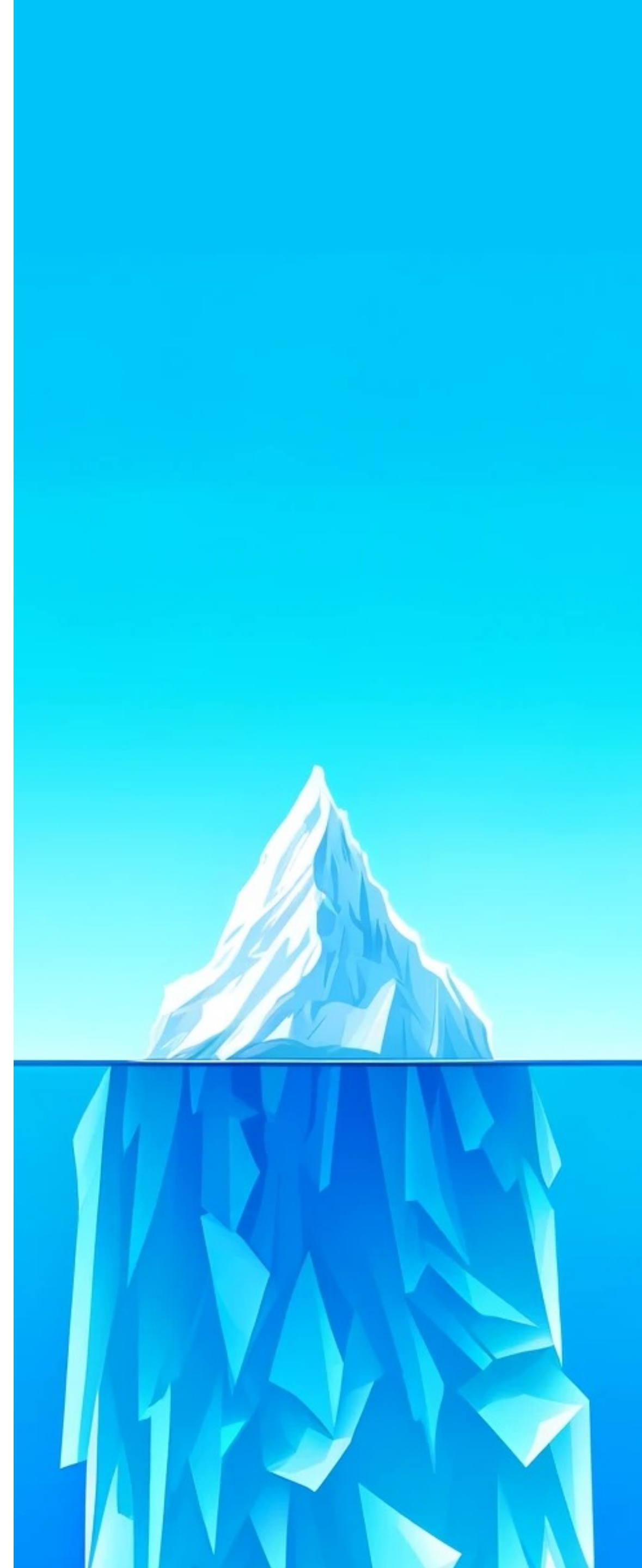
чёрные, белые, красные

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



Иконки бывают разные

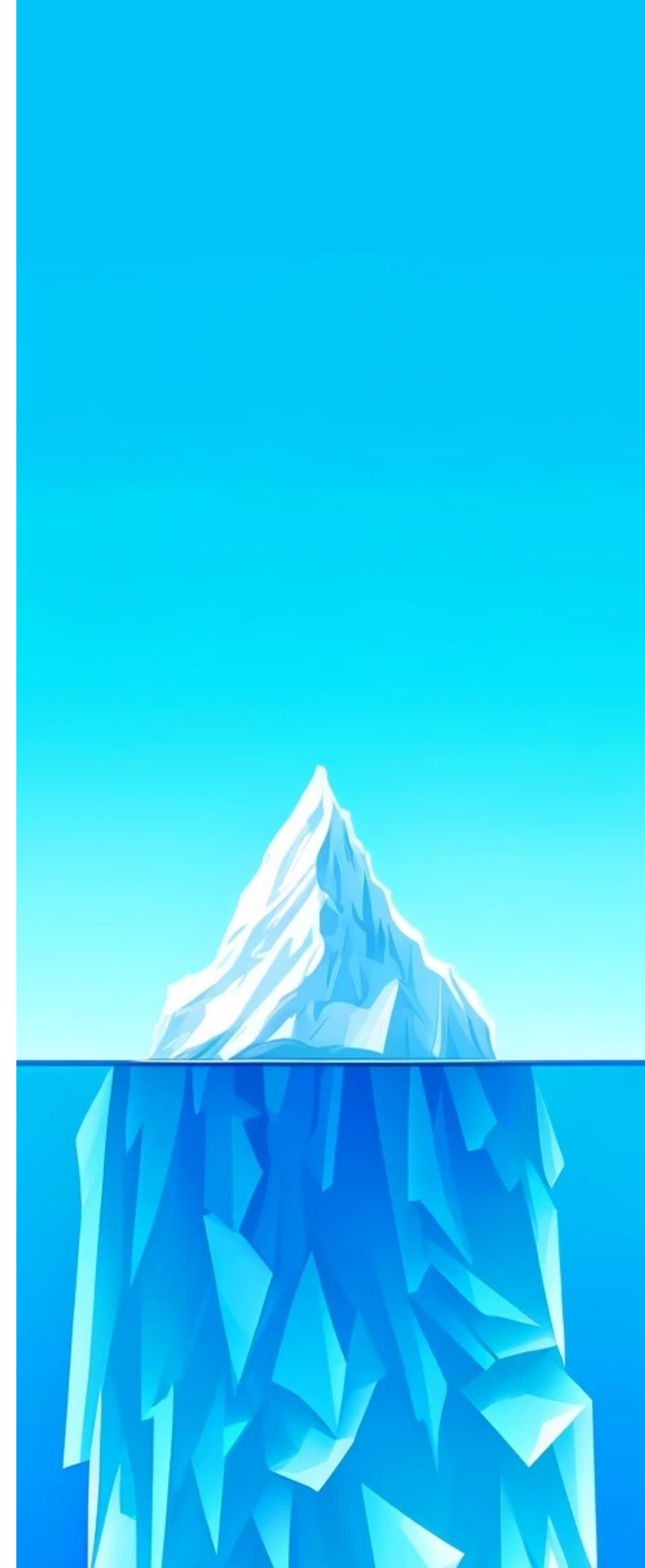
Почему независимость от цвета?



Иконки бывают разные

Почему независимость от цвета?

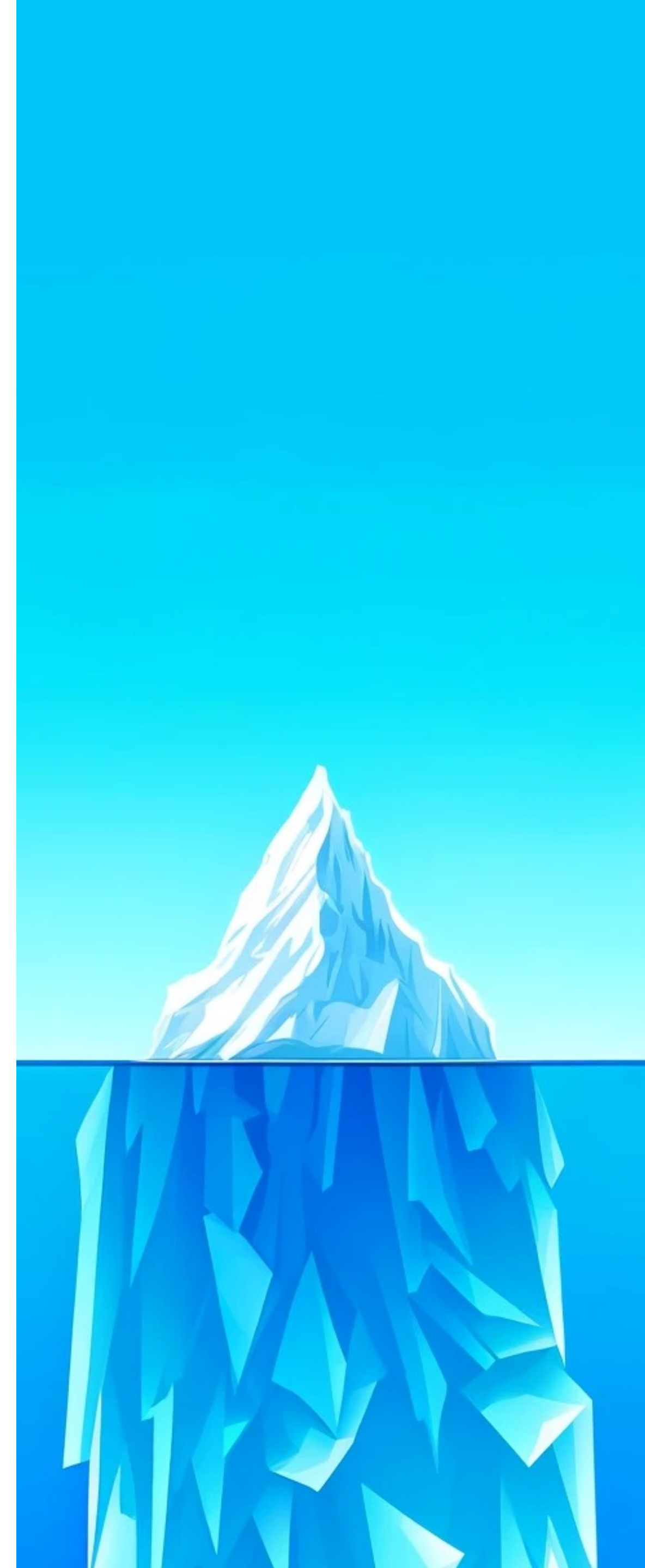
- Иконки генерируются



Иконки бывают разные

Почему независимость от цвета?

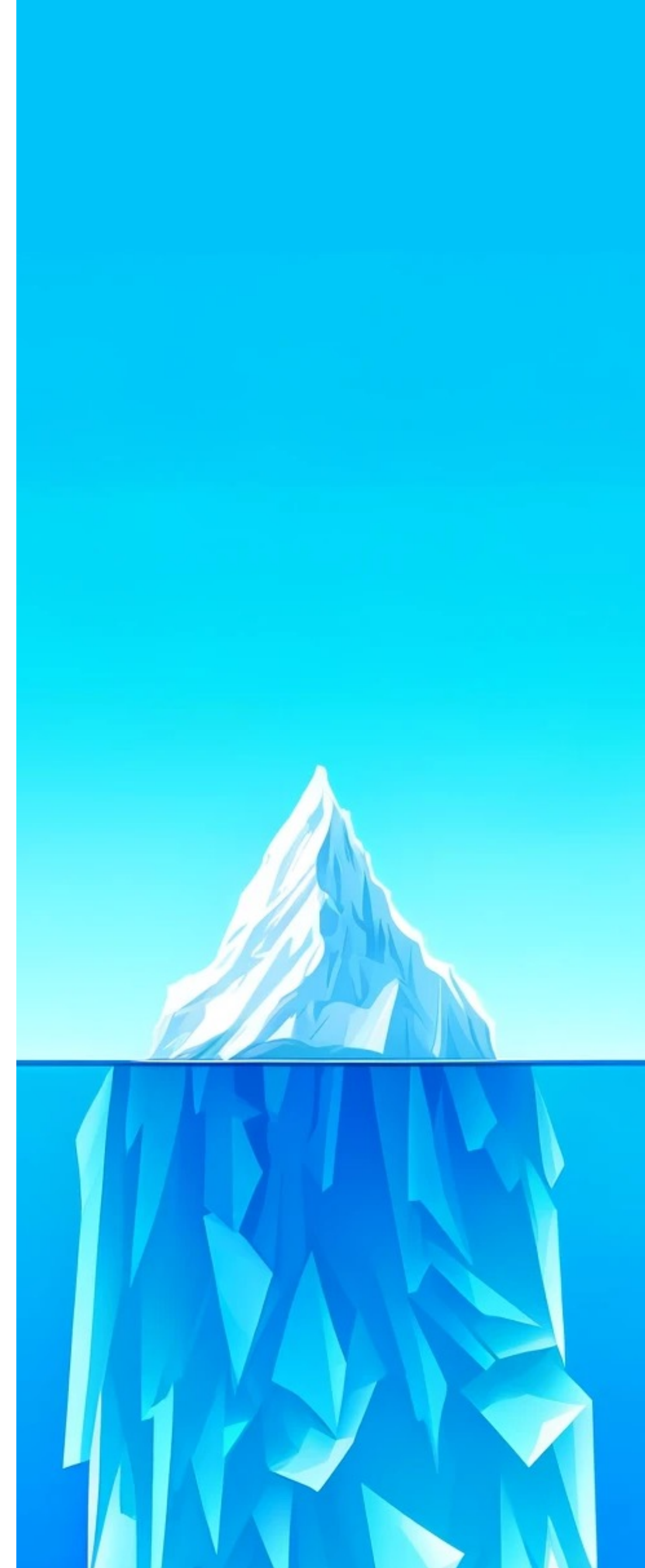
- Иконки генерируются
- Единый источник правды, не плодим дубликаты



Иконки бывают разные

Почему независимость от цвета?

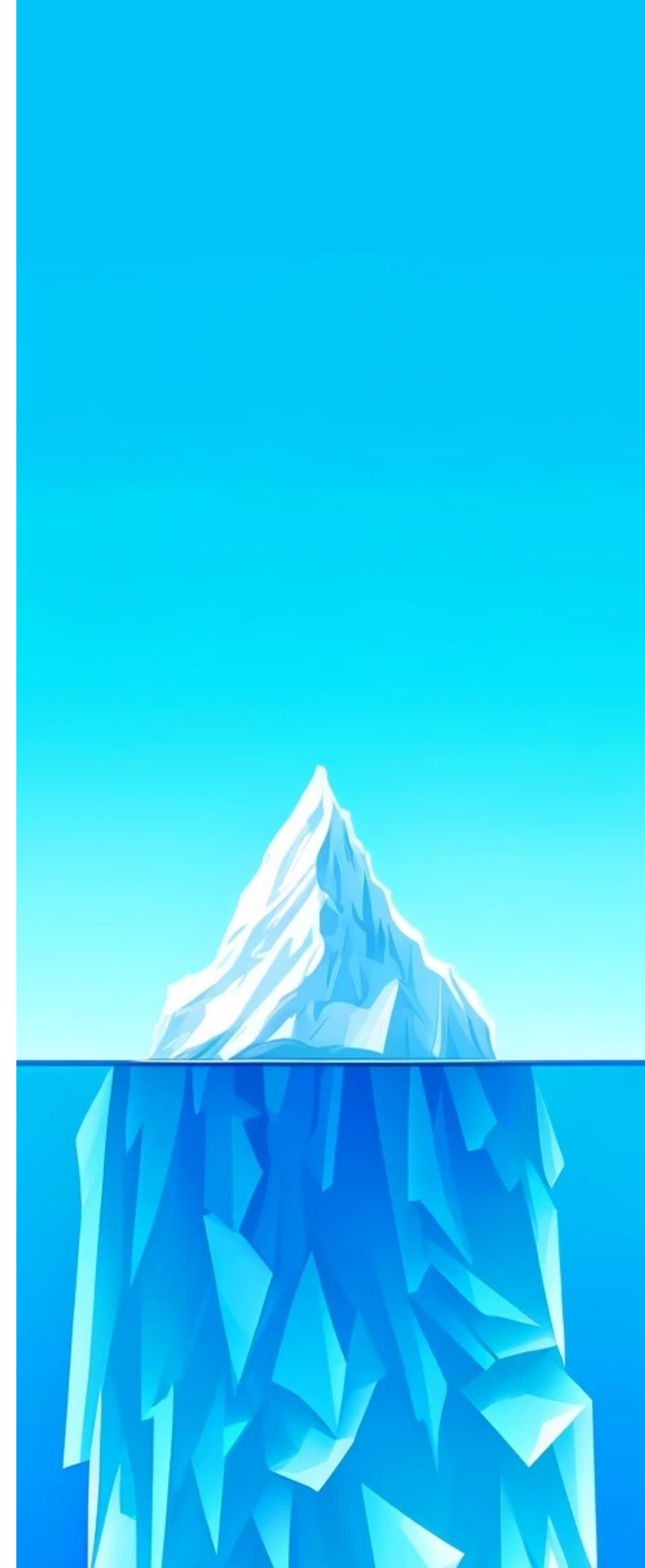
- Иконки генерируются
- Единый источник правды, не плодим дубликаты
- Всё решает тема и фича, а не иконка



Иконки бывают разные

Почему независимость от цвета?

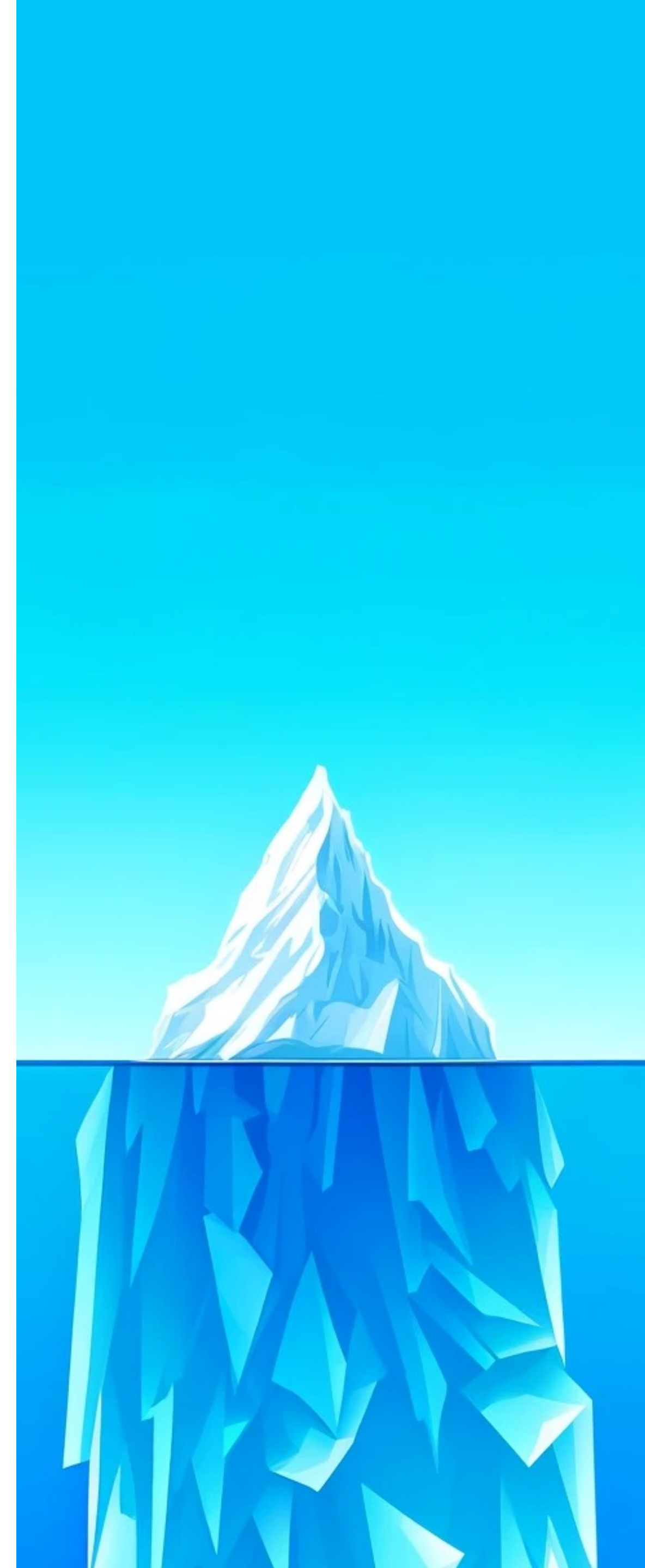
- Иконки генерируются
- Единый источник правды, не плодим дубликаты
- Всё решает тема и фича, а не иконка
- Гибкая темизация из кода



Иконки бывают разные

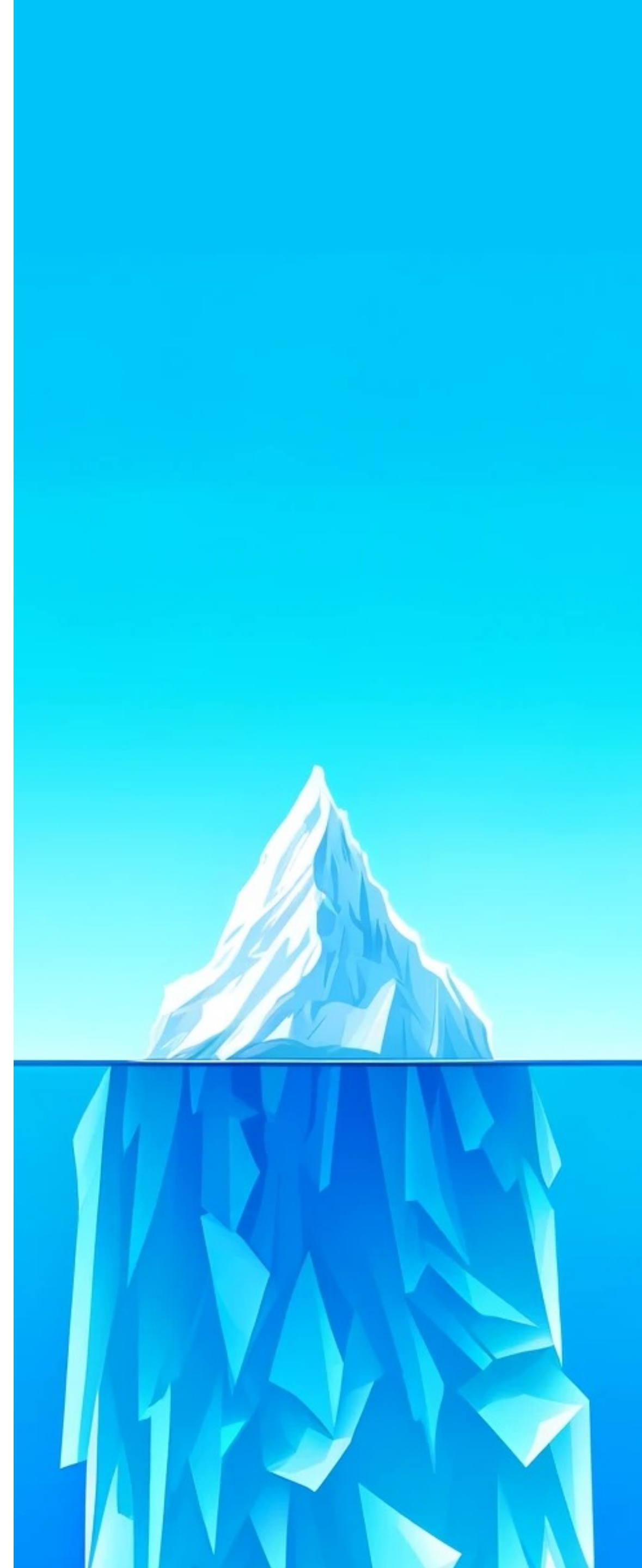
Почему независимость от цвета?

- 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

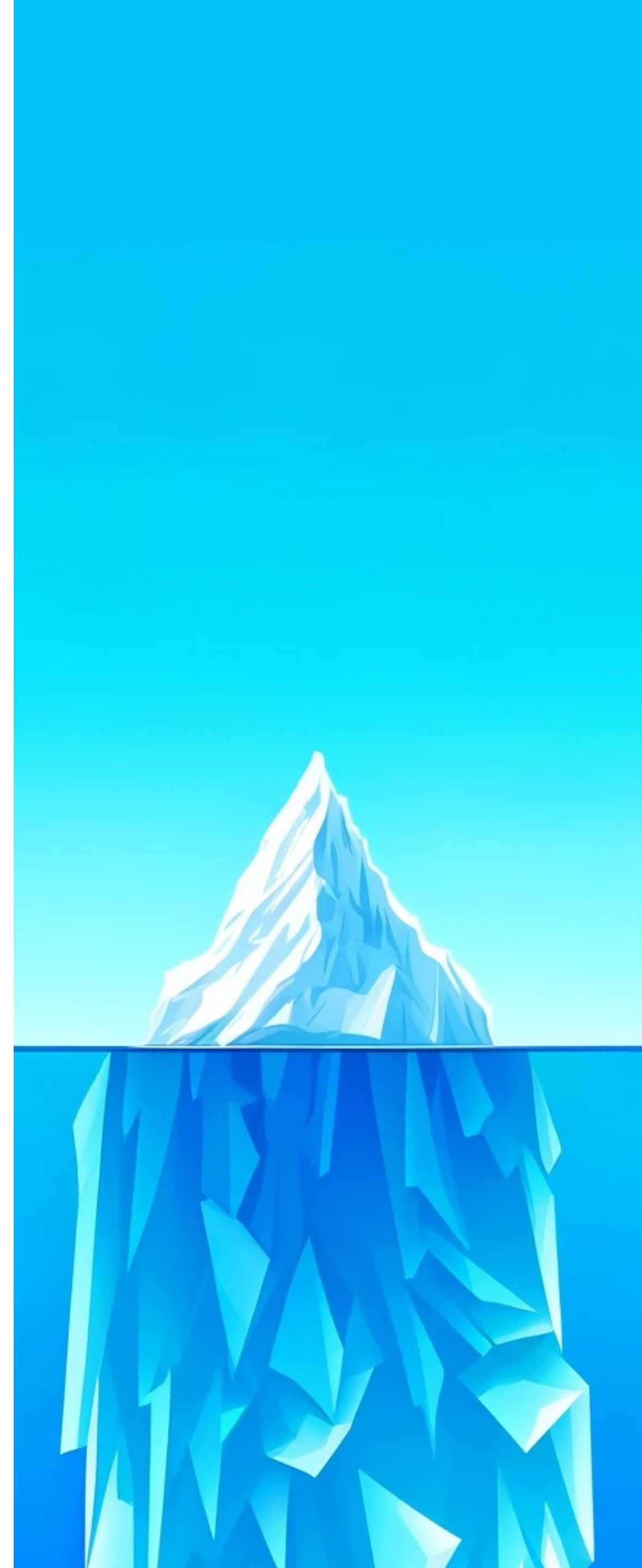
что делаю в ресурсах?



Иконки бывают разные

что делаю в ресурсах?

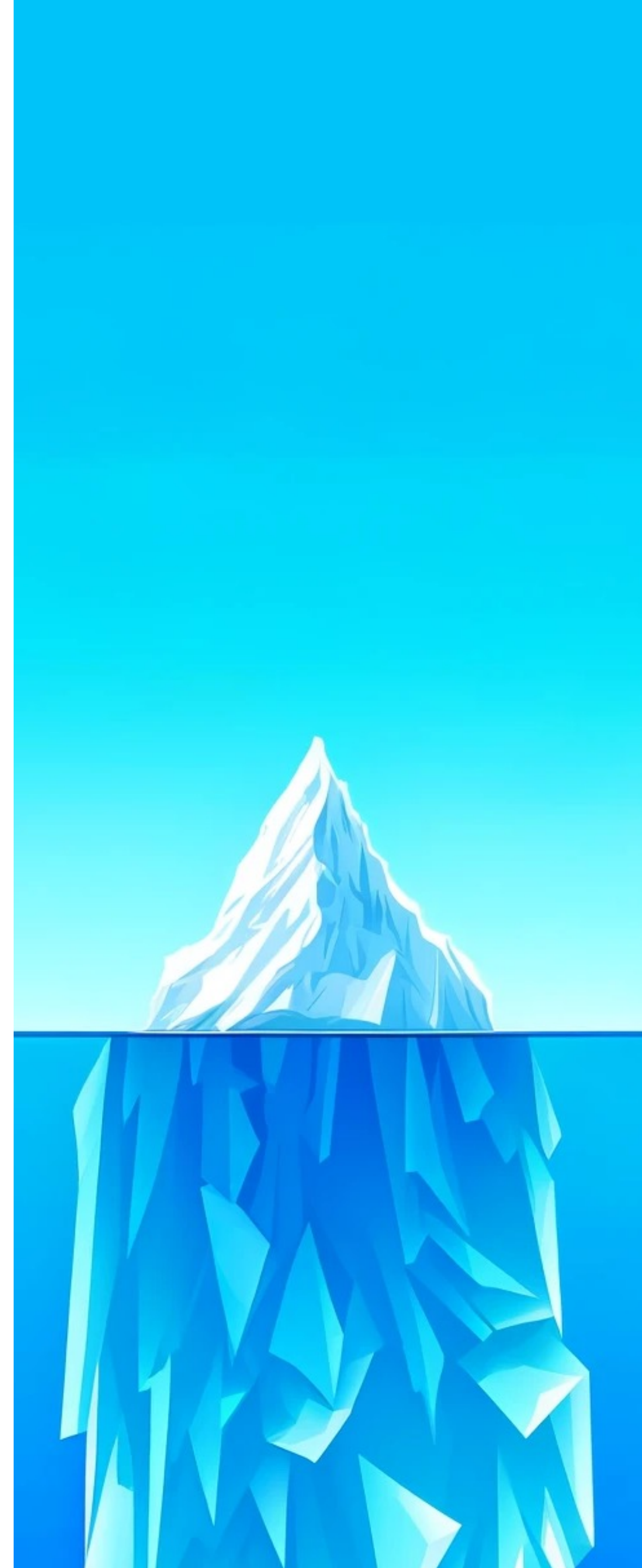
- В ресурсах делаю замену вместе с вставкой tint



Иконки бывают разные

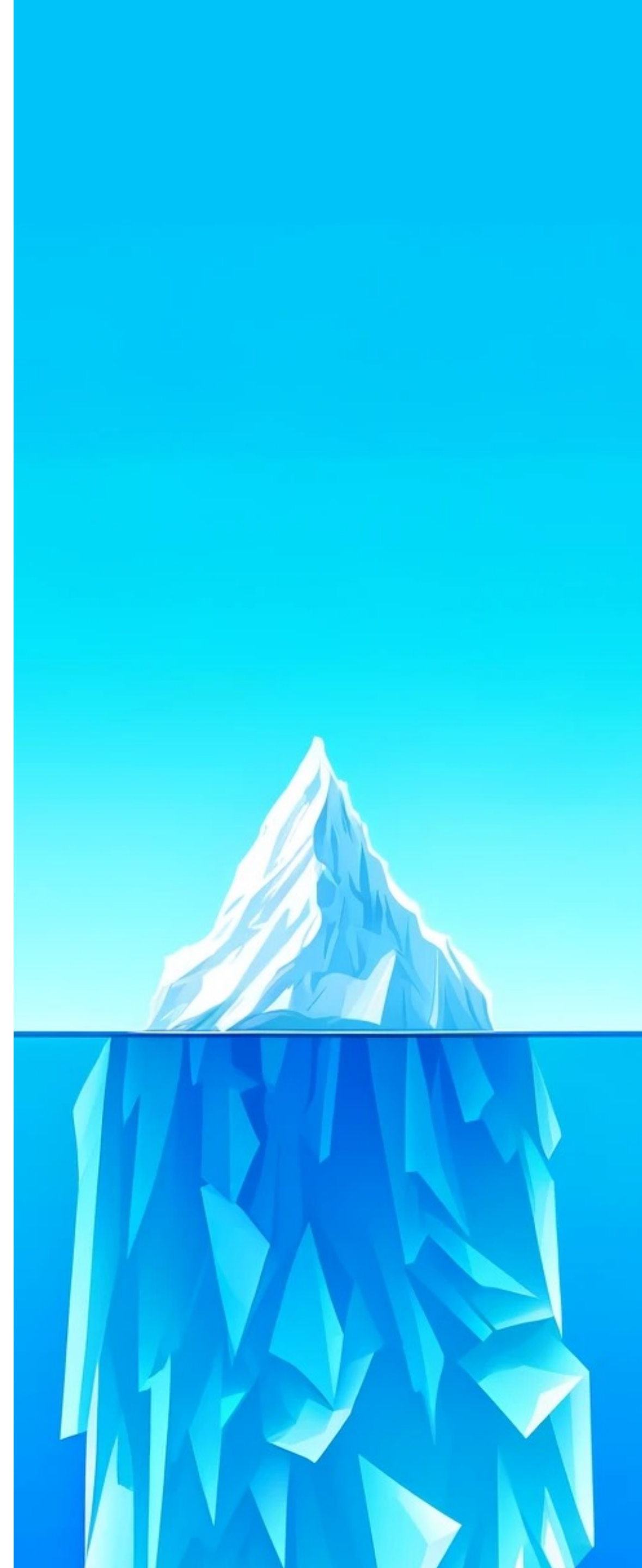
что делаю в ресурсах?

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



Иконки бывают разные

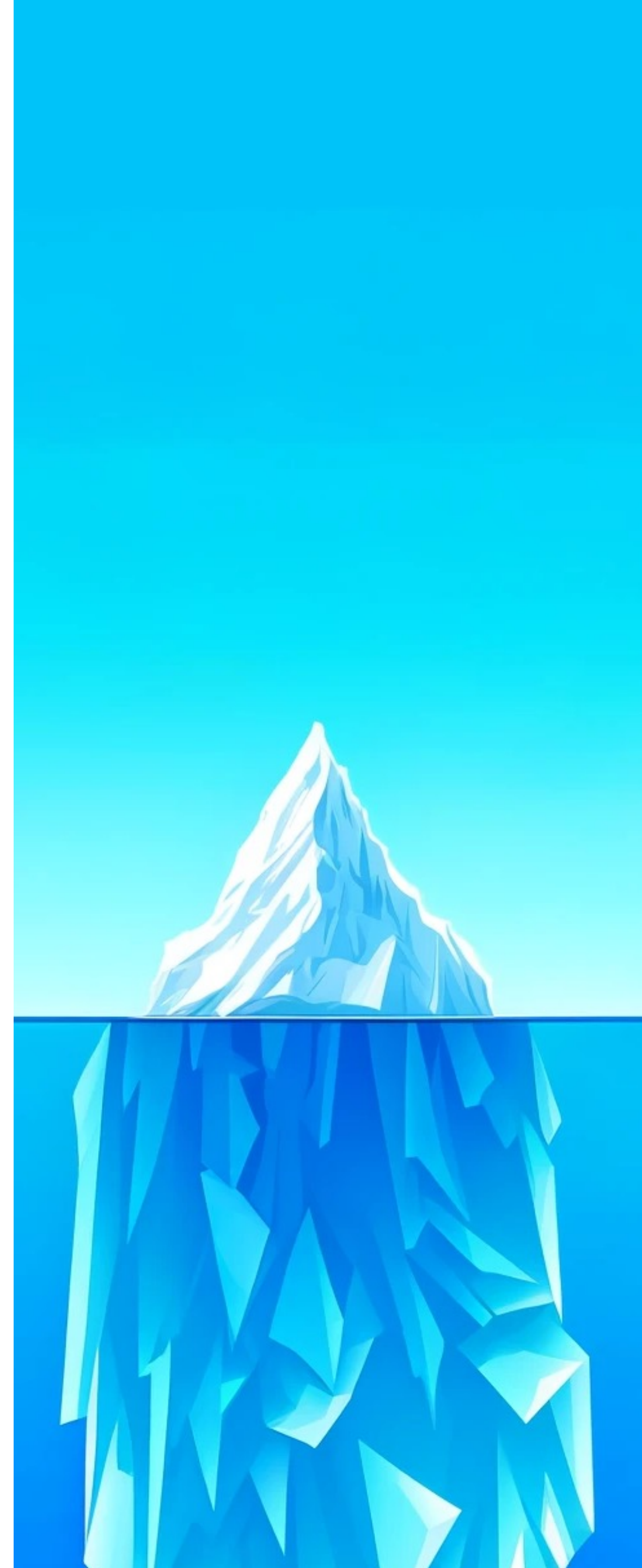
а что в коде?



Иконки бывают разные

а что в коде?

А в коде — всё сложно



Иконки бывают разные

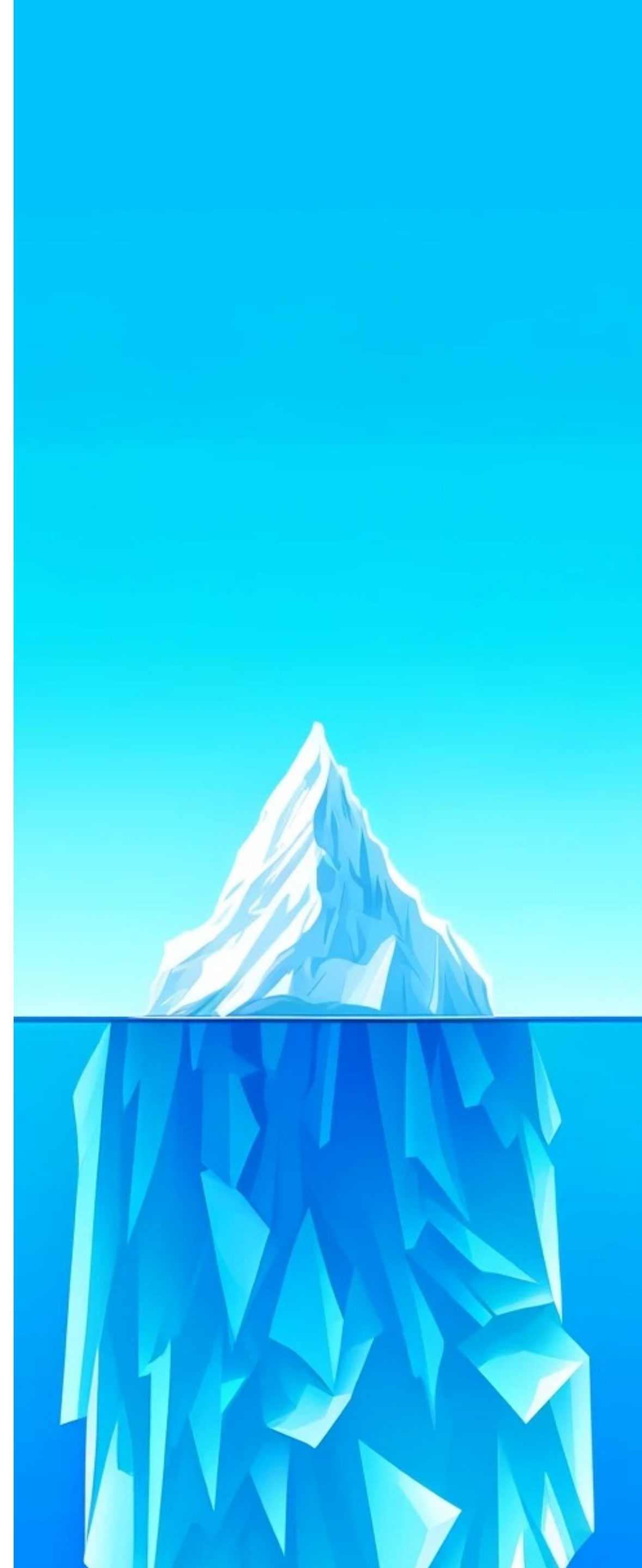
а что в коде?

А в коде — всё сложно

Влюблена

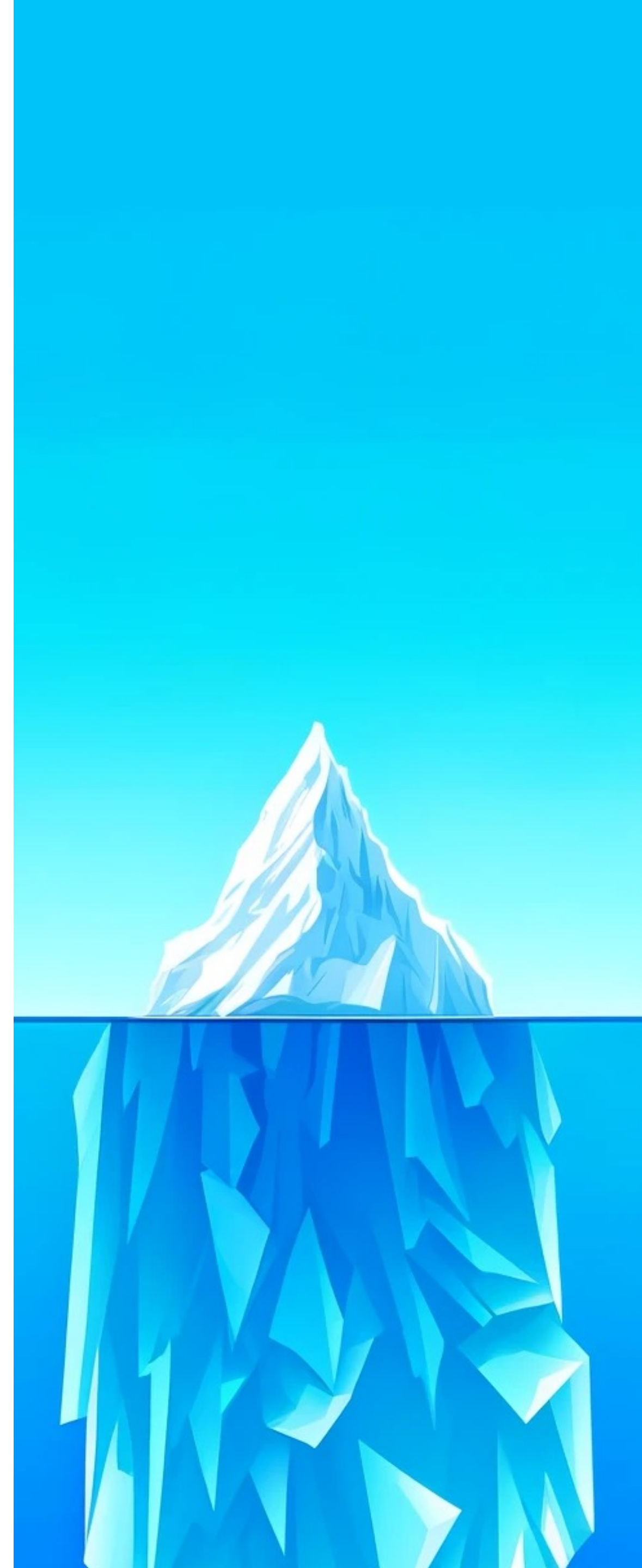
В активном поиске

~~Всё сложно~~ **всё**
возможно



Иконки бывают разные

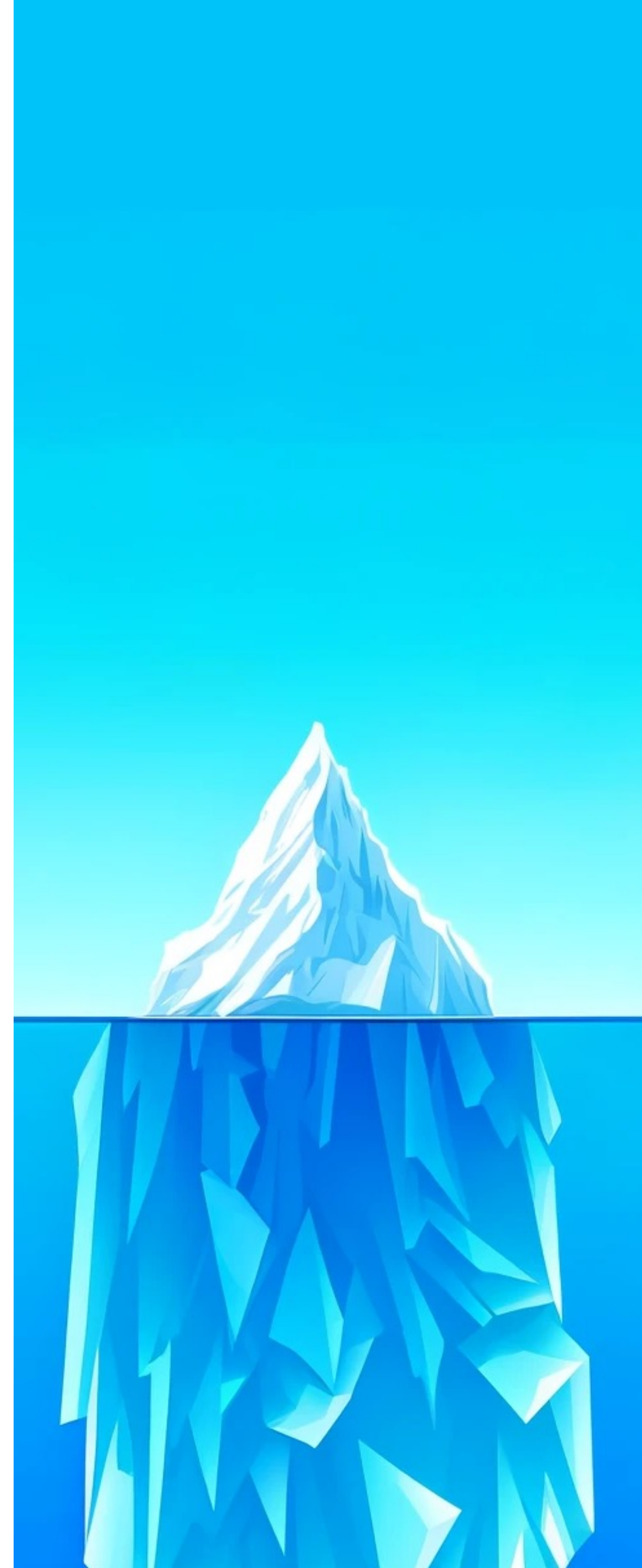
а что в коде?



Иконки бывают разные

а что в коде?

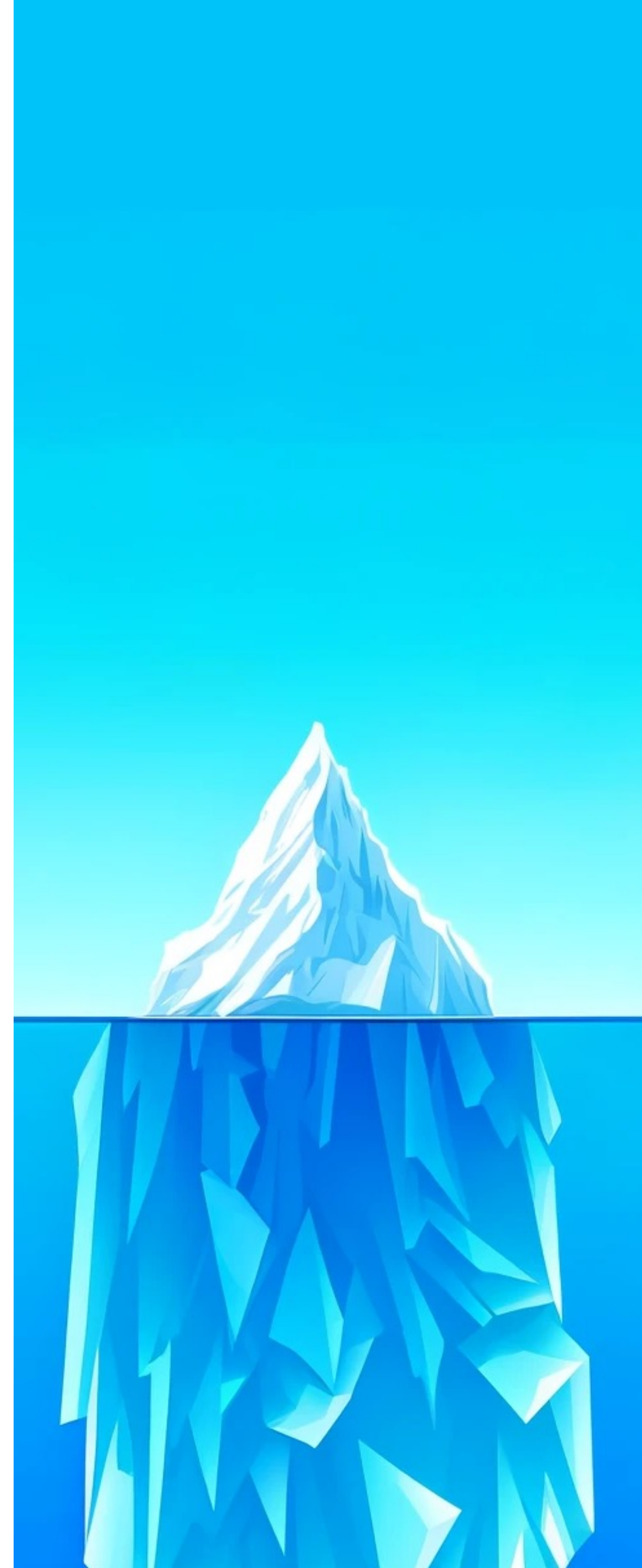
Ресурс



Иконки бывают разные

а что в коде?

Ресурс



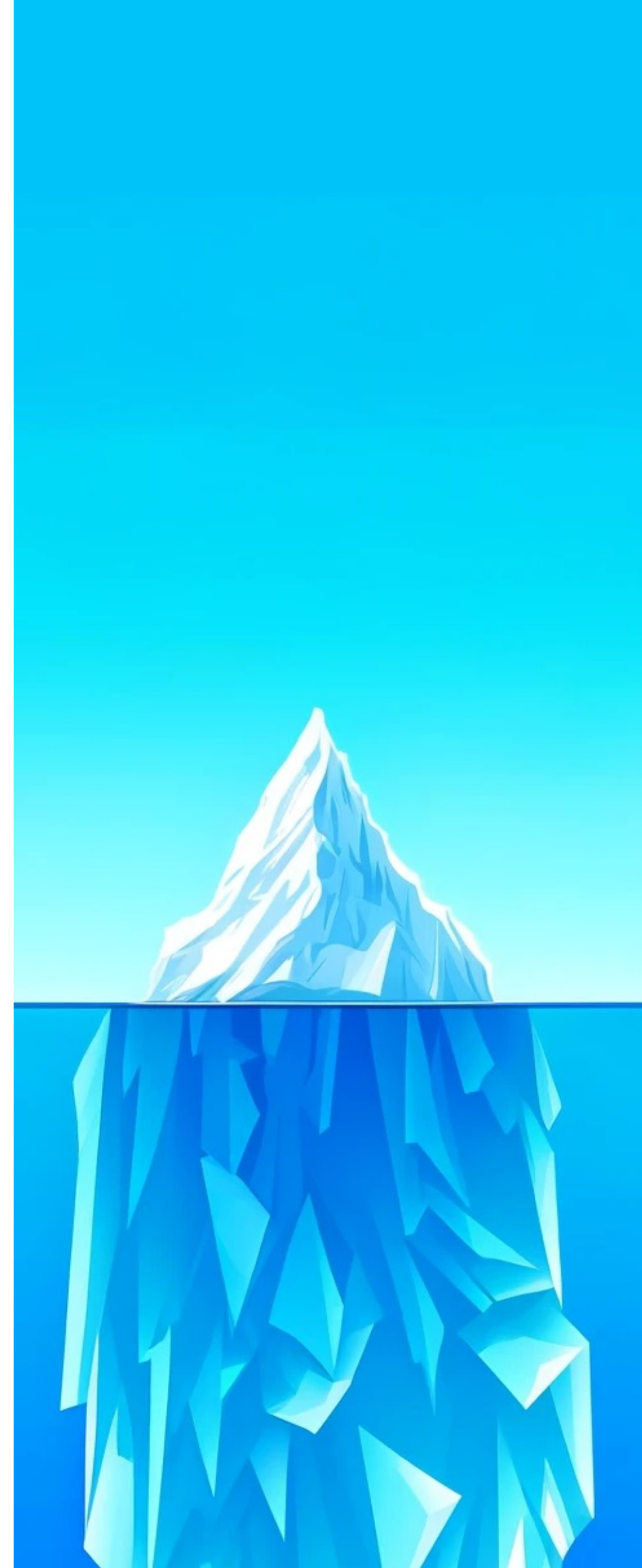
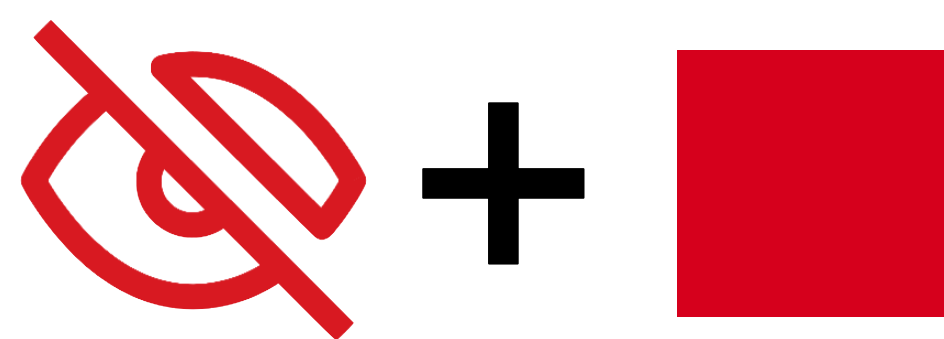
Иконки бывают разные

а что в коде?

Ресурс



API



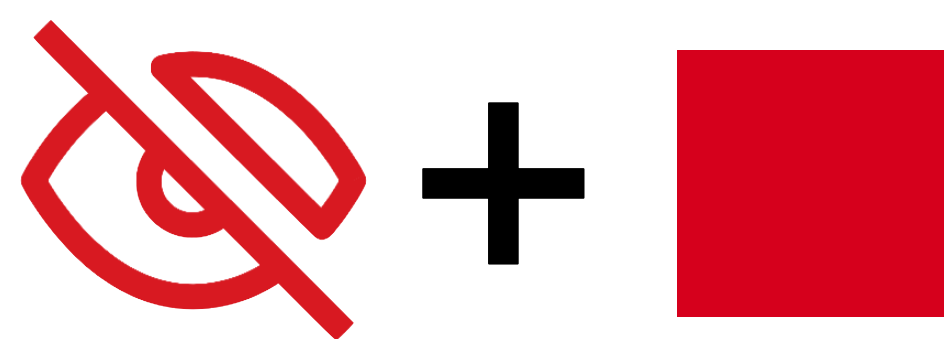
Иконки бывают разные

а что в коде?

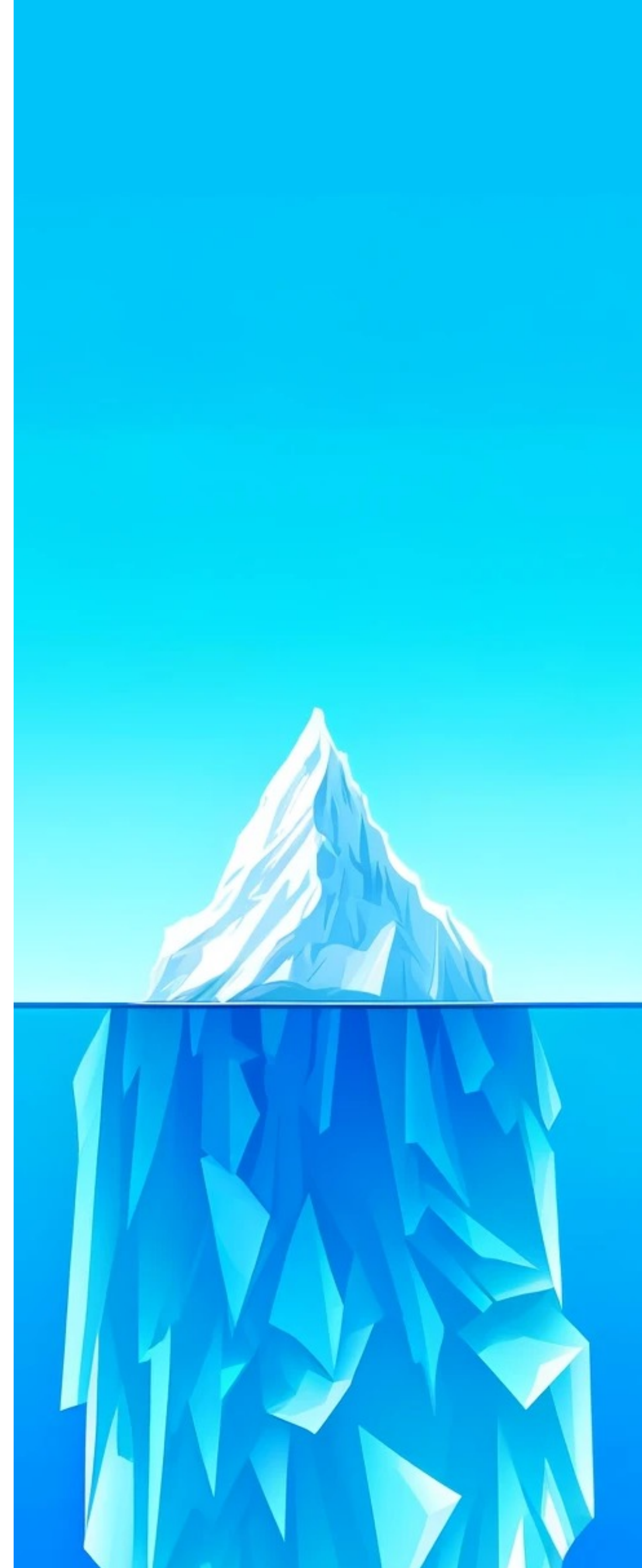
Ресурс



API



Компонент



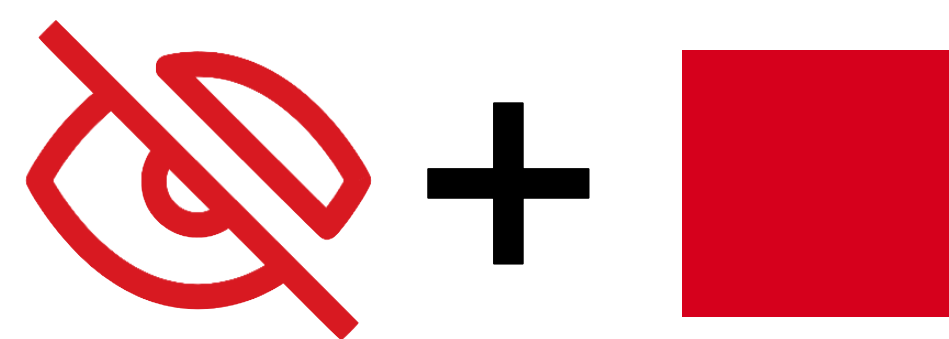
Иконки бывают разные

а что в коде?

Ресурс



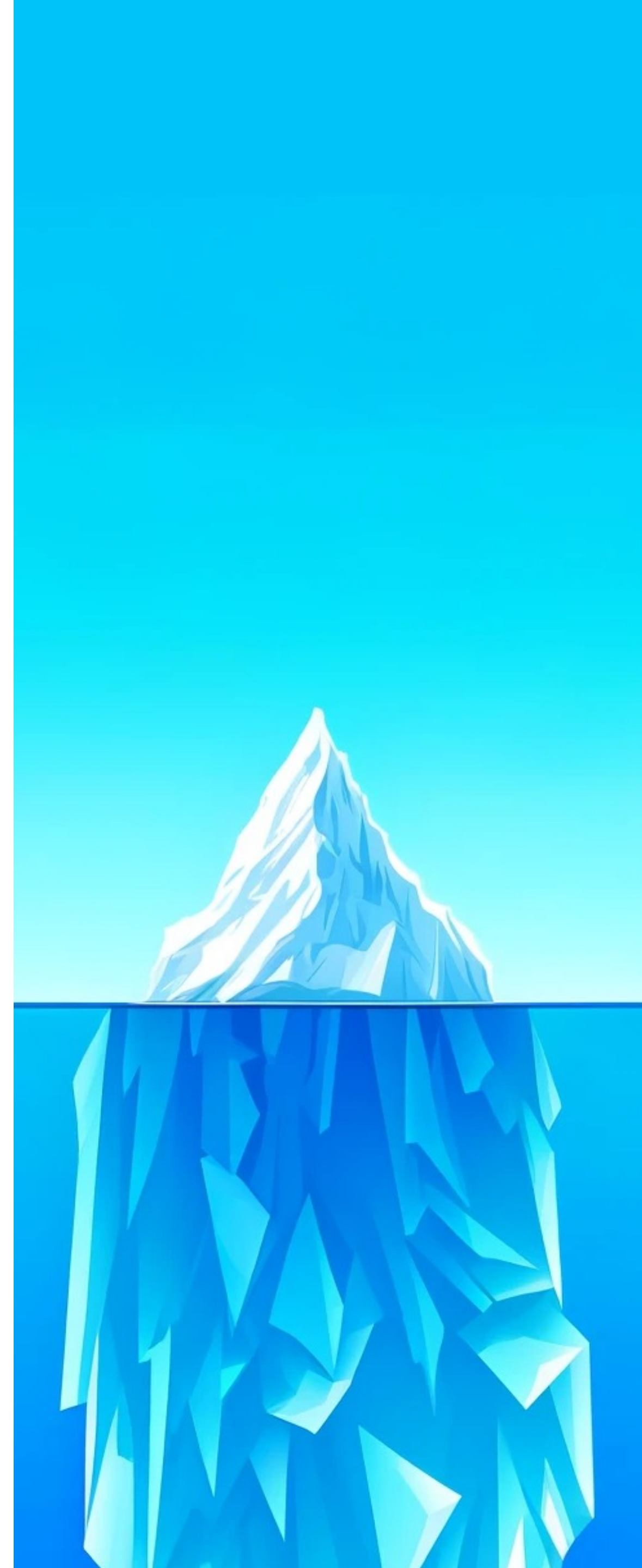
API



Компонент



Пользователь



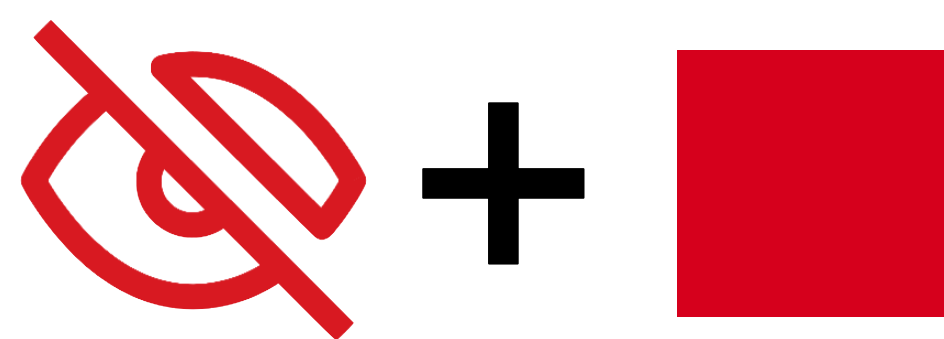
Иконки бывают разные

а что в коде?

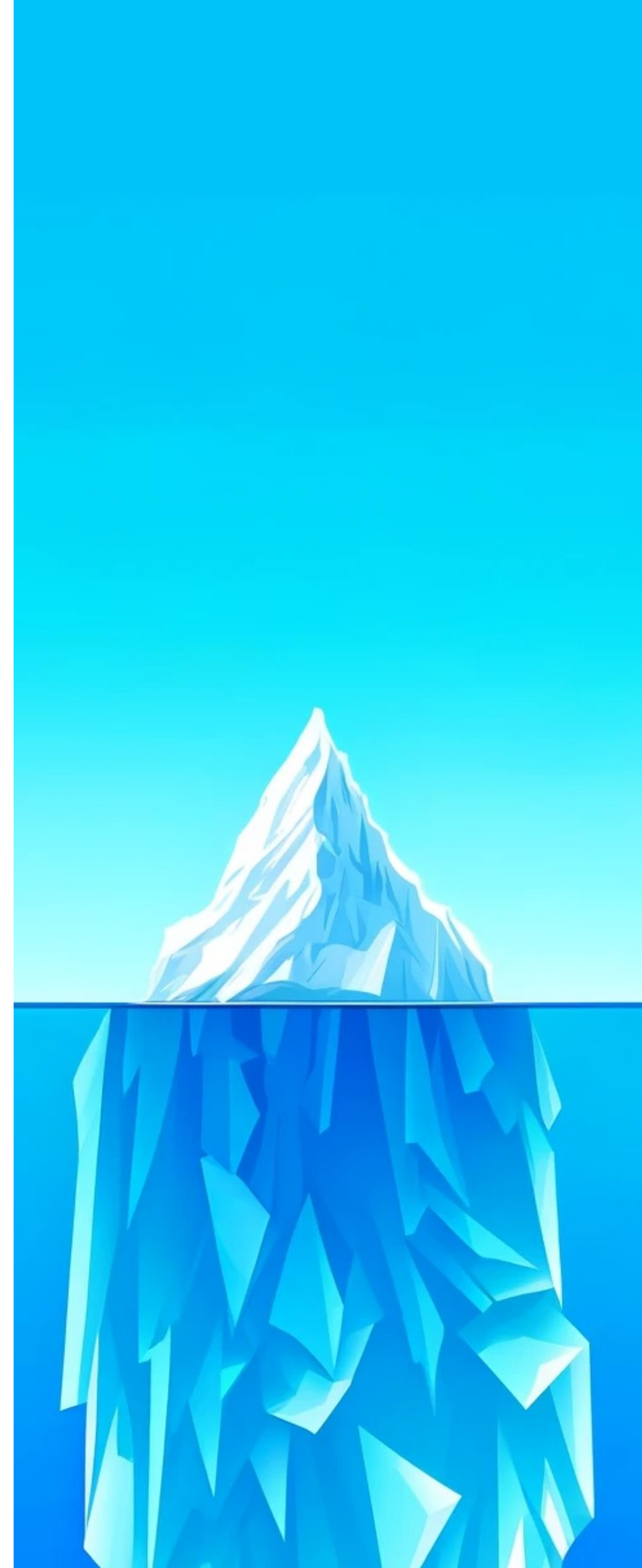
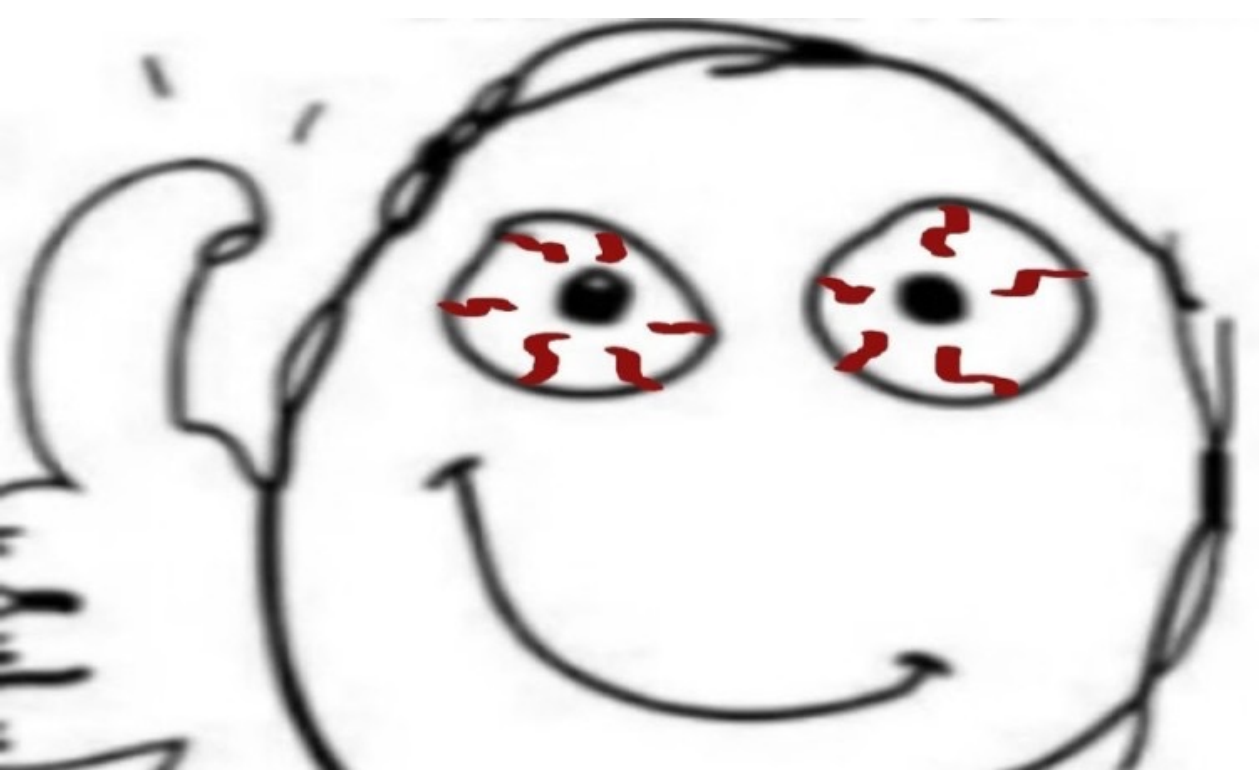
Ресурс



API



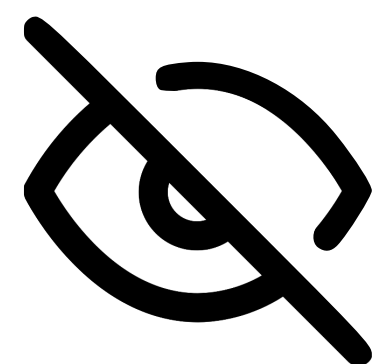
Компонент



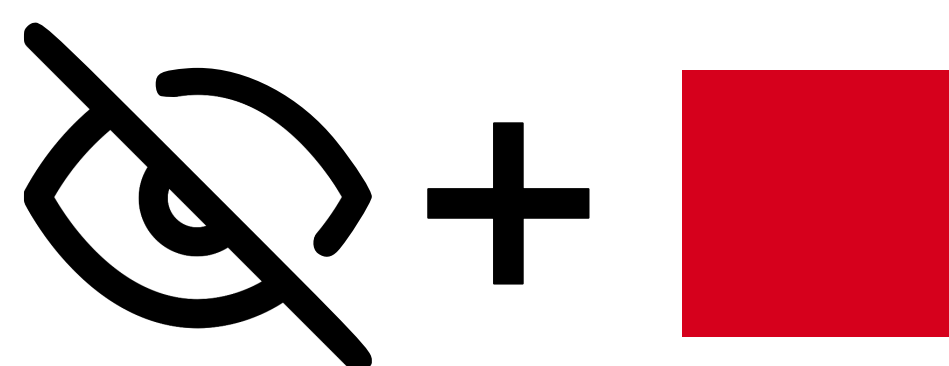
Иконки бывают разные

а что в коде?

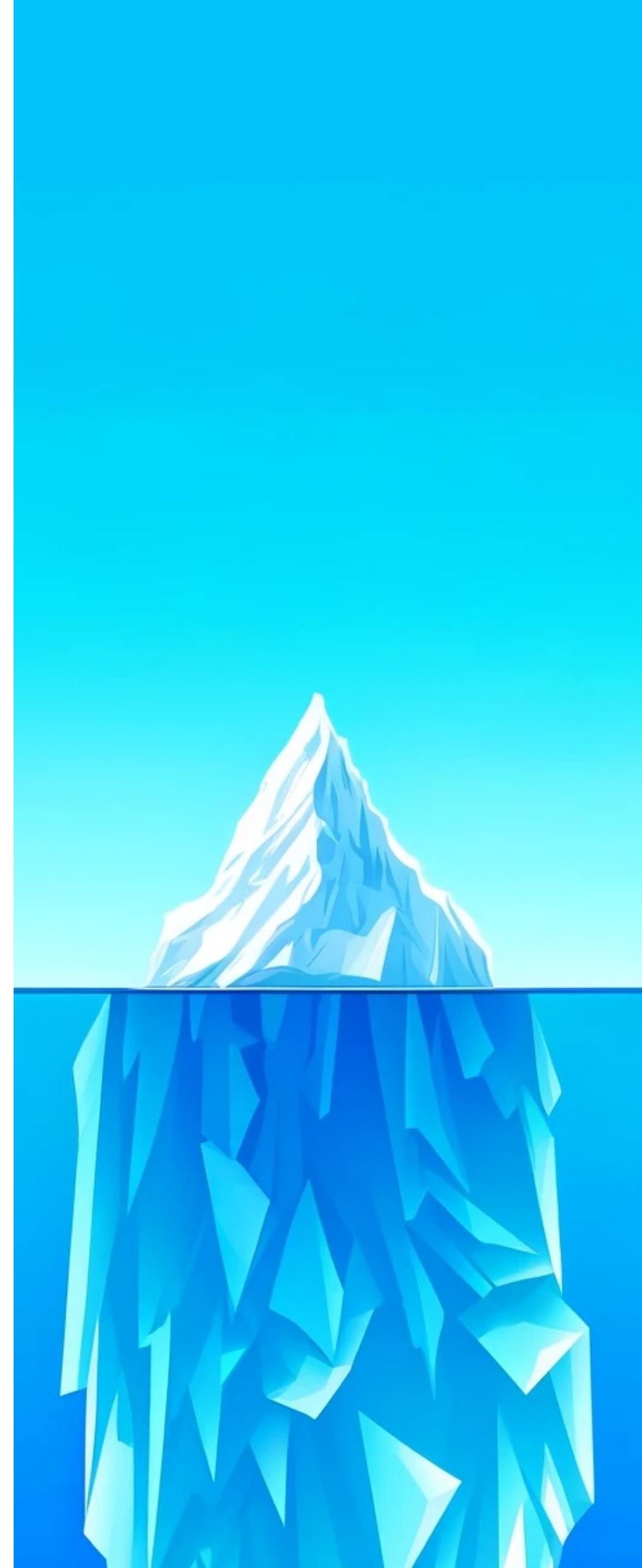
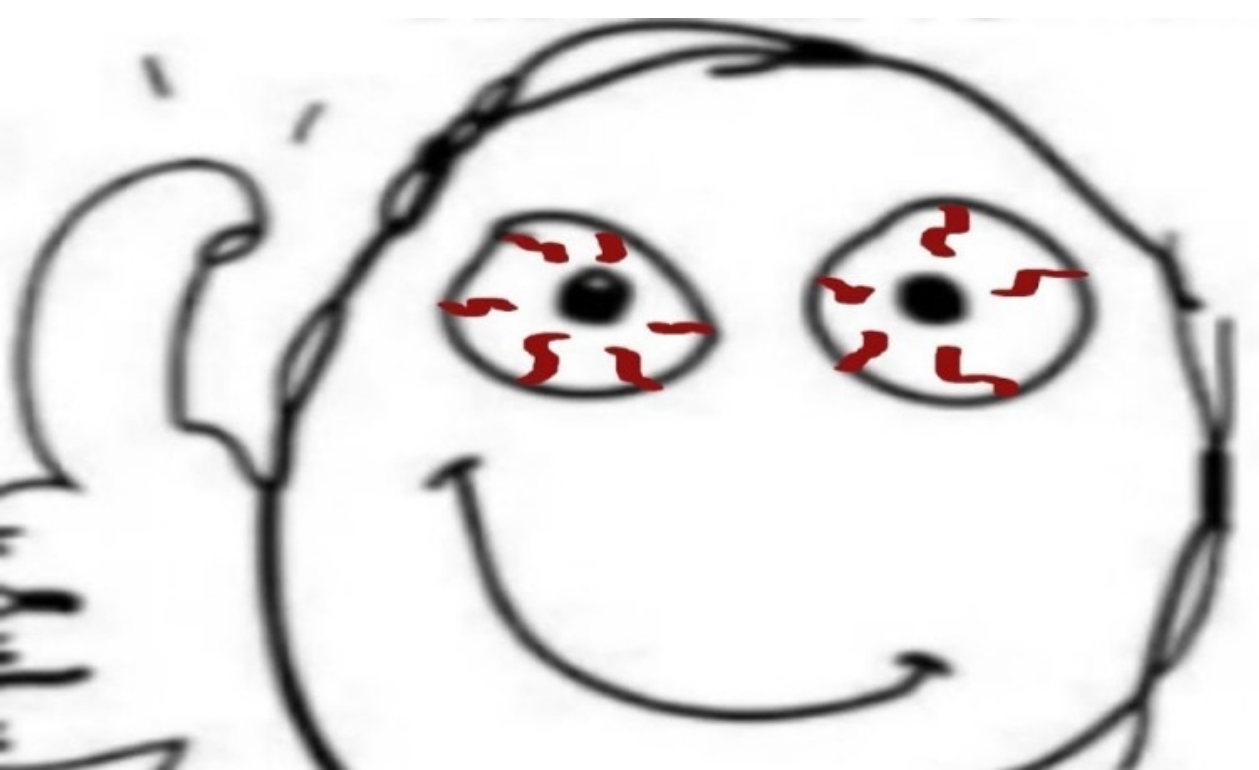
Ресурс



API



Компонент



Иконки бывают разные

а что в коде?

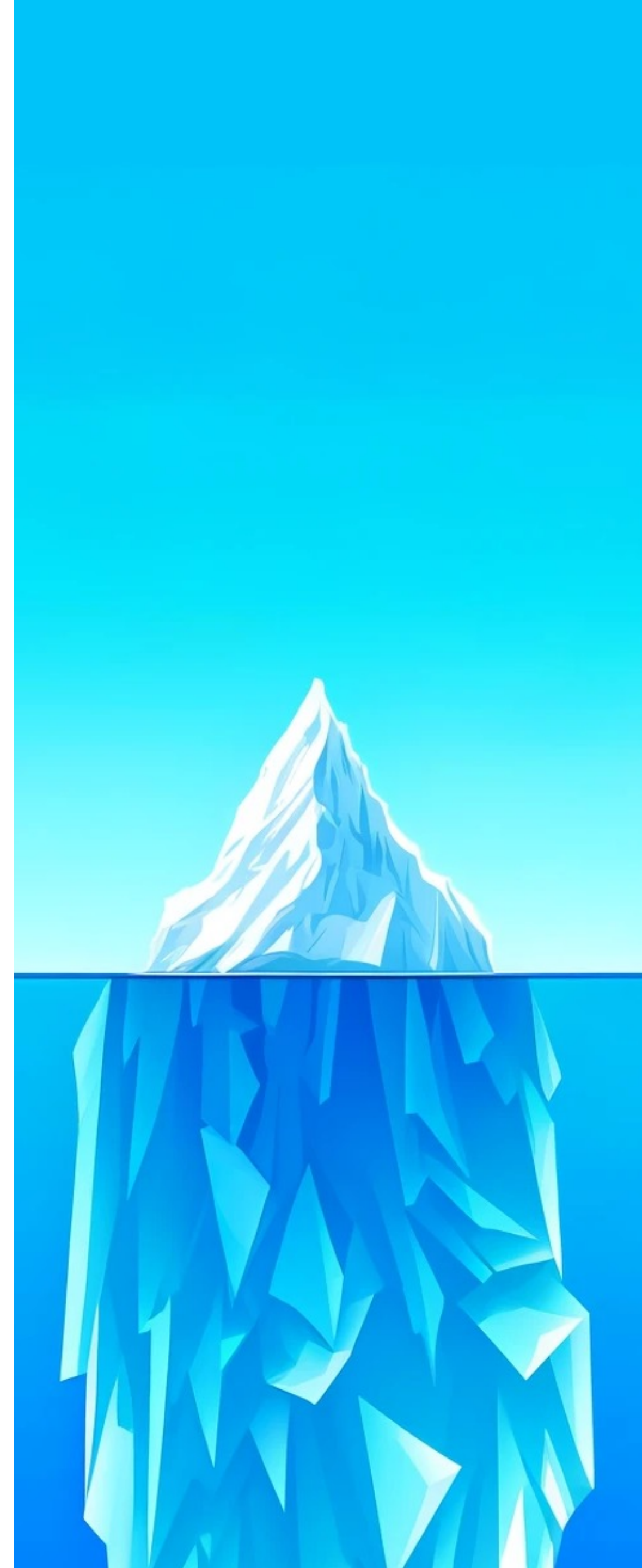
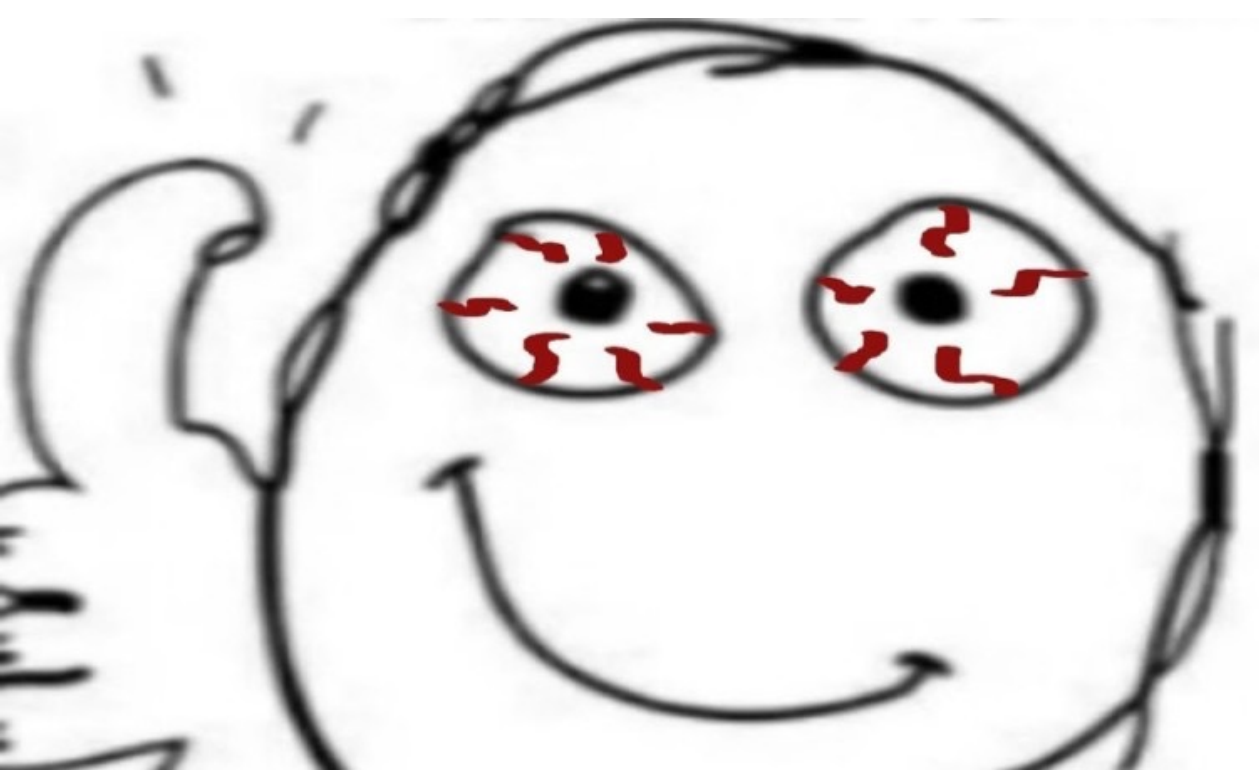
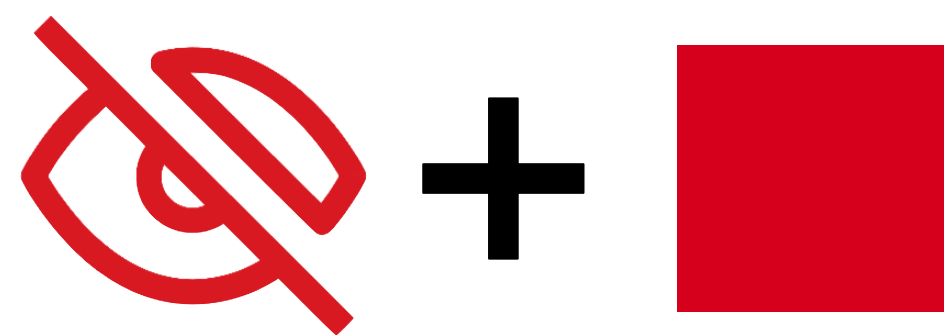
Ресурс



API



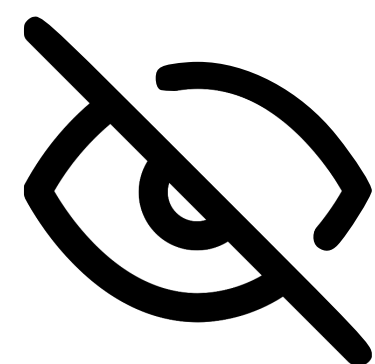
Компонент



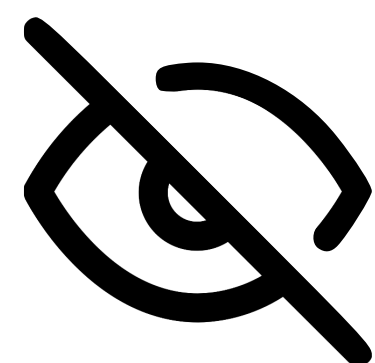
Иконки бывают разные

а что в коде?

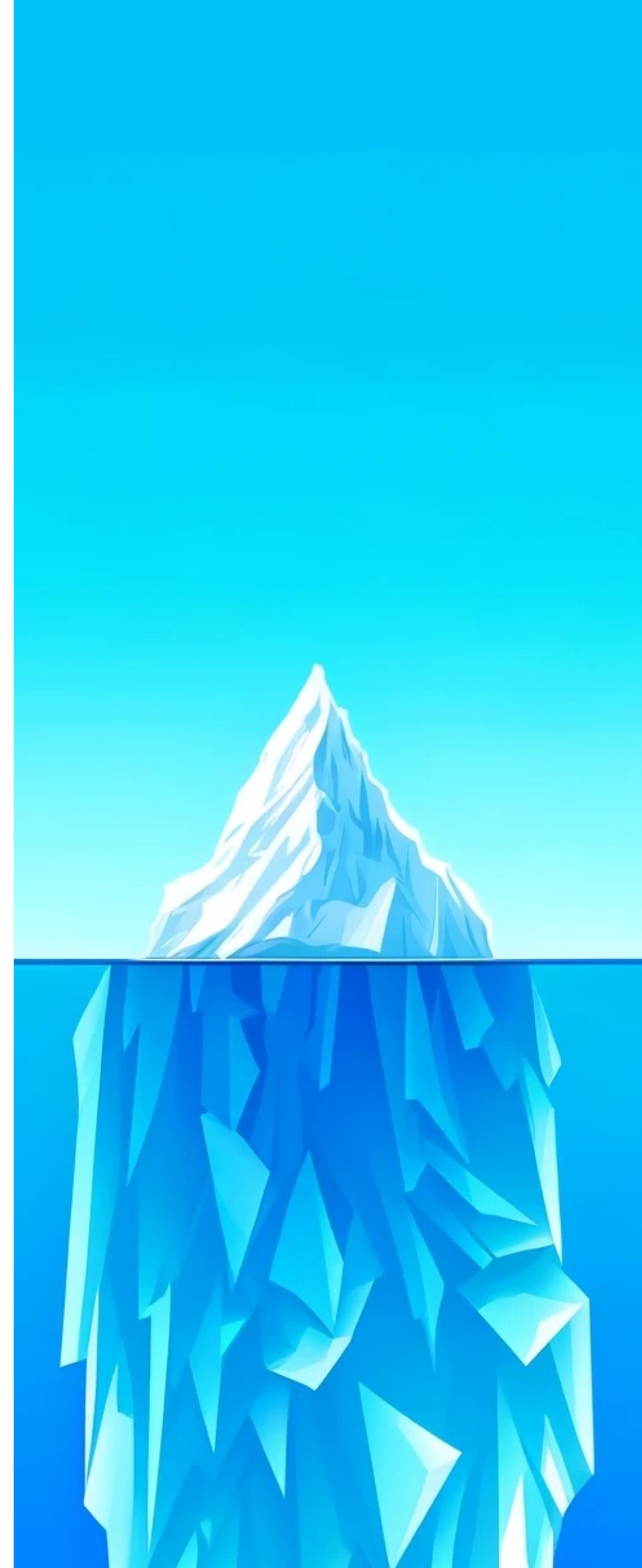
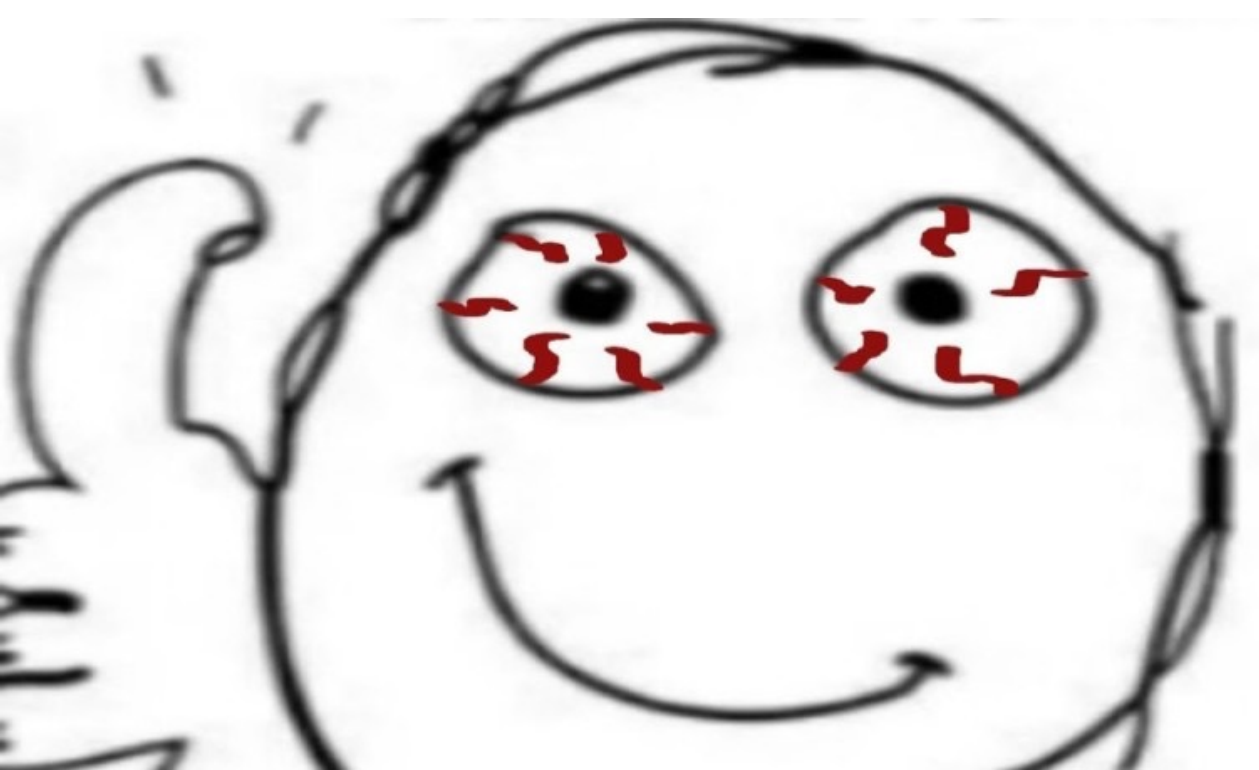
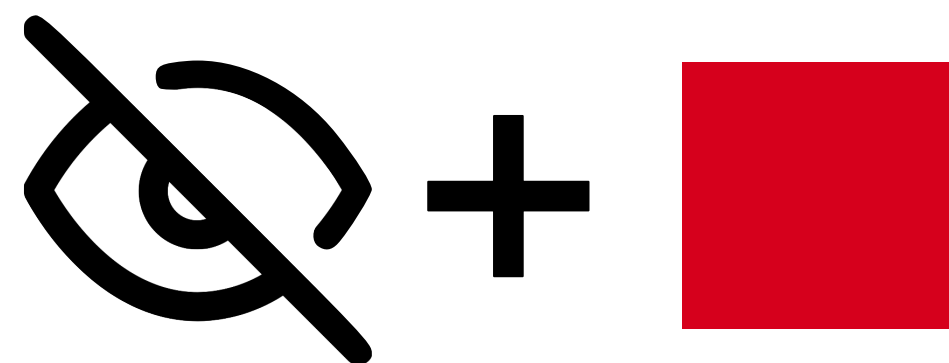
Ресурс



API



Компонент



Иконки бывают разные

а что в коде?

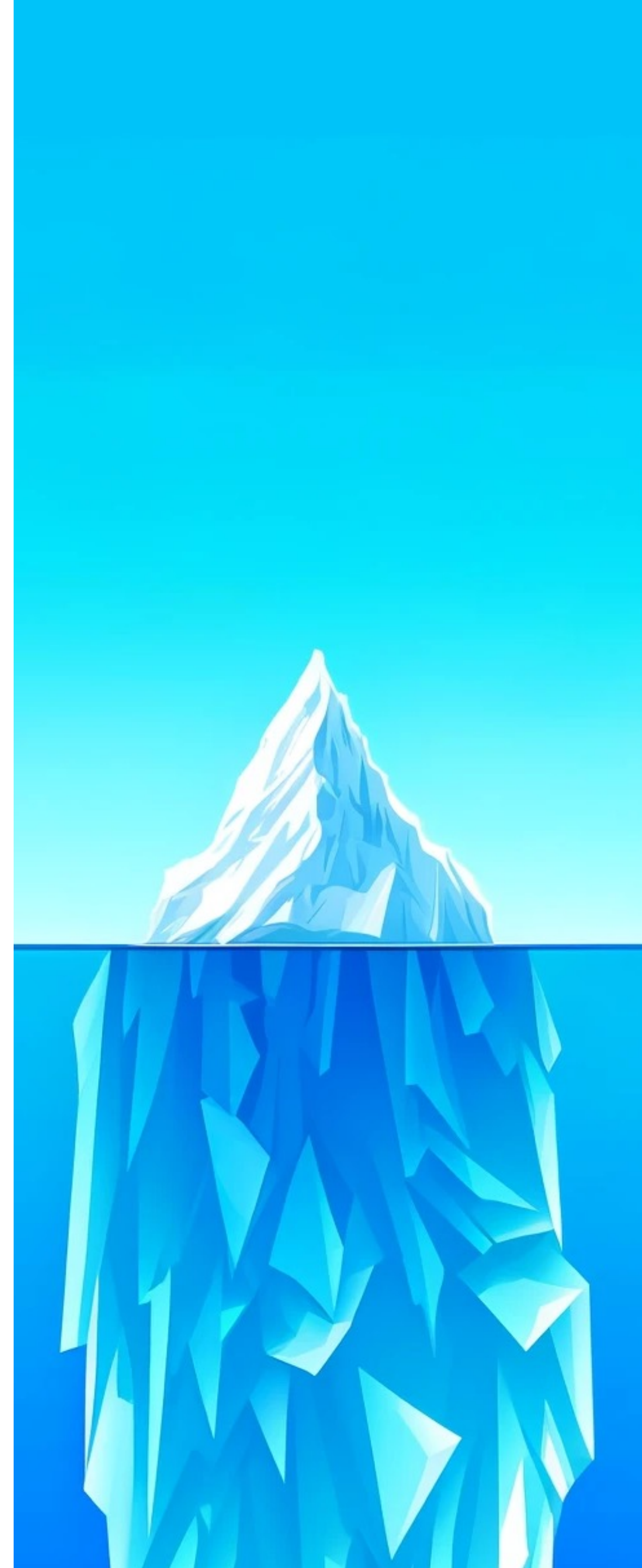
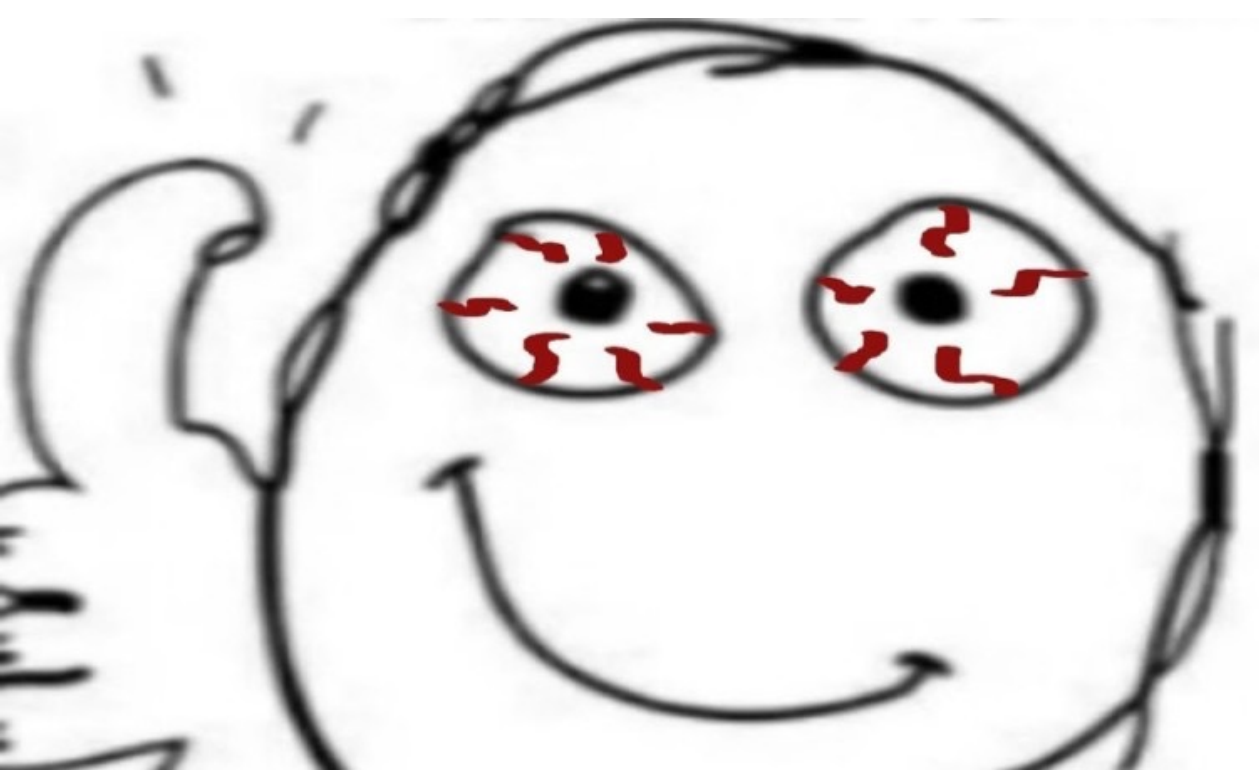
Ресурс



API



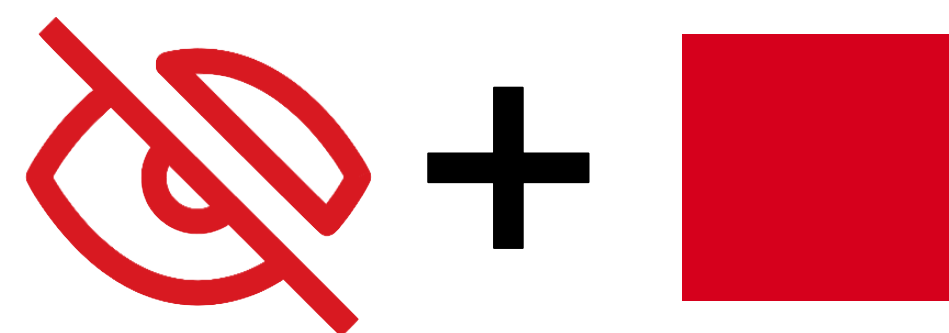
Компонент



Иконки бывают разные

а что в коде?

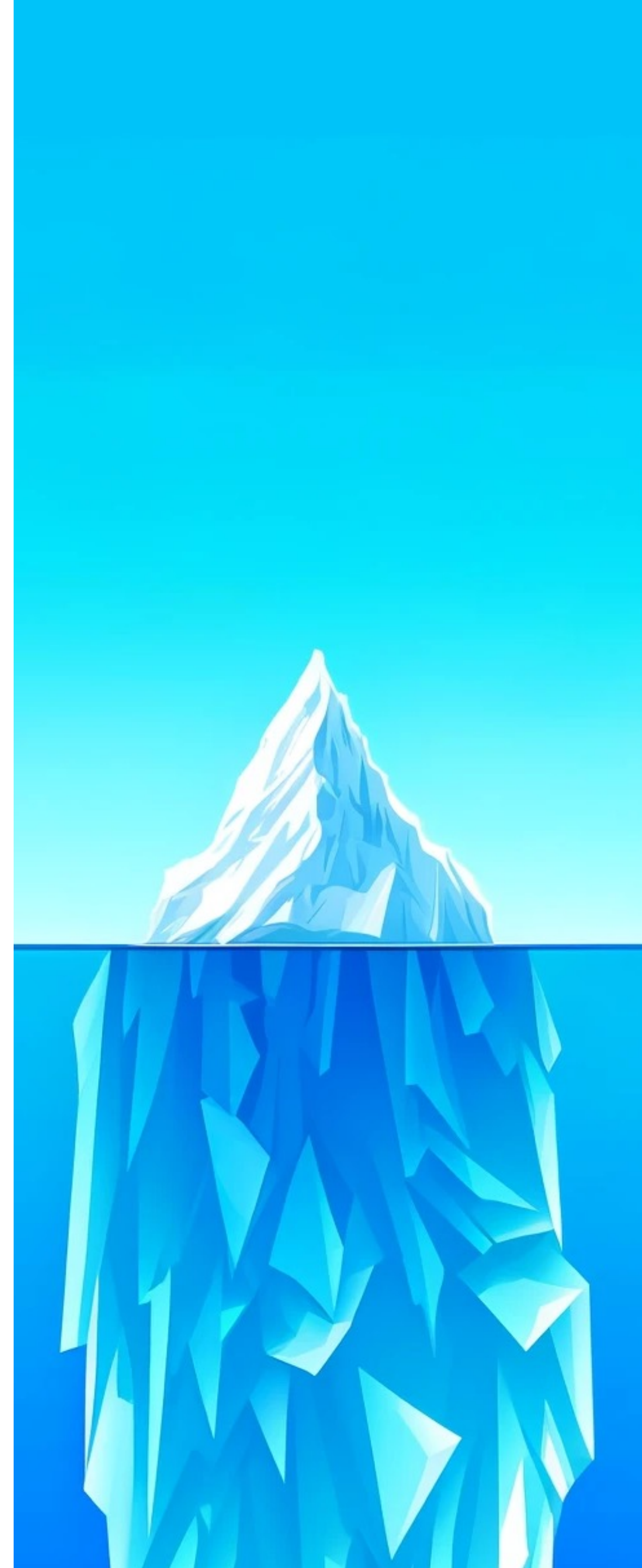
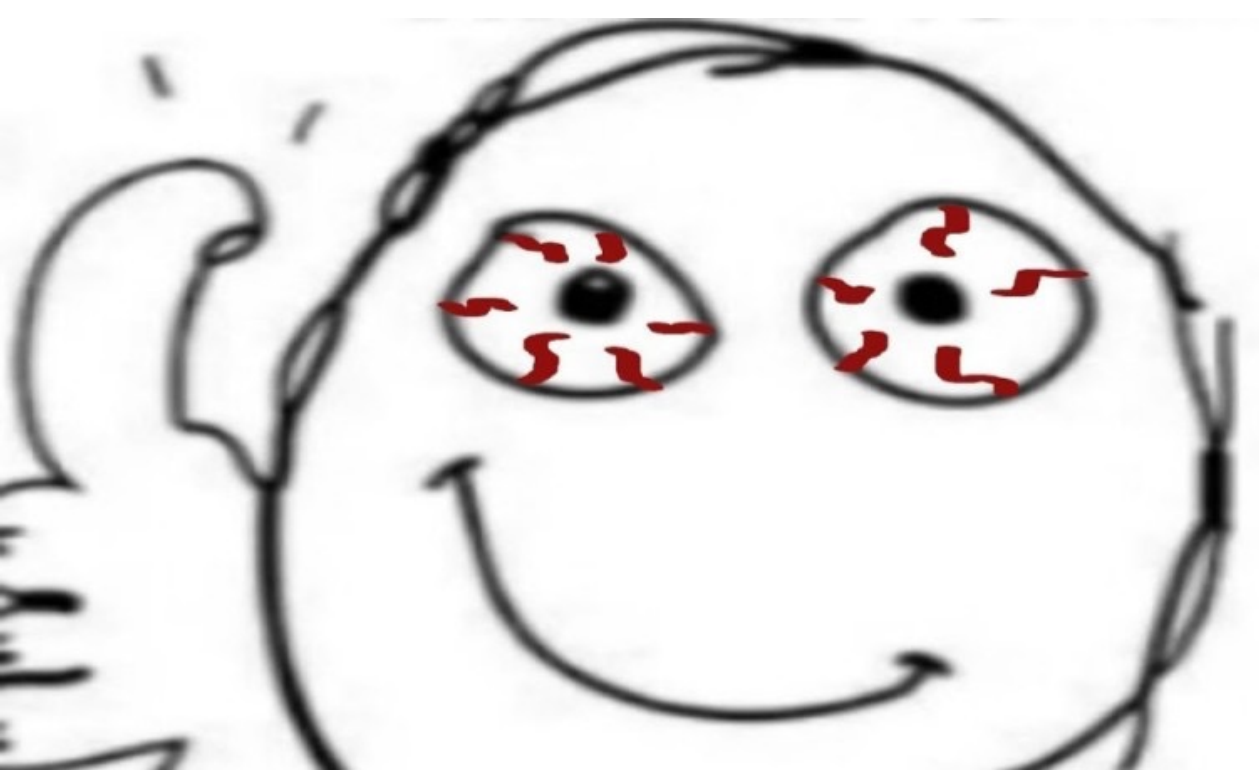
Ресурс



API



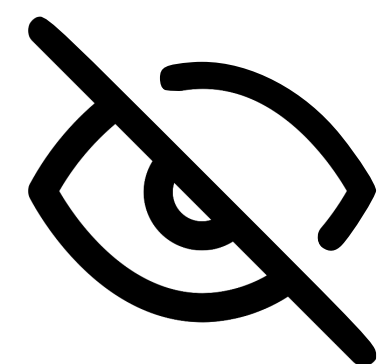
Компонент



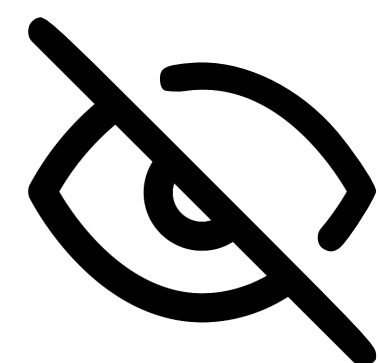
Иконки бывают разные

а что в коде?

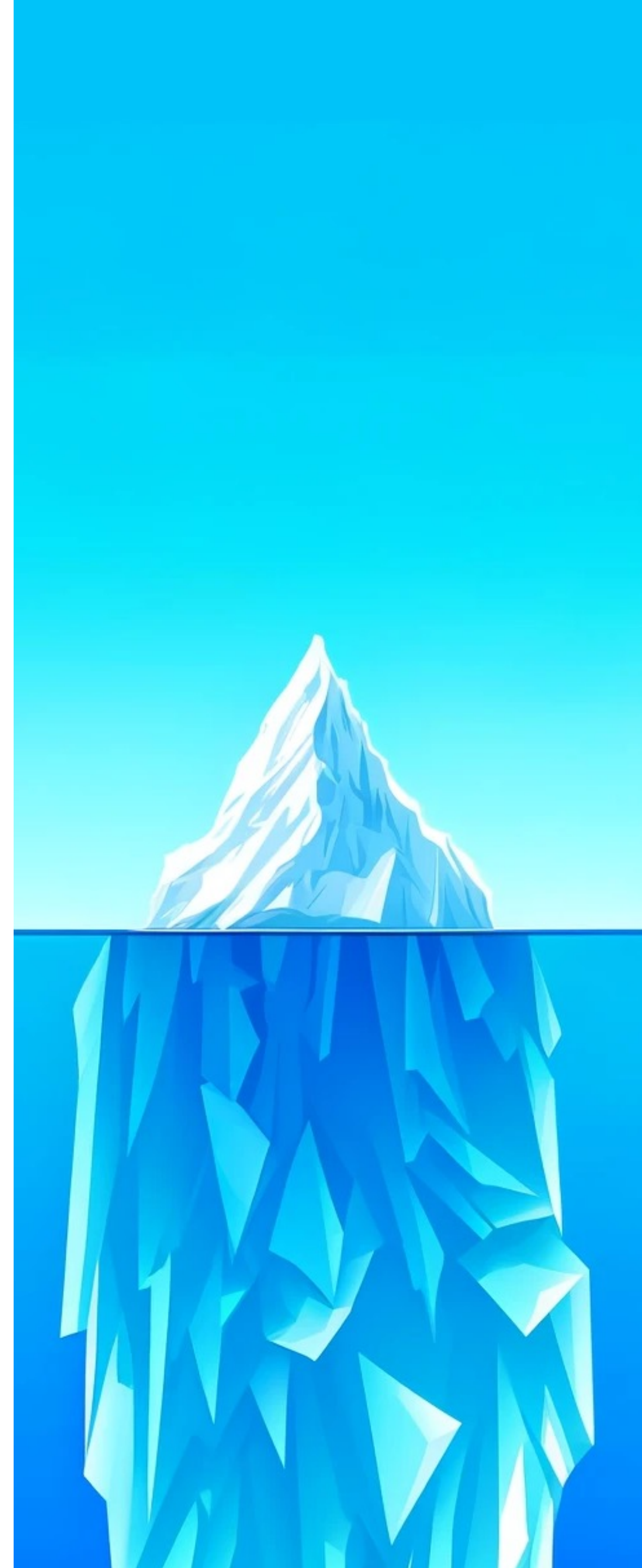
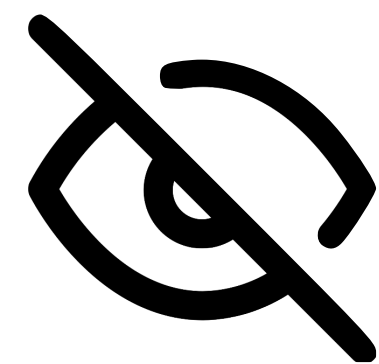
Ресурс



API



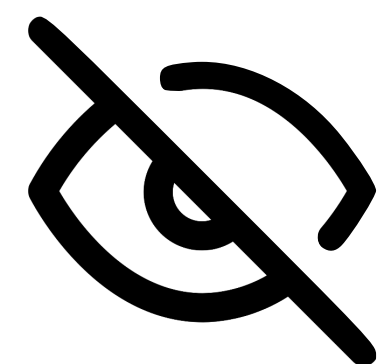
Компонент



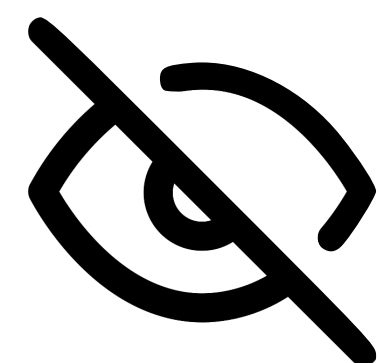
Иконки бывают разные

что делаю с кодом?

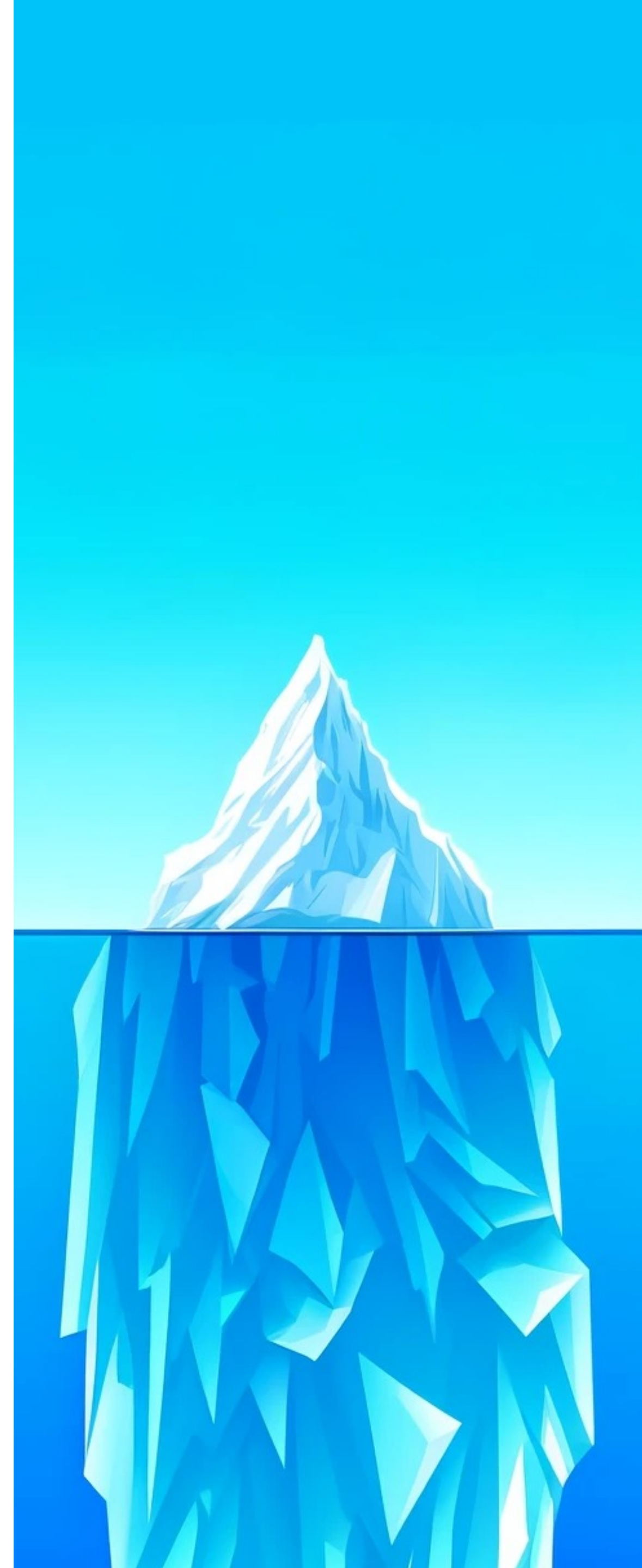
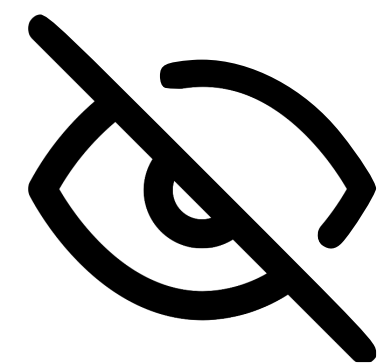
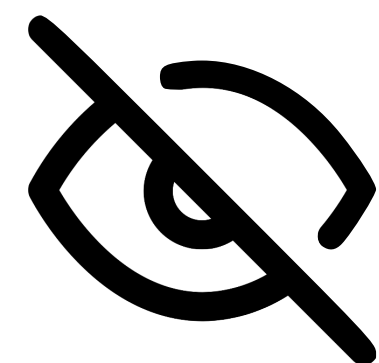
Ресурс



API



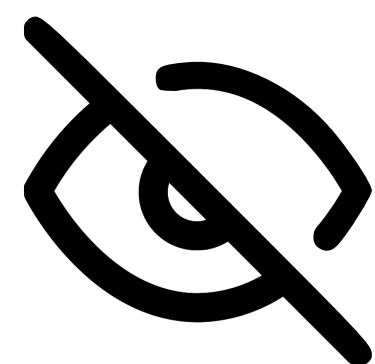
Компонент



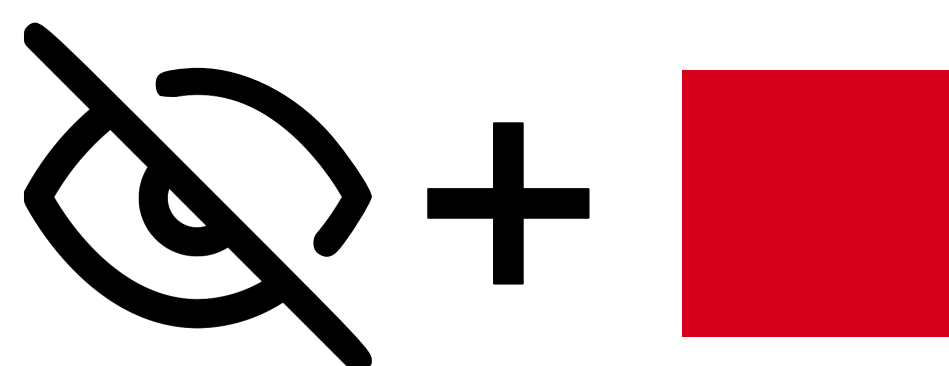
Иконки бывают разные

что делаю с кодом?

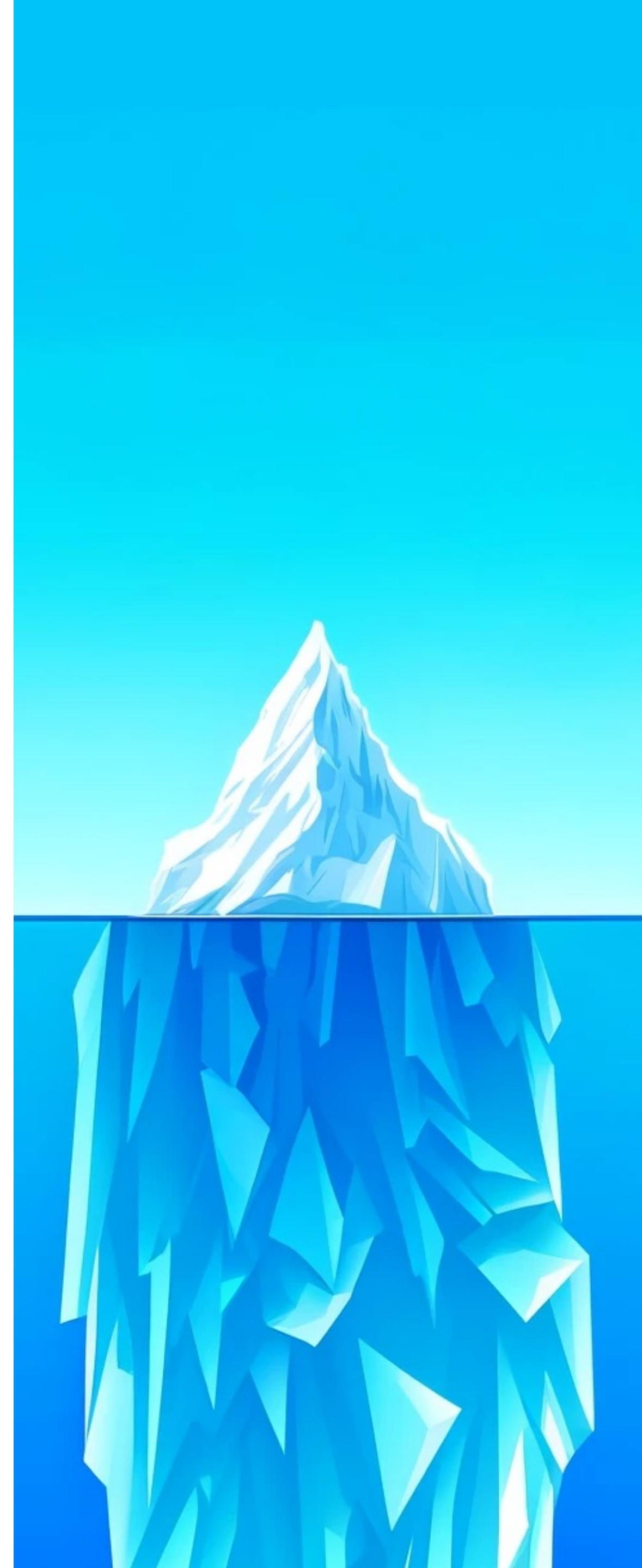
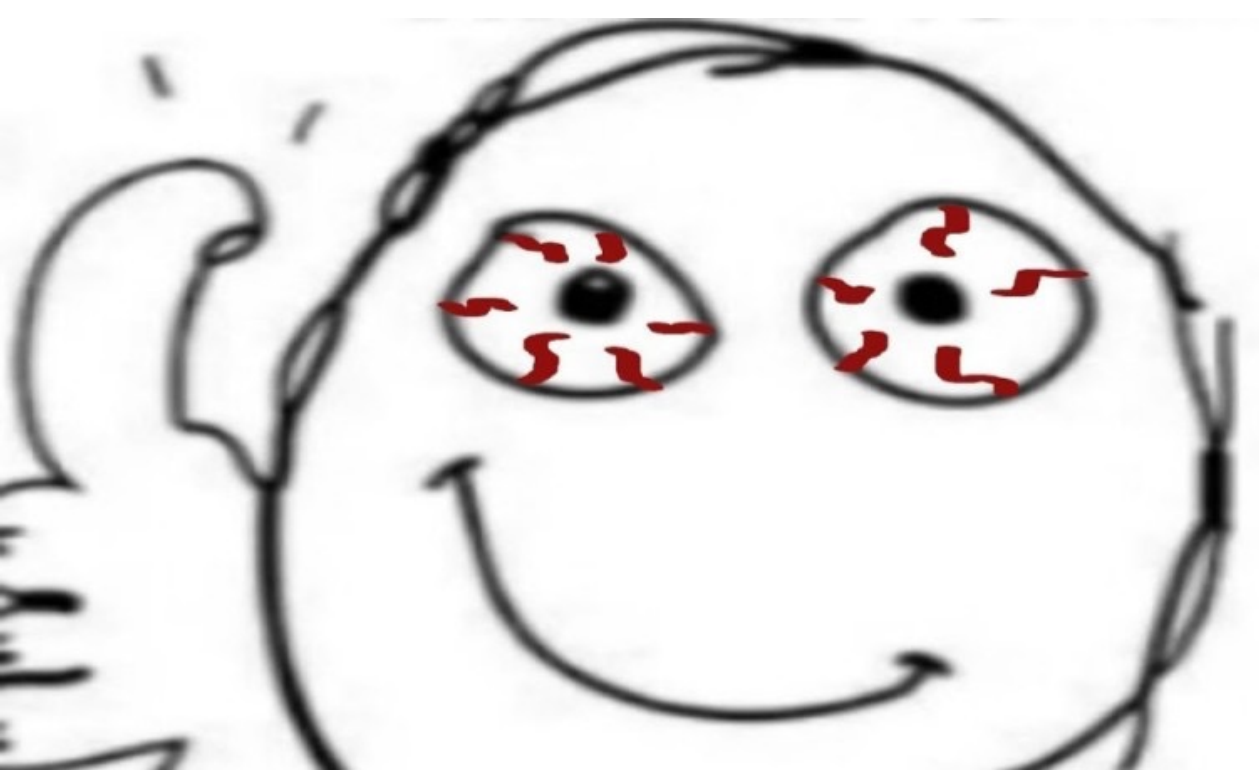
Ресурс



API



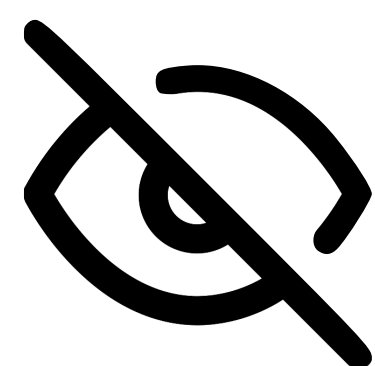
Компонент



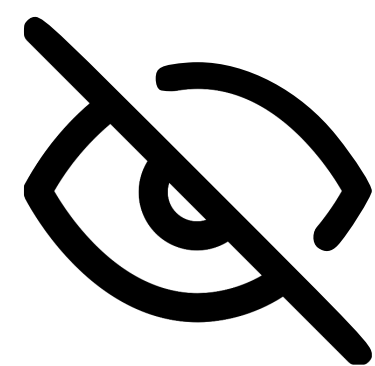
Иконки бывают разные

что делаю с кодом?

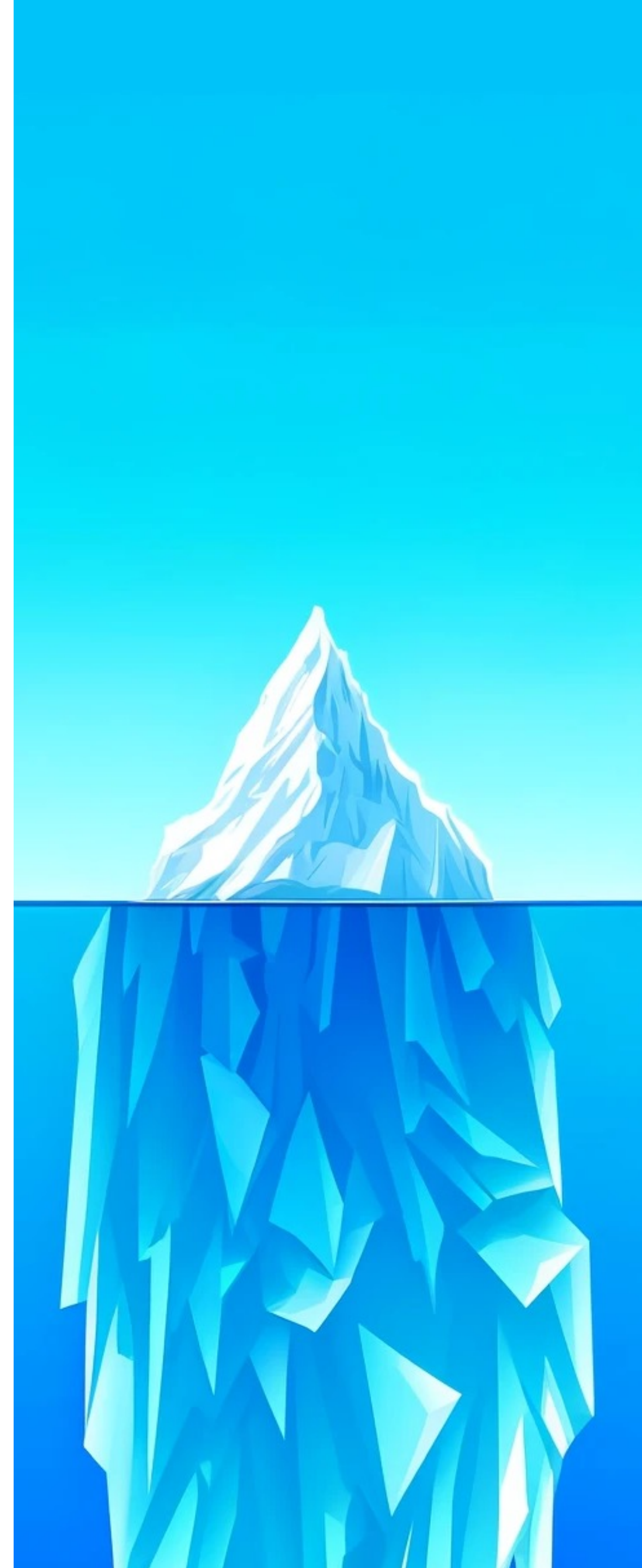
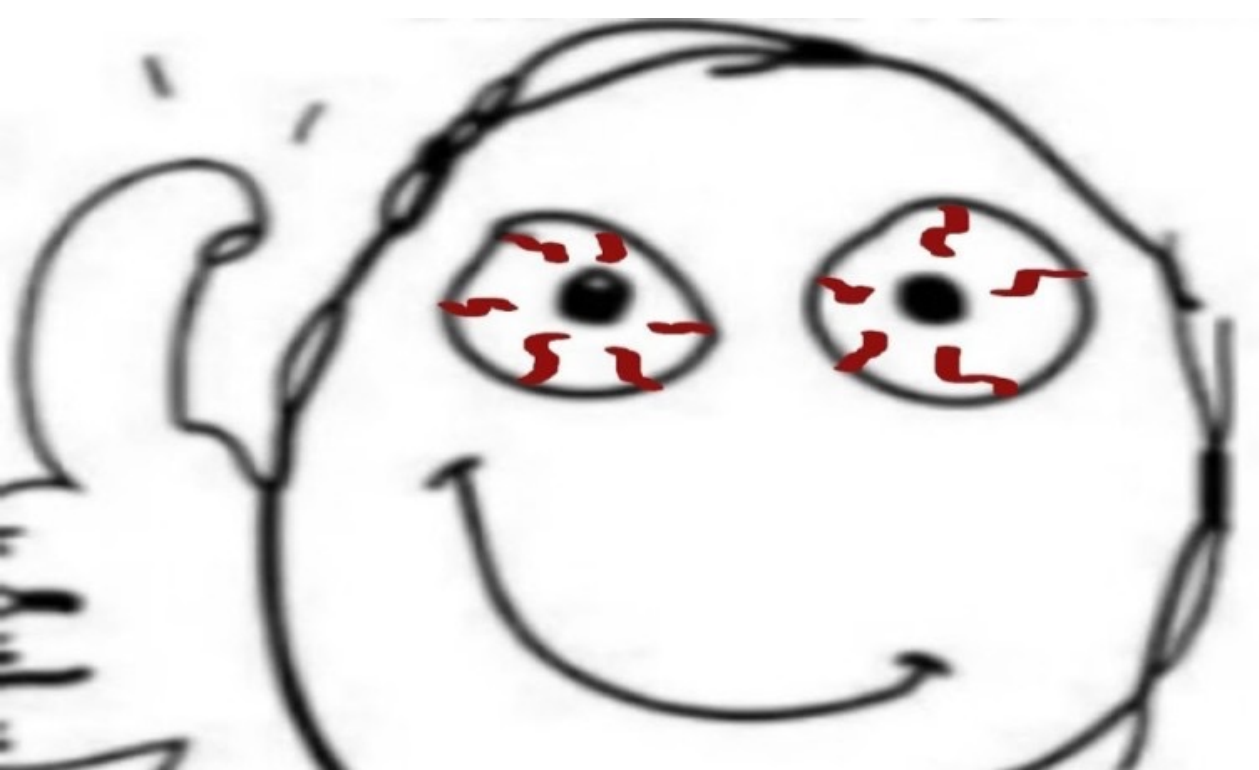
Ресурс



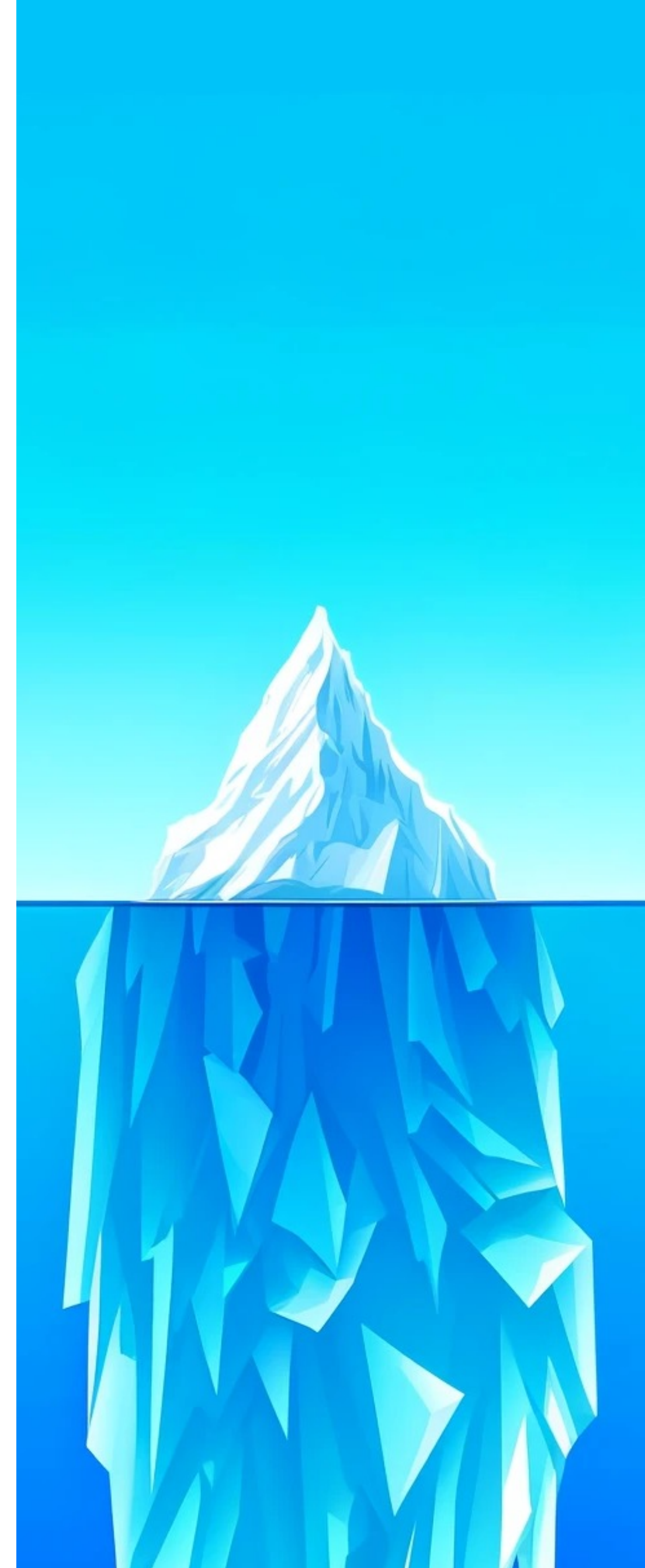
Компонент



+

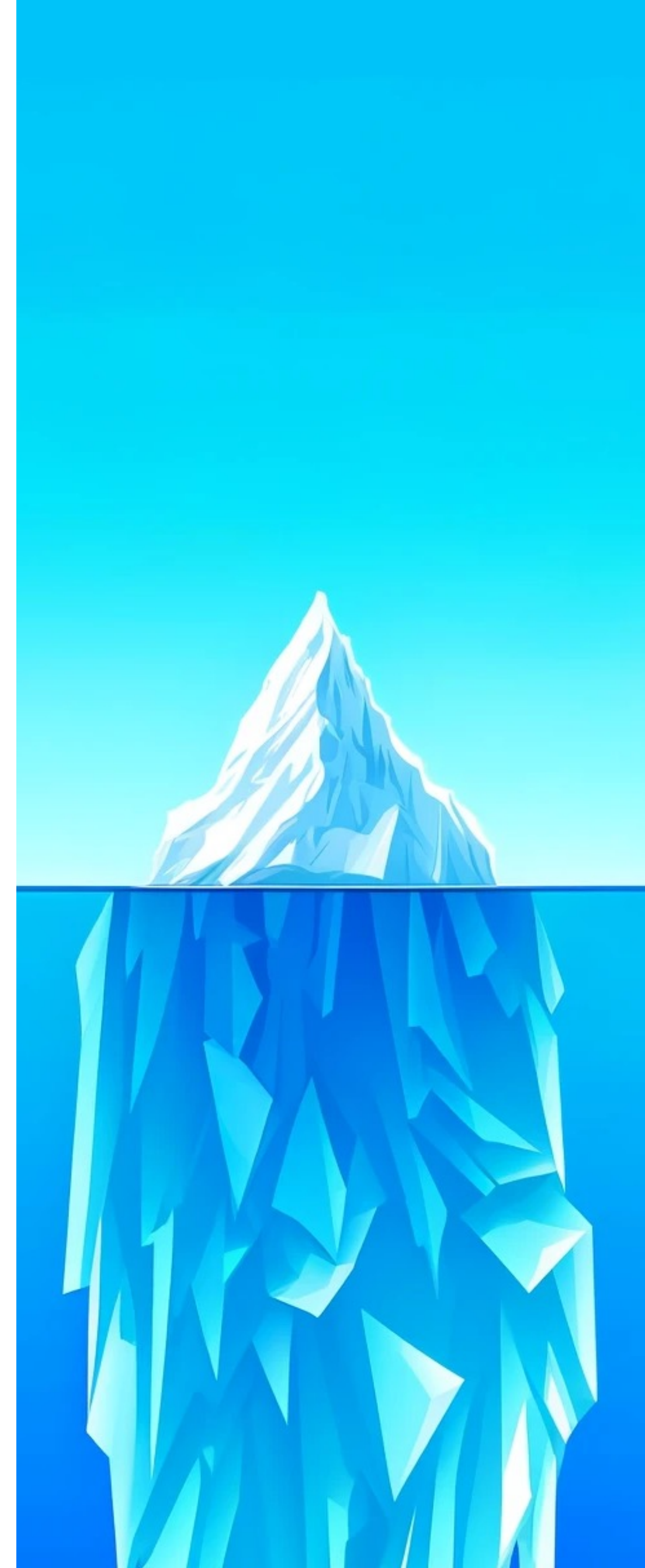


Беда пришла, откуда не ждали



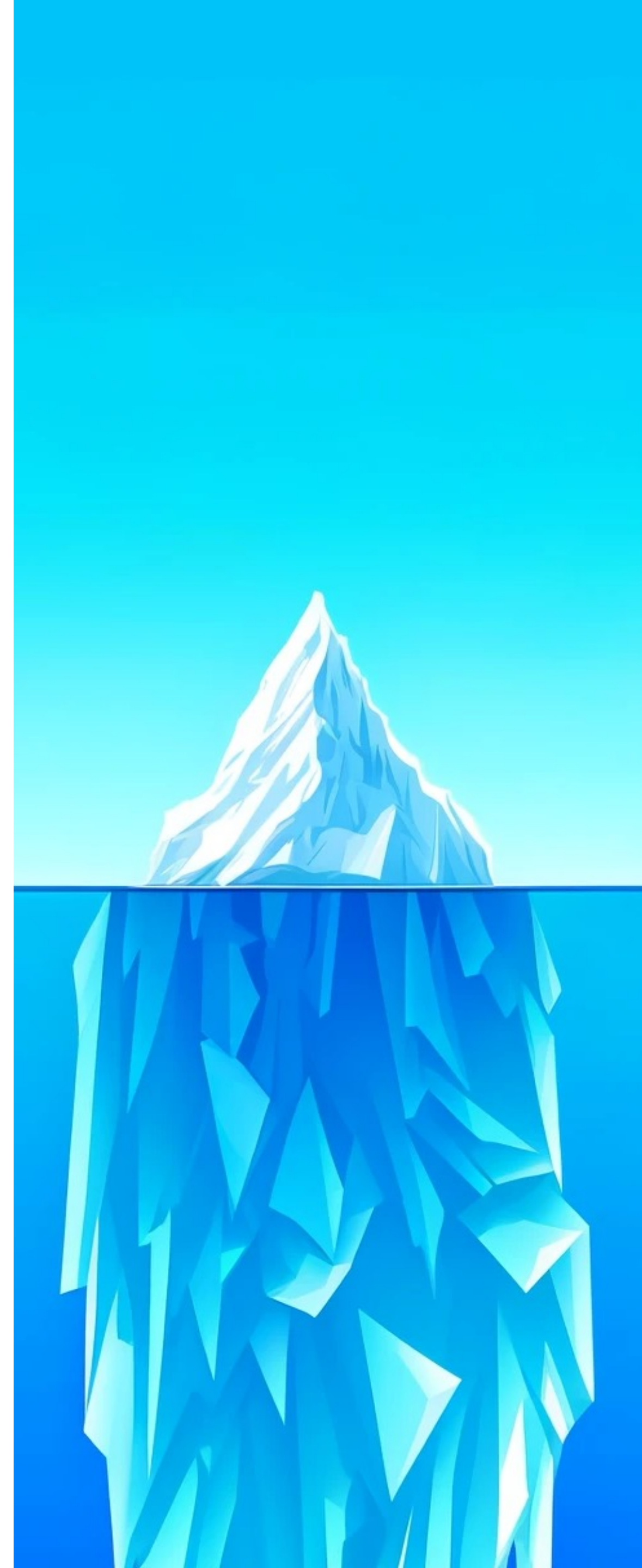
Бедa пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты



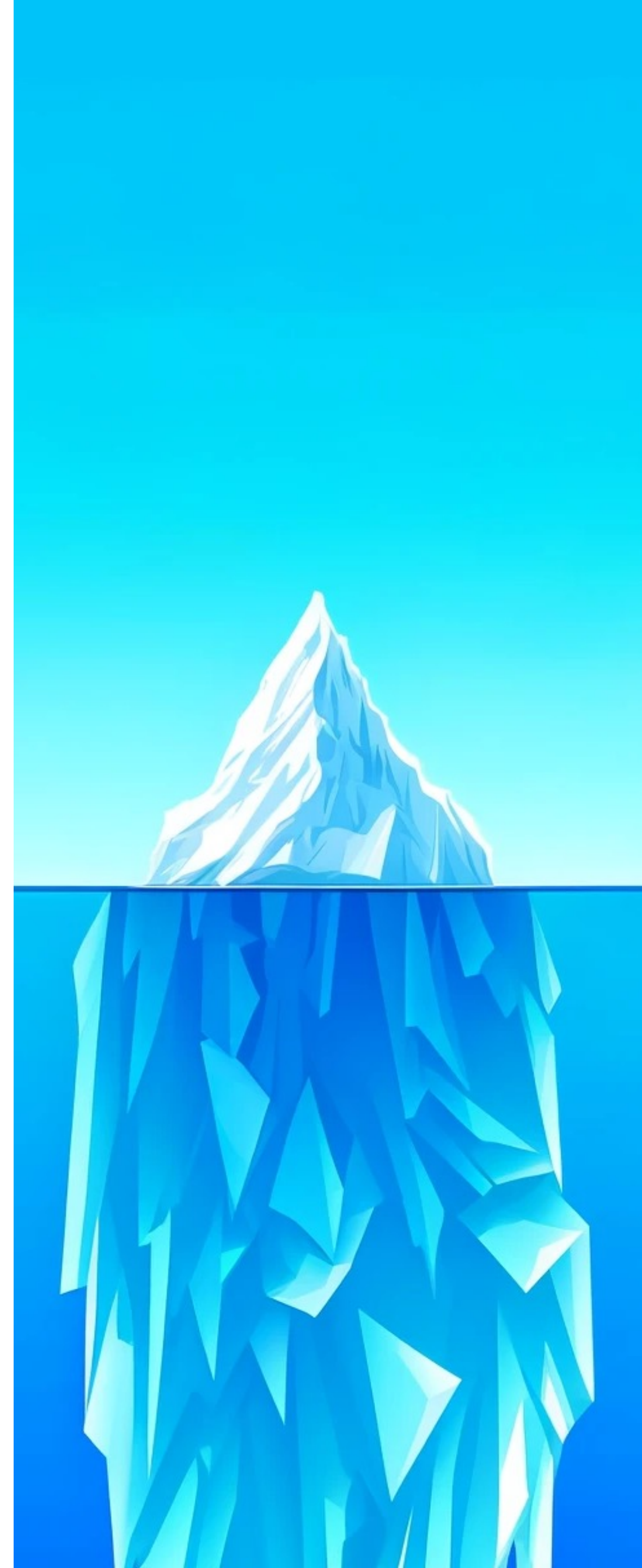
Бедя пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты



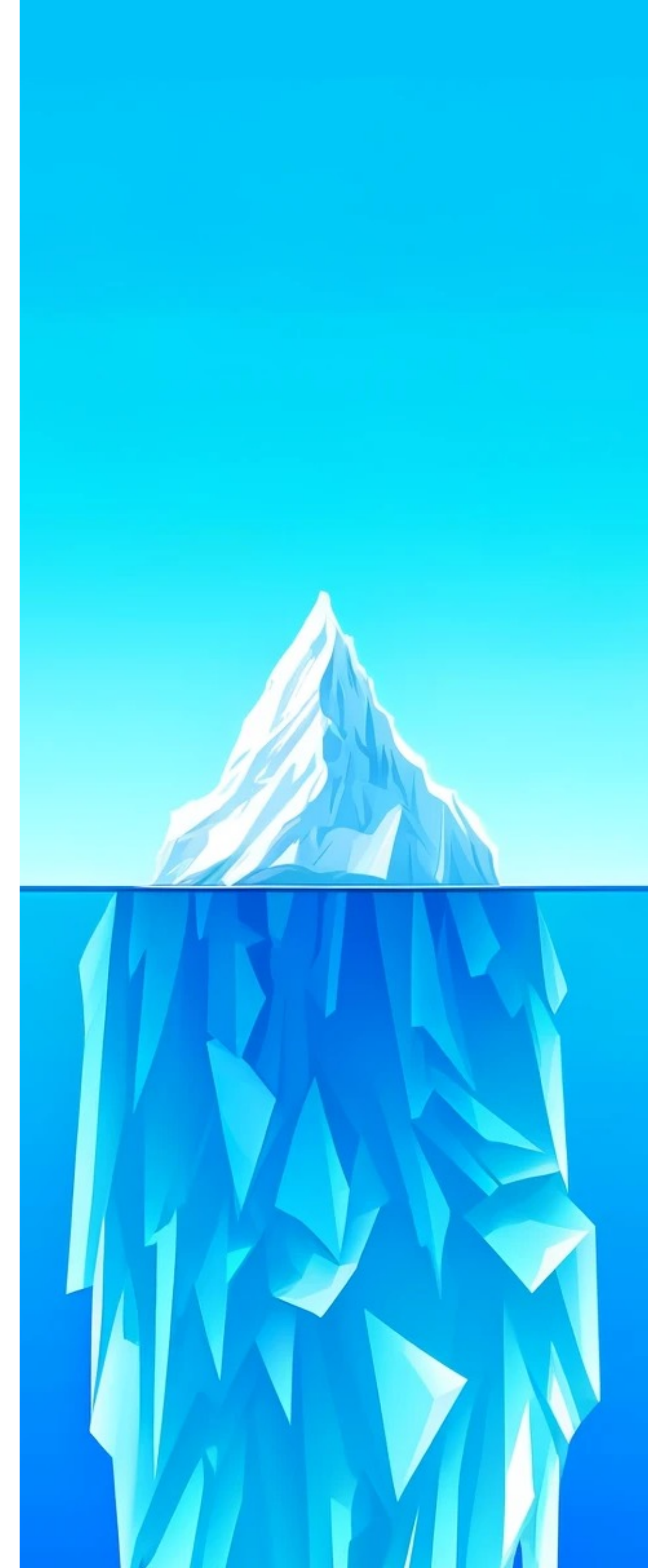
Бедa пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты



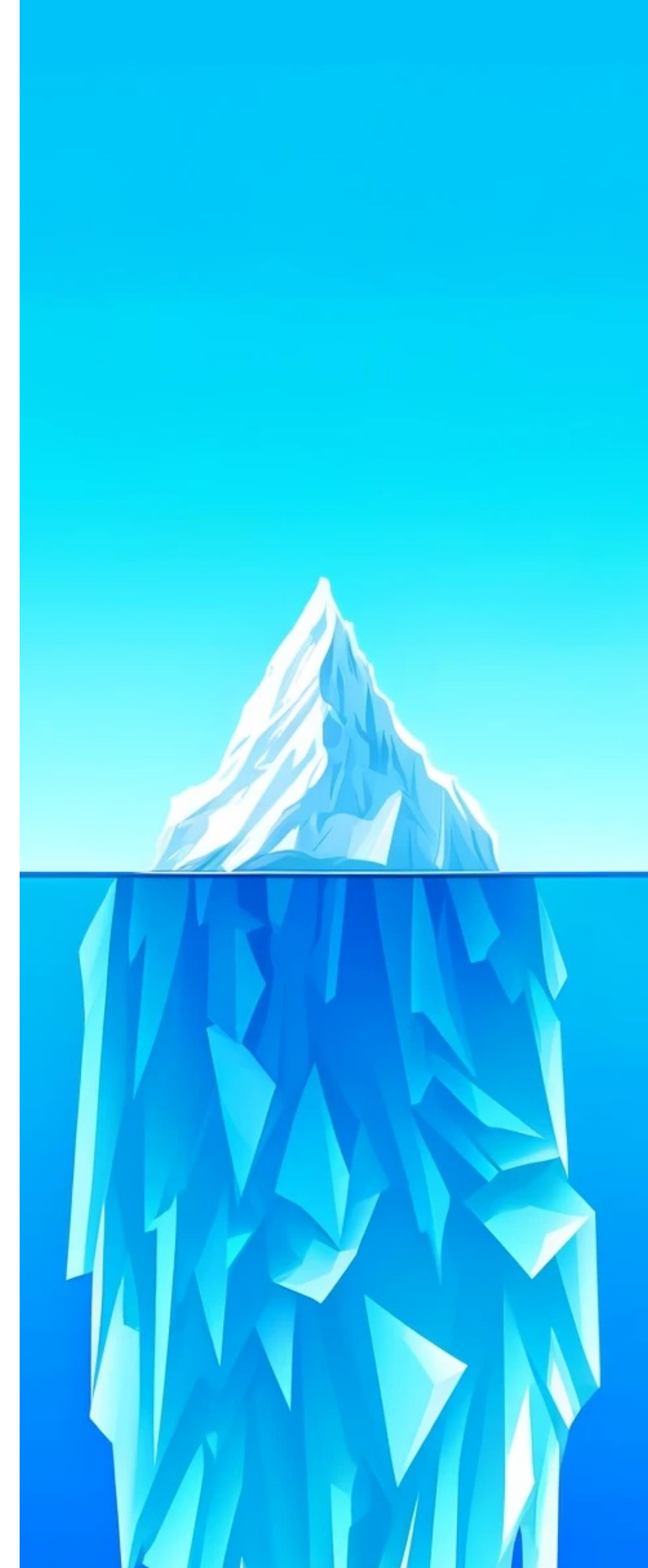
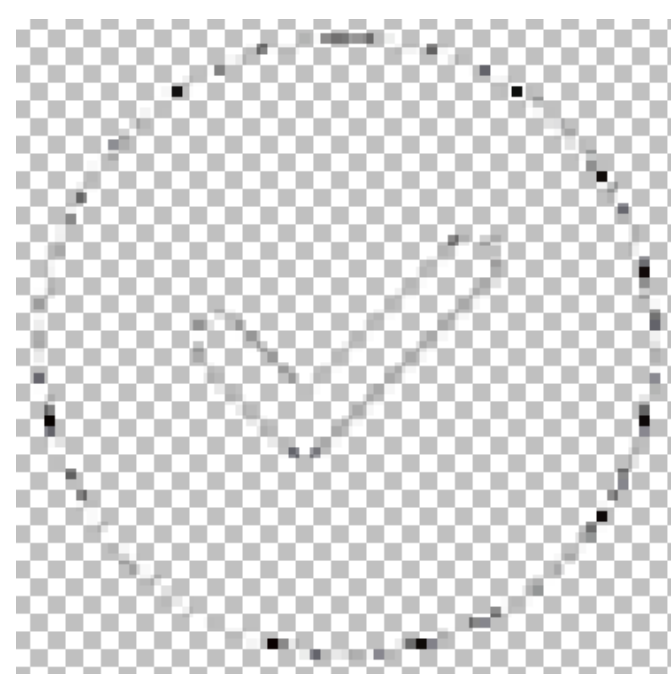
Бедa пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты



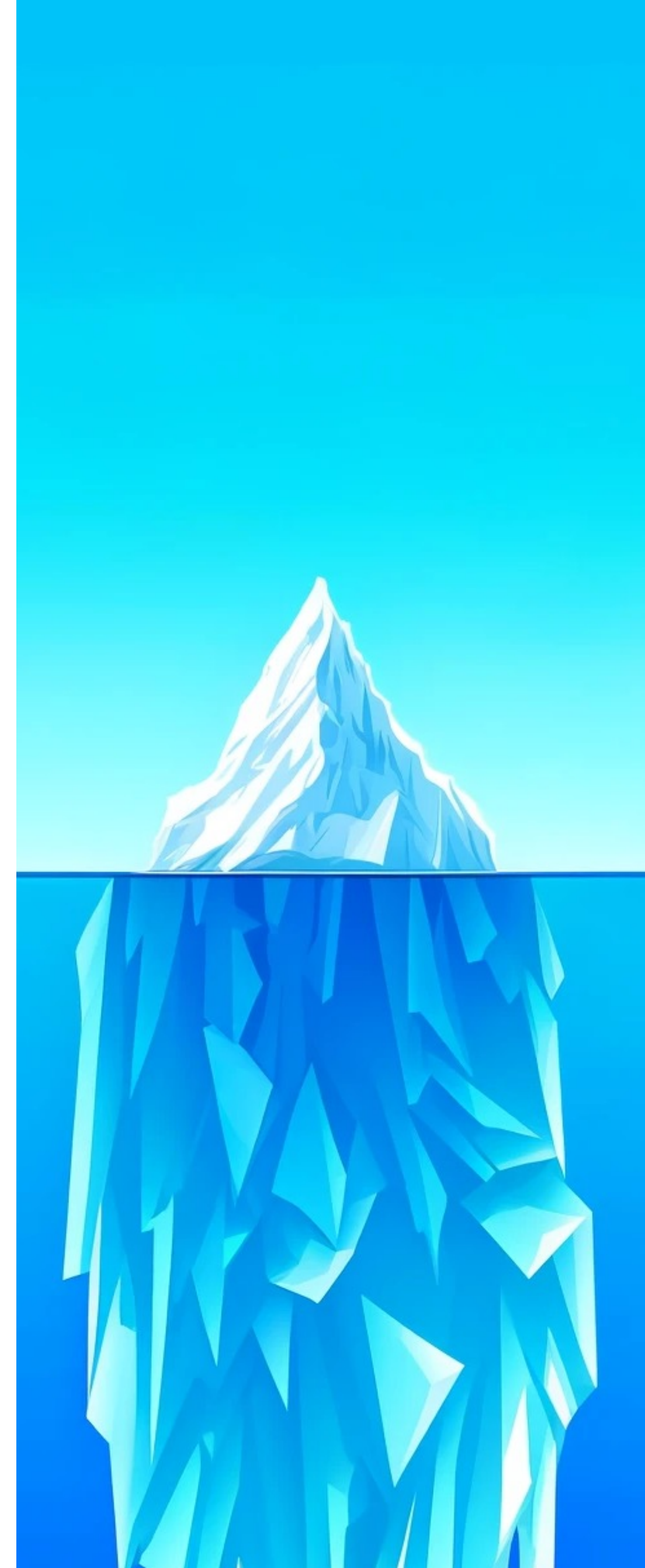
Беда пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты



Бедя пришла, откуда не ждали

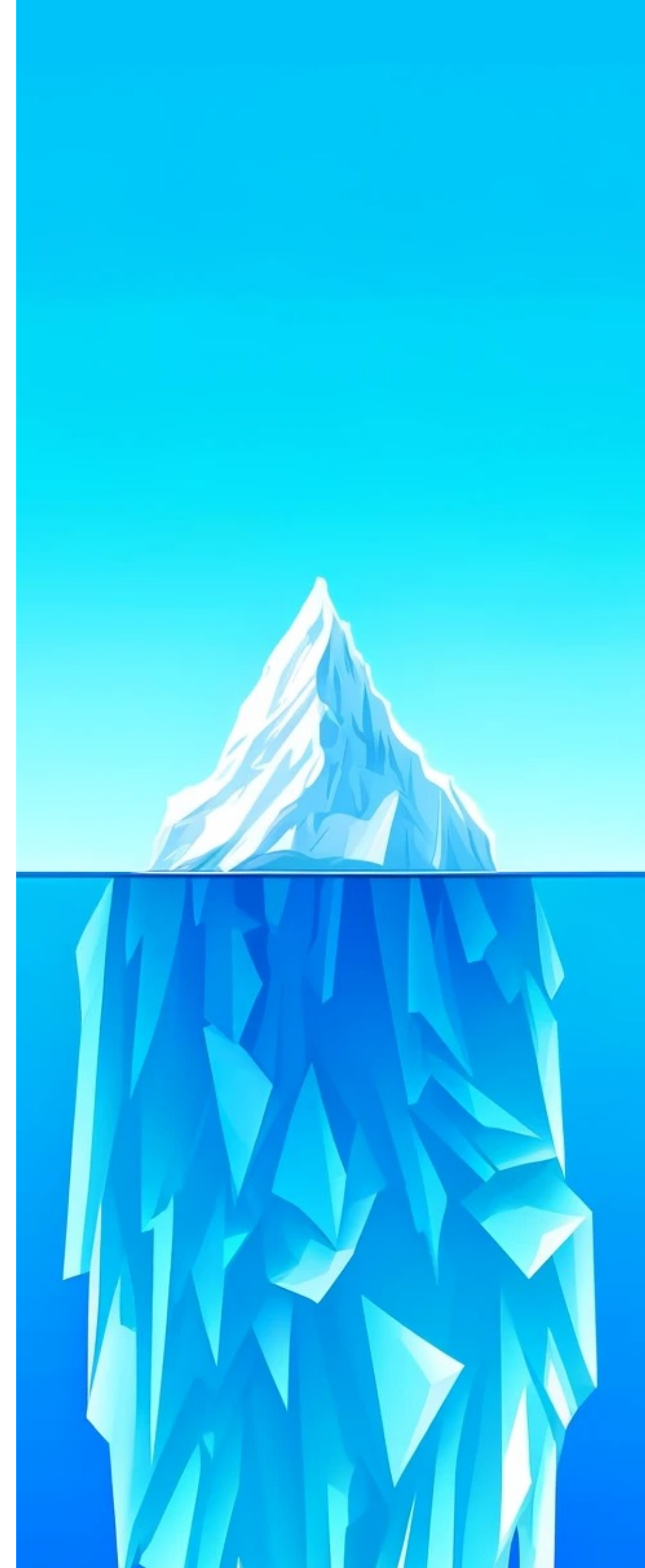
Падают UI-тесты, но почему?



Бедя пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты, но почему?

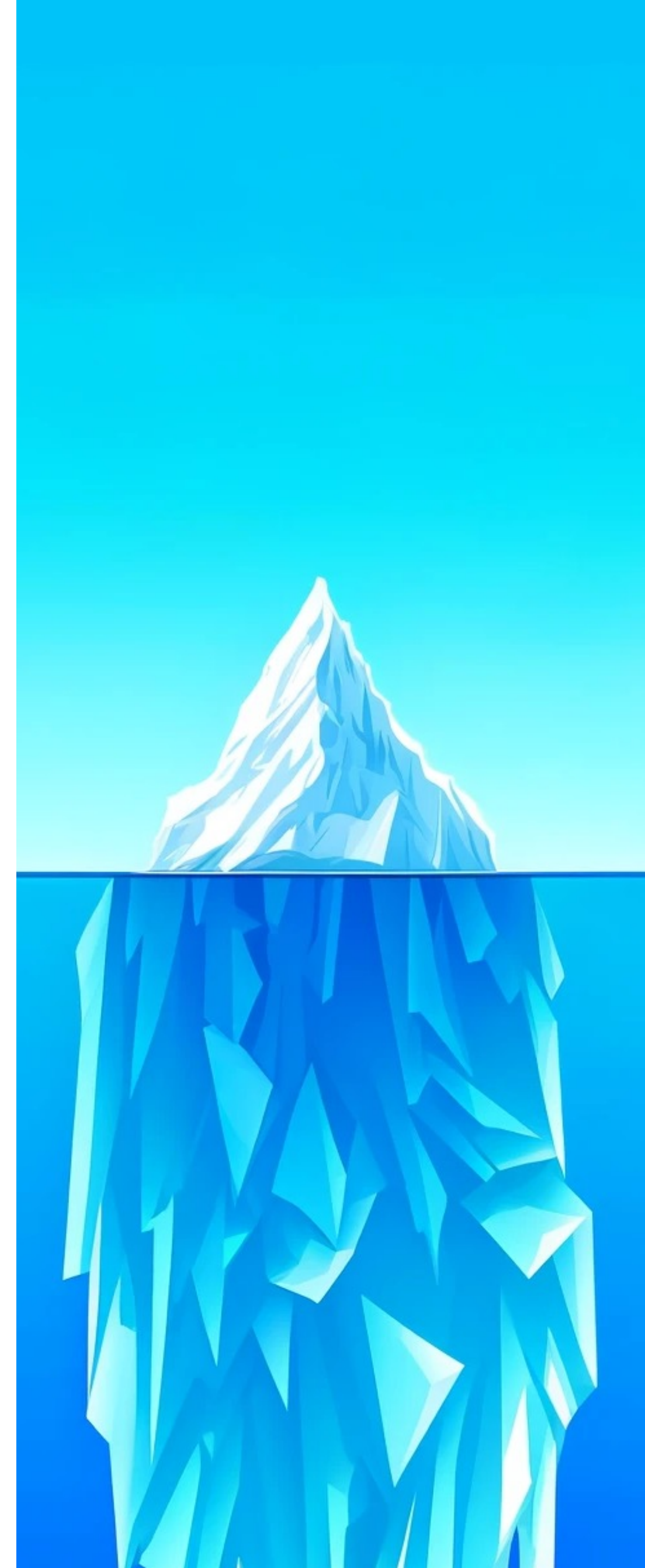
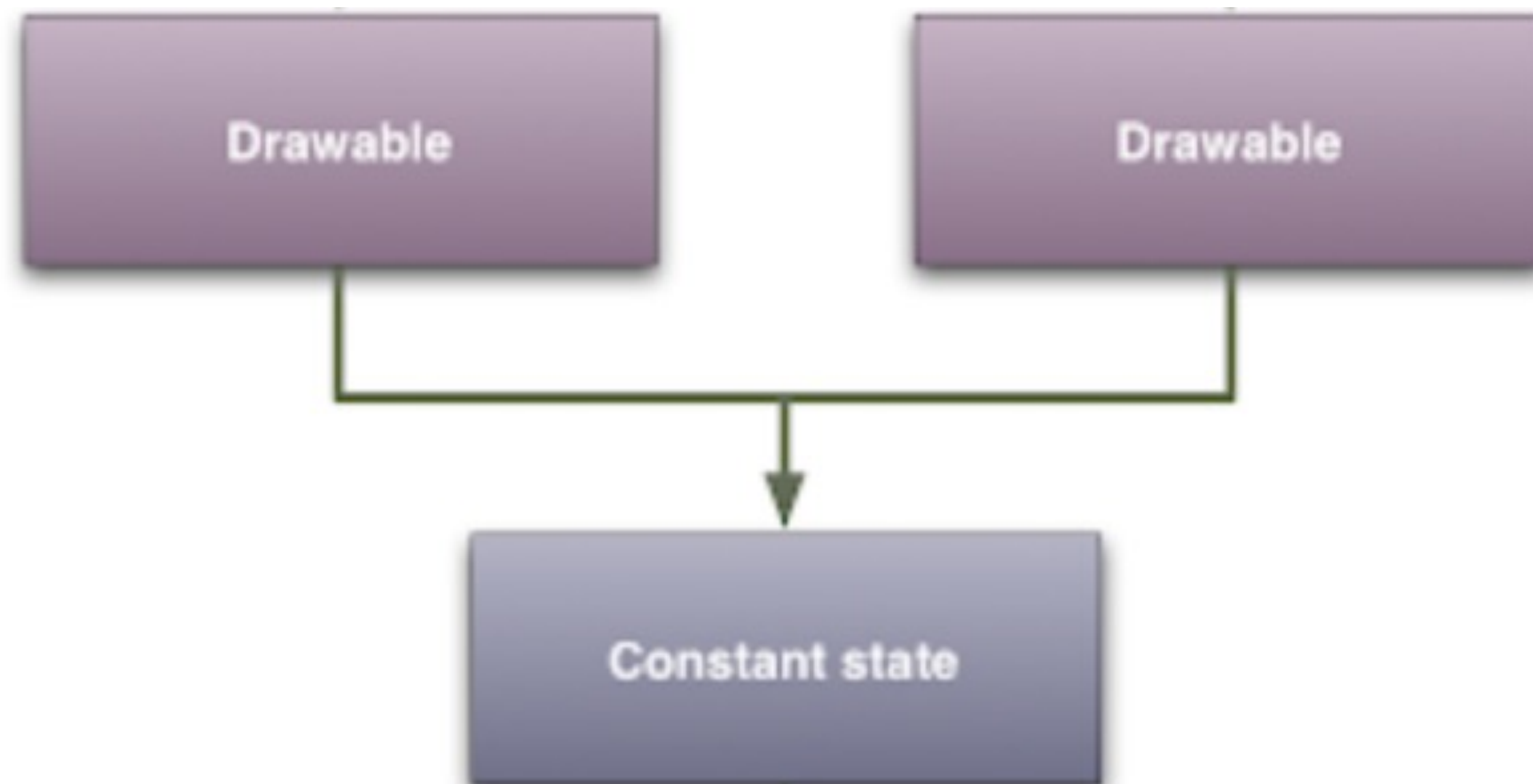
- Изменение цвета с `Drawable.mutate()`



Бедра пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты, но почему?

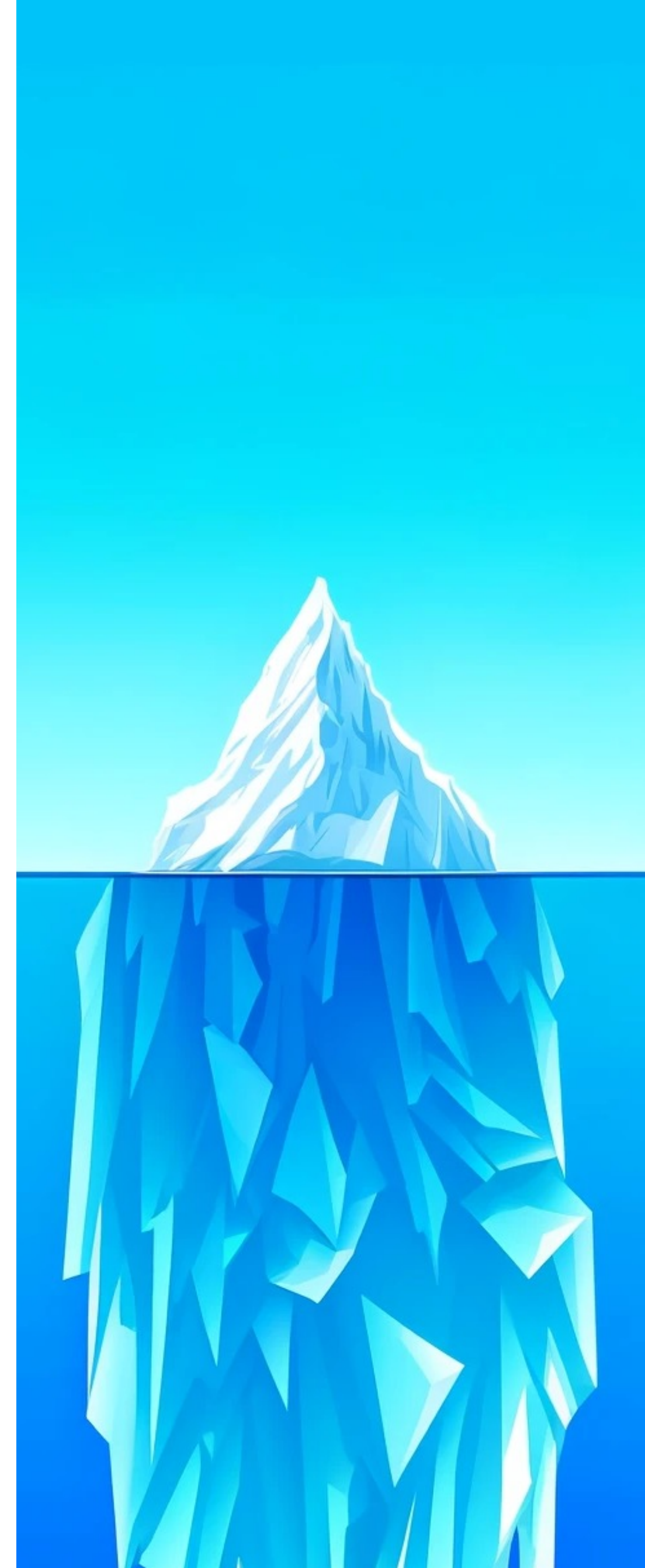
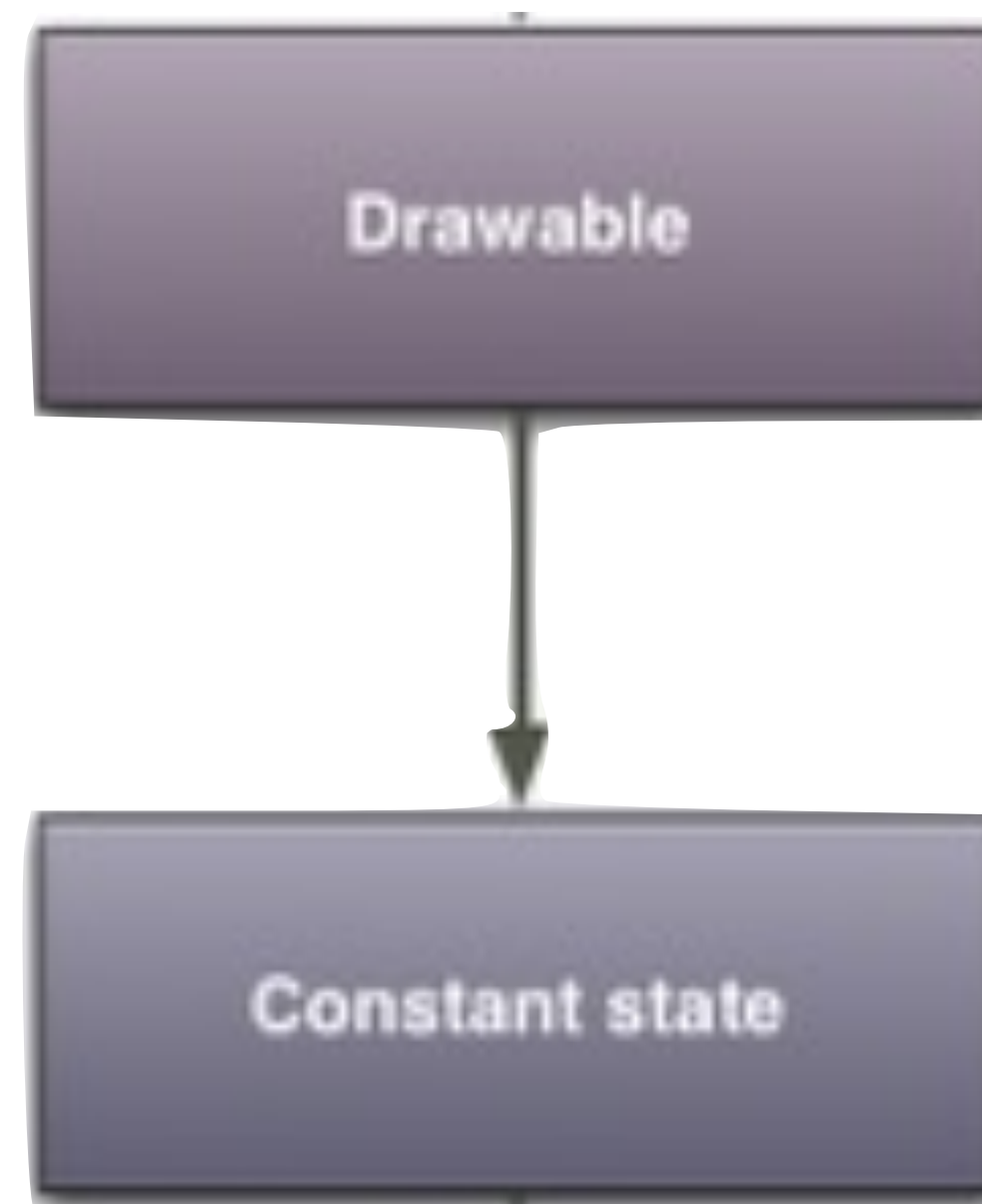
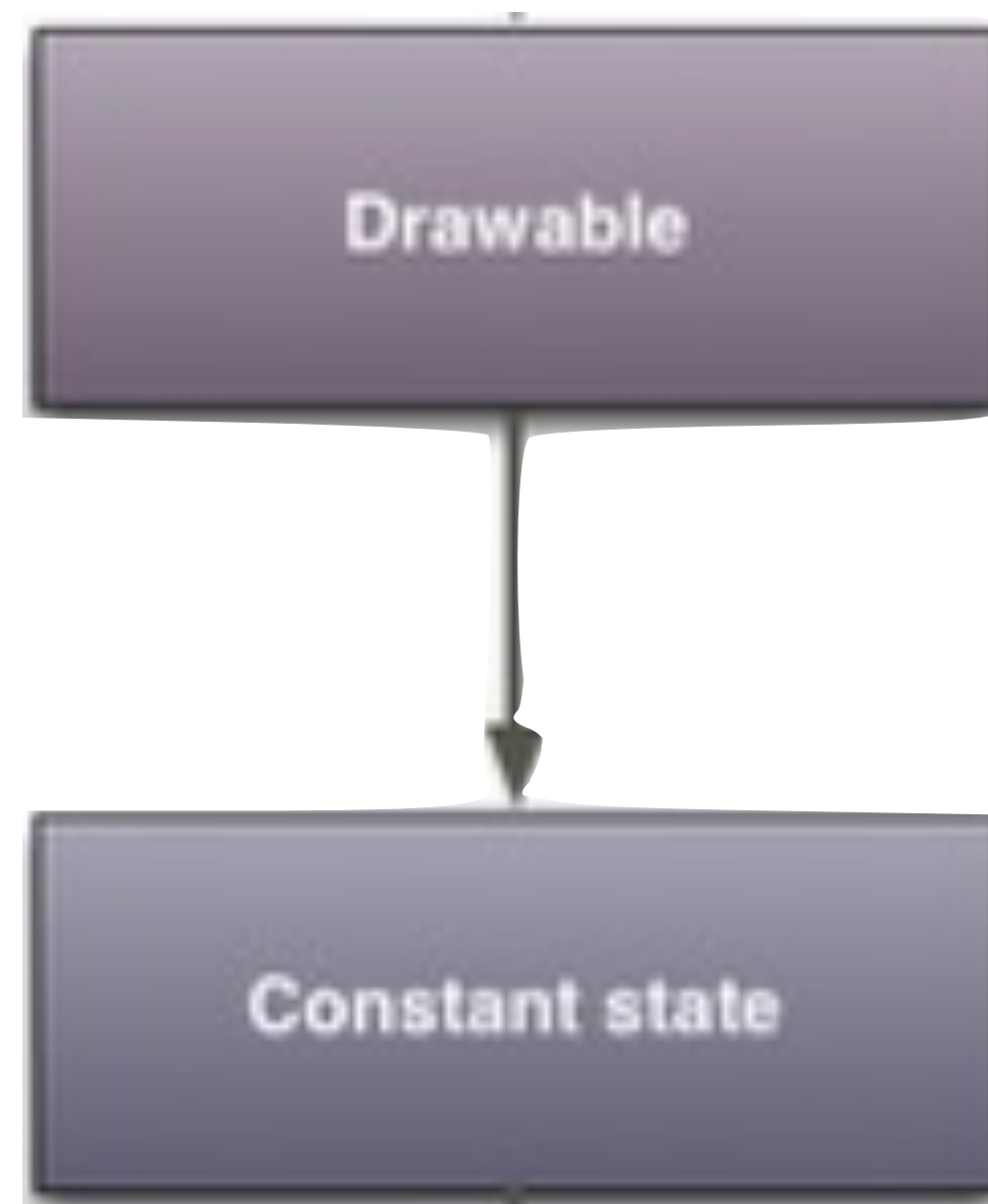
- Изменение цвета с `Drawable.mutate()`



Бедра пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты, но почему?

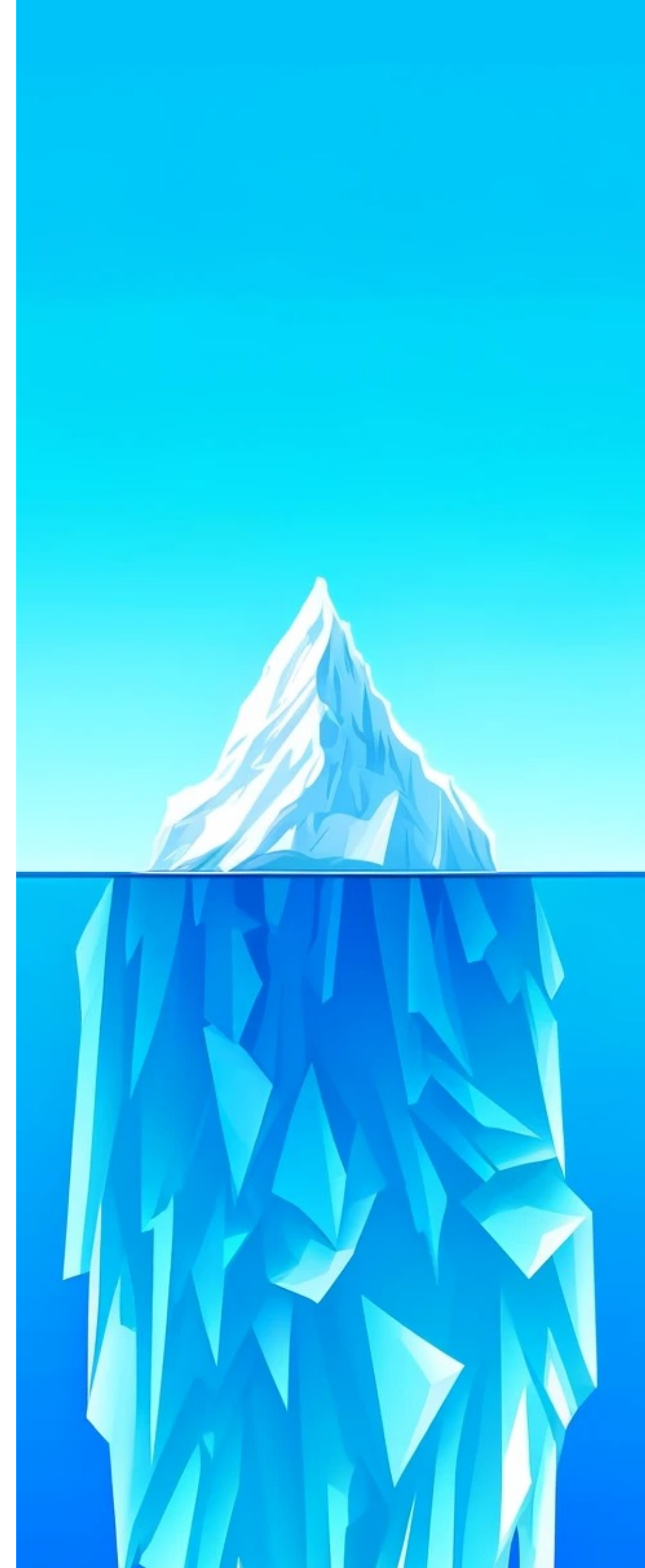
- Изменение цвета с `Drawable.mutate()`



Бедя пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты, но почему?

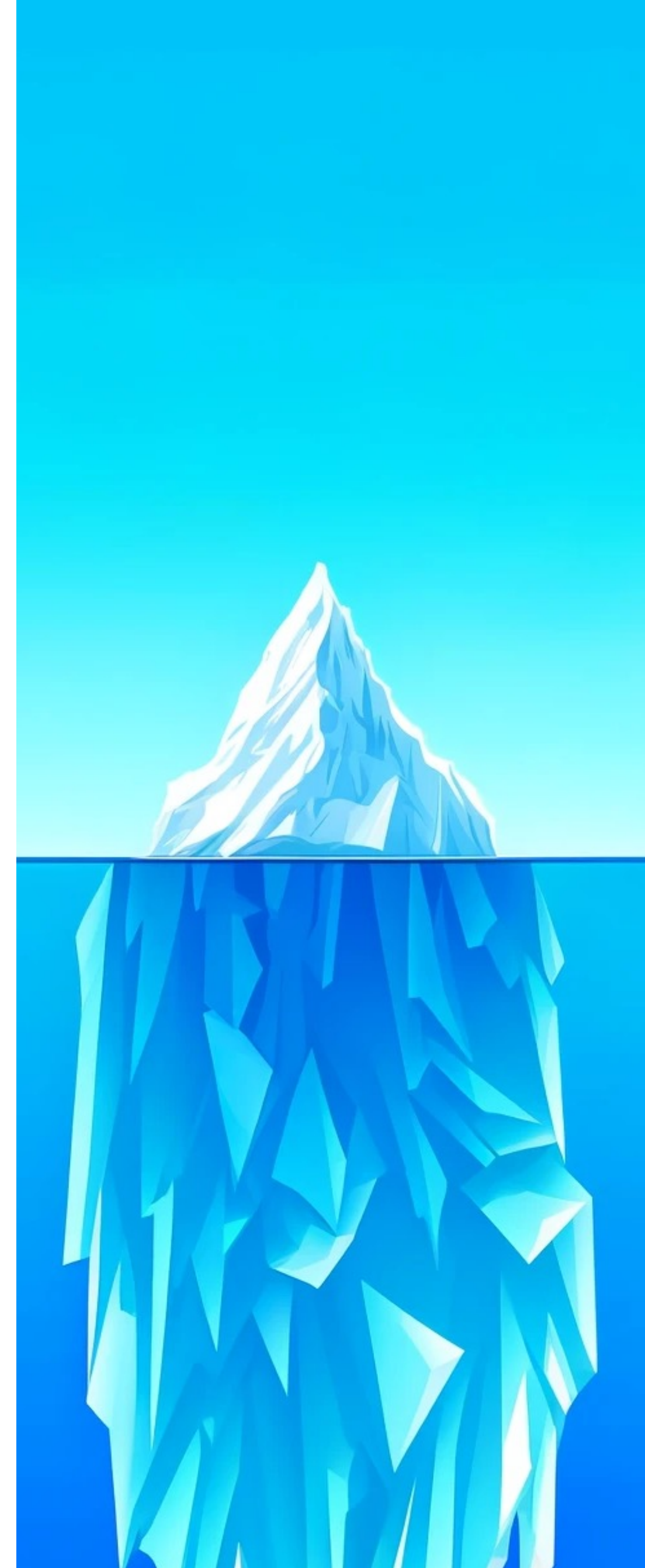
- Изменение цвета с `Drawable.mutate()`
- `app:tint` похоже тоже с `mutate`



Бедра пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты, но почему?

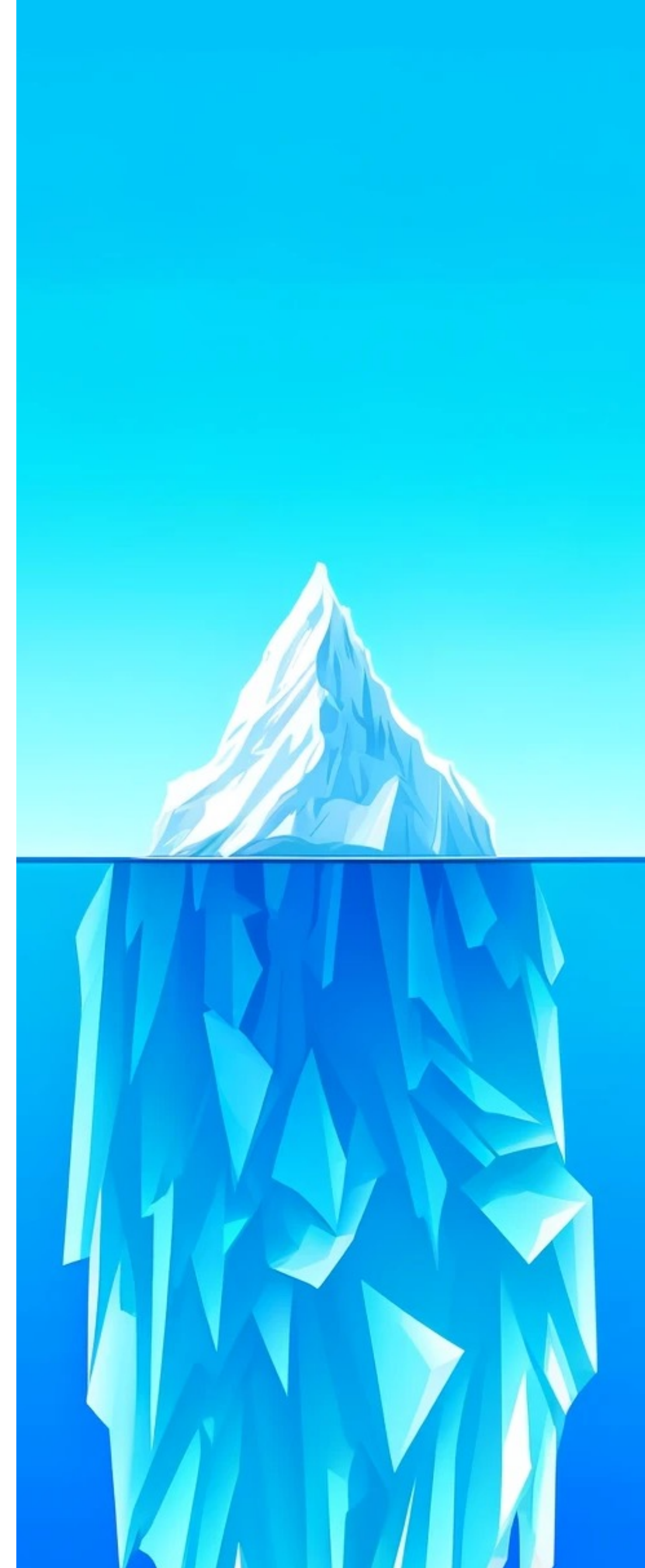
- Мутированные иконки в Bitmap имеют рандом



Бедра пришла, откуда не ждали

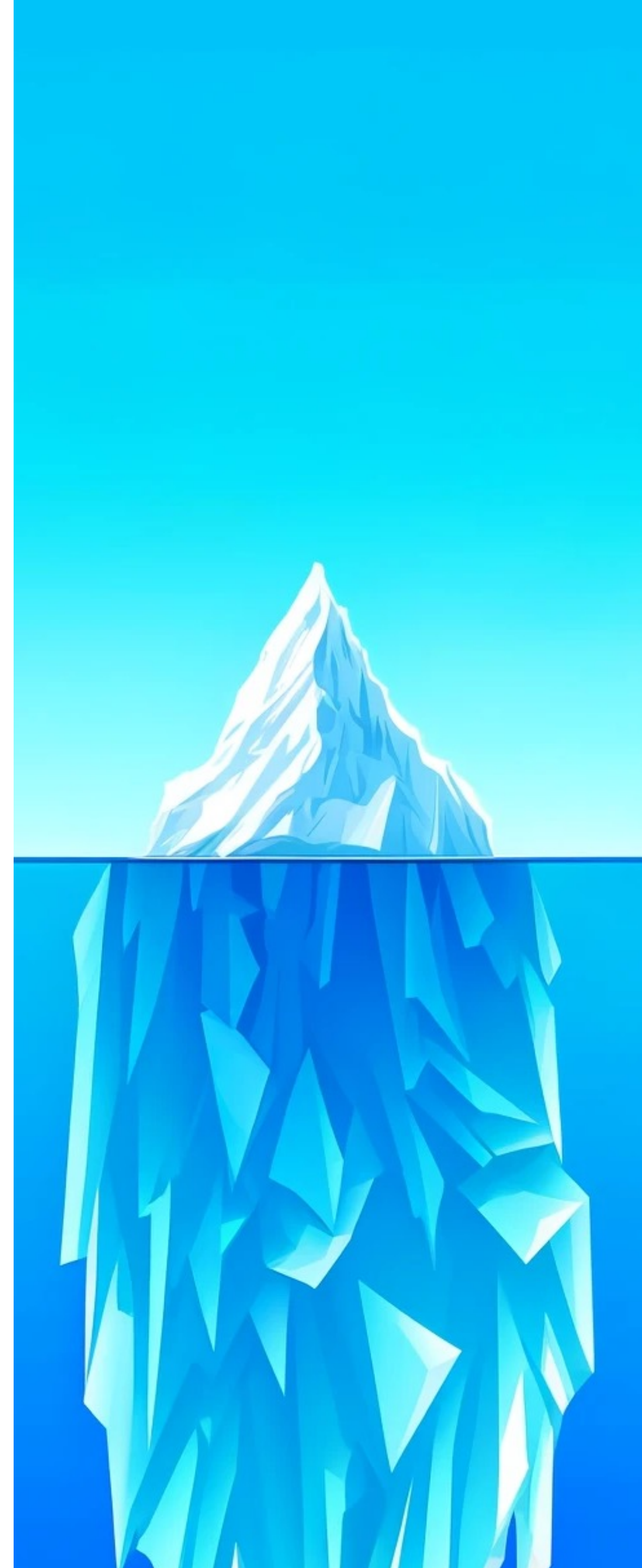
Падают UI-тесты, но почему?

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



Бедя пришла, откуда не ждали

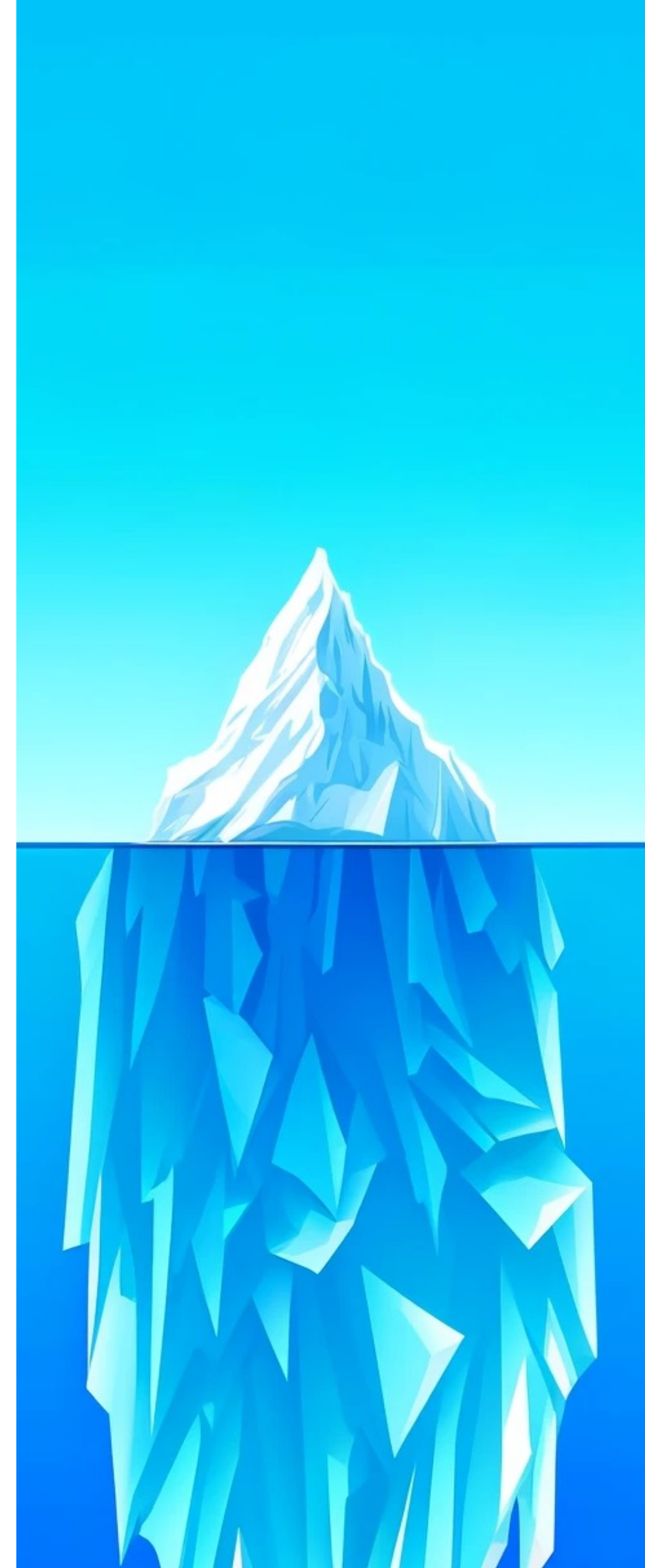
Падають UI-тесты. Что делаю?



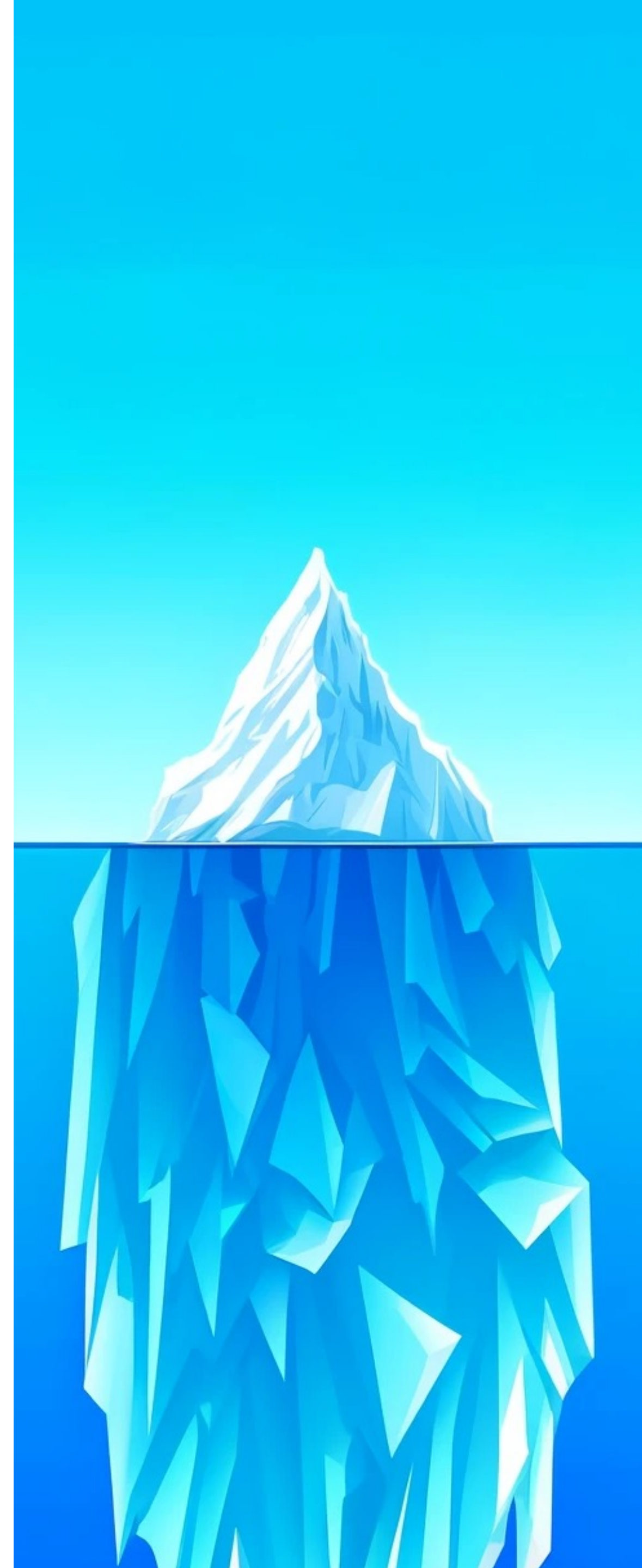
Бедра пришла, откуда не ждали

Падают UI-тесты. Что делаю?

- Новый матчер иконок с пороговым % совпадения

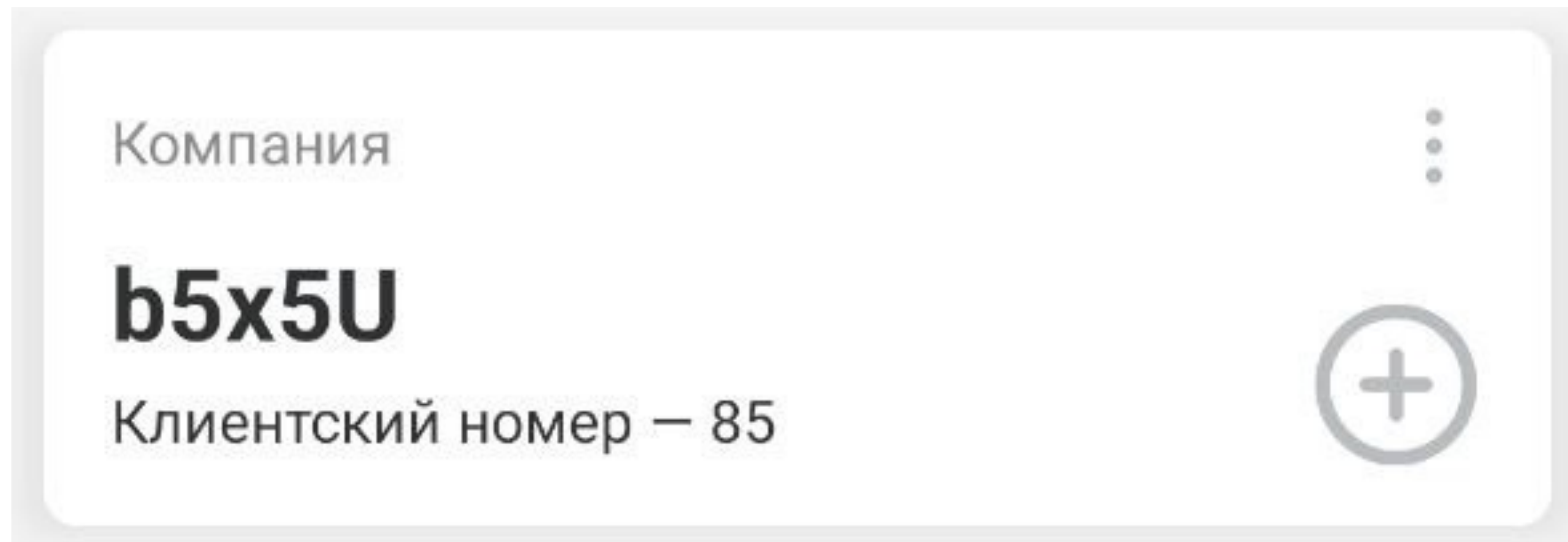


Когда размер — не главное



Когда размер — не главное

но учитывать надо



Когда размер — не главное

но учитывать надо, почему?



Когда размер — не главное

но учитывать надо, почему?

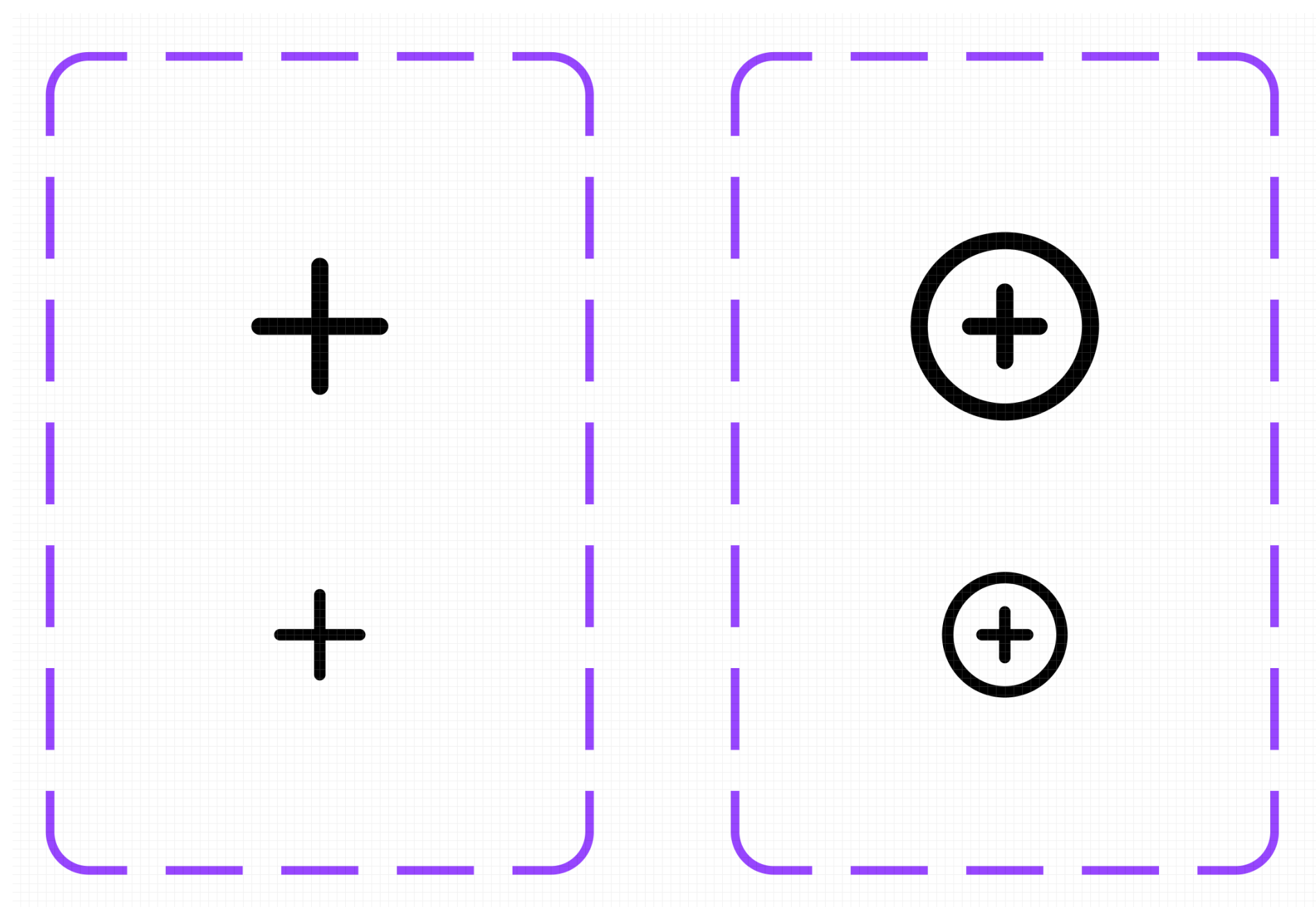
- Фиксированная линейка размеров (16, 24, 32)



Когда размер — не главное

но учитывать надо, почему?

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



Когда размер — не главное

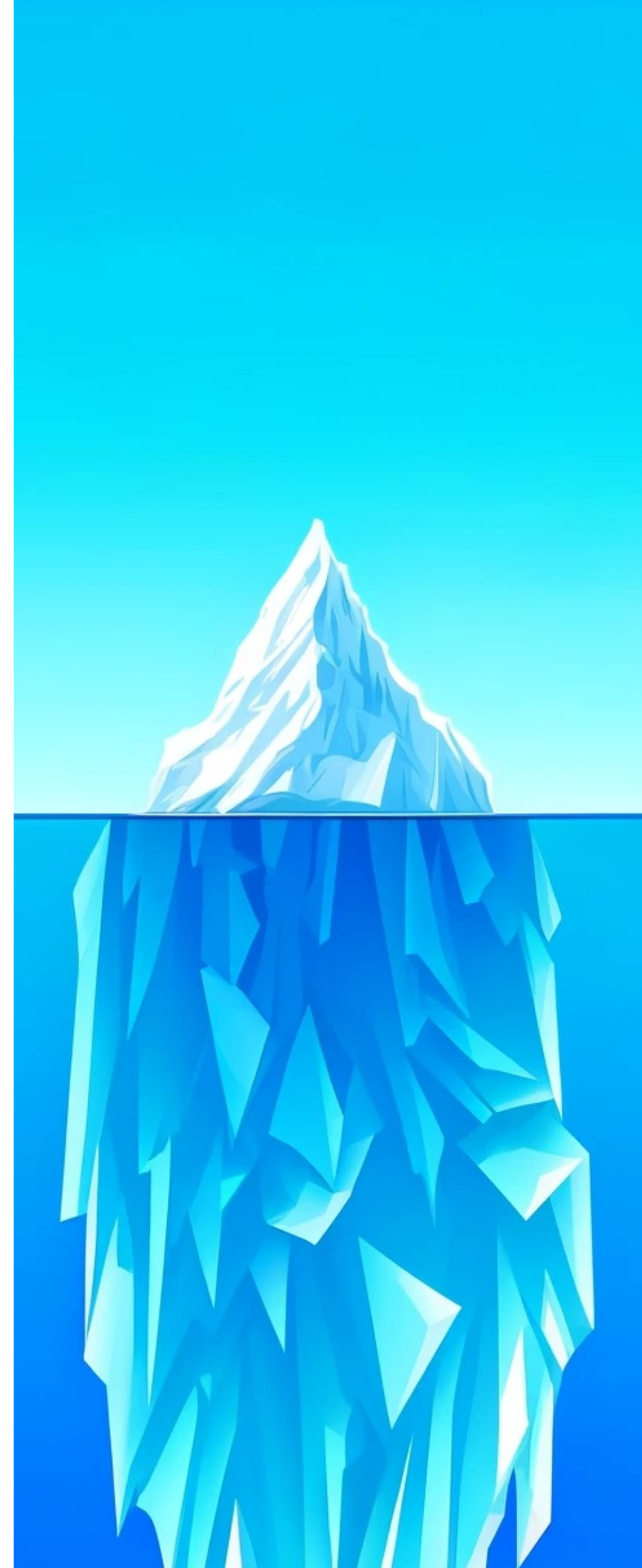
но учитывать надо, что делаю?



Когда размер — не главное

но учитывать надо, что делаю?

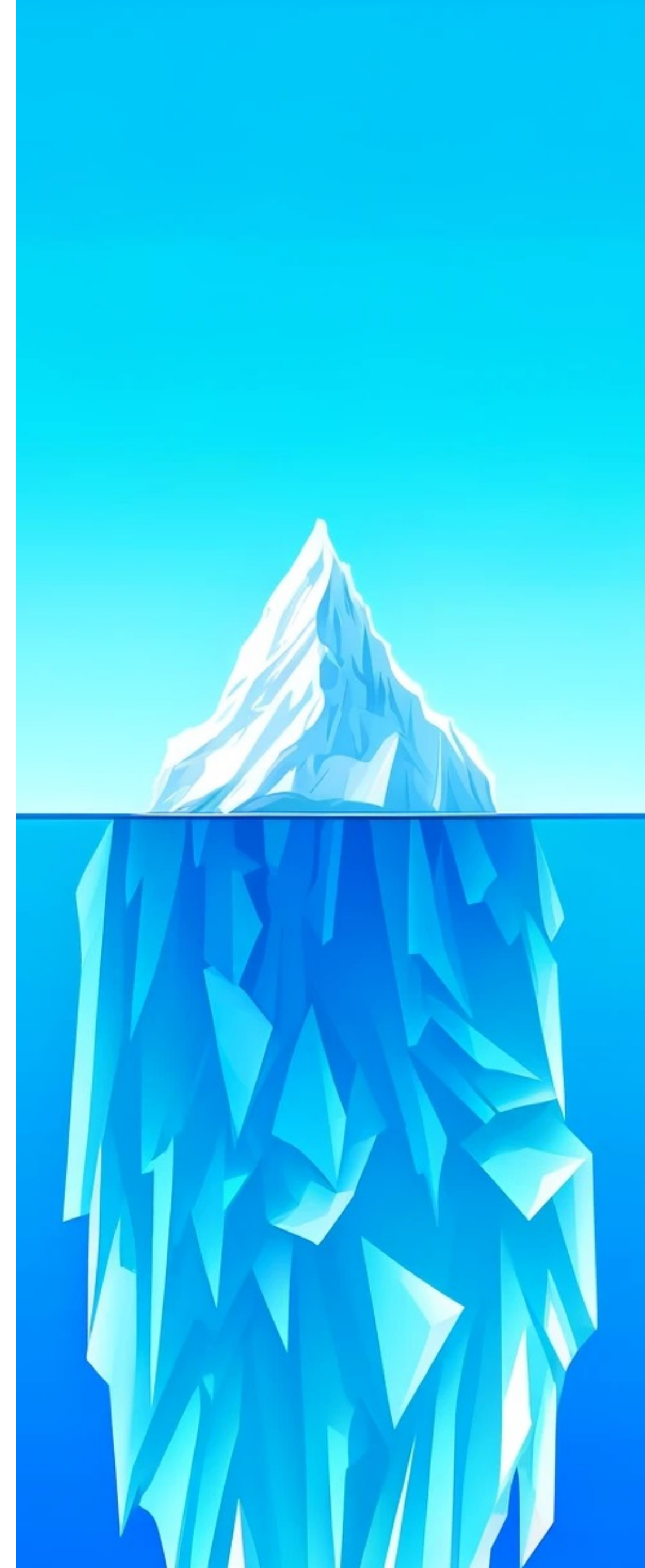
- Мирюсь, кидаю в дизайнеров и жду проработки



Когда размер — не главное

но учитывать надо, что делаю?

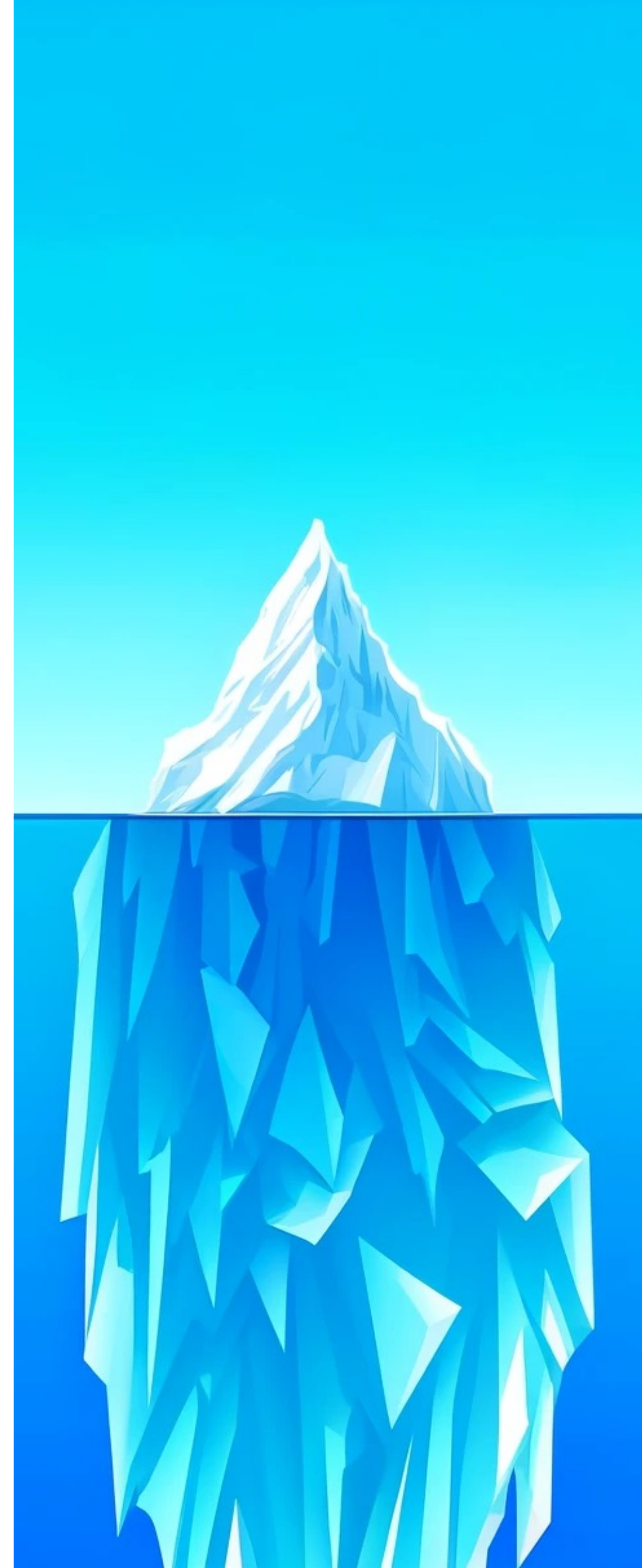
- Мирюсь, кидаю в дизайнеров и жду проработки
- Где можно, закрываю глаза на дисбаланс веса



Когда размер — не главное

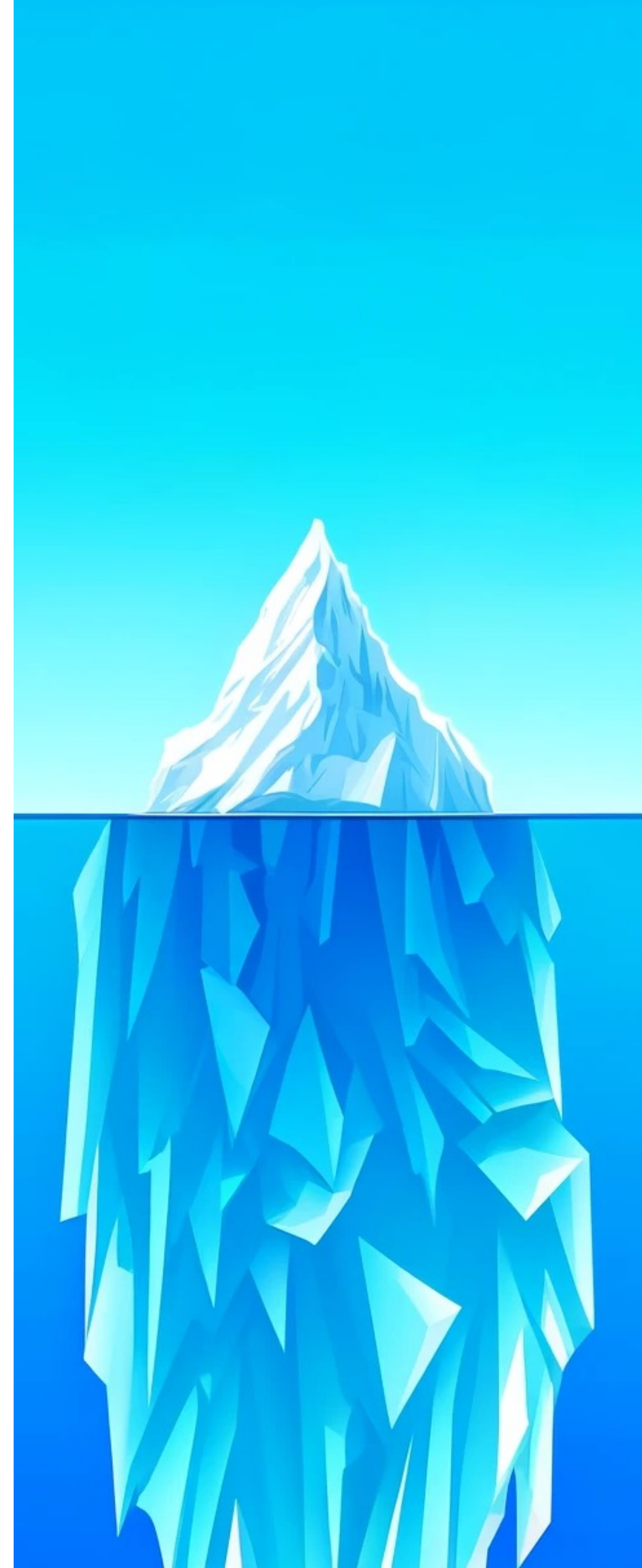
но учитывать надо, что делаю?

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



Отступы, которых нет

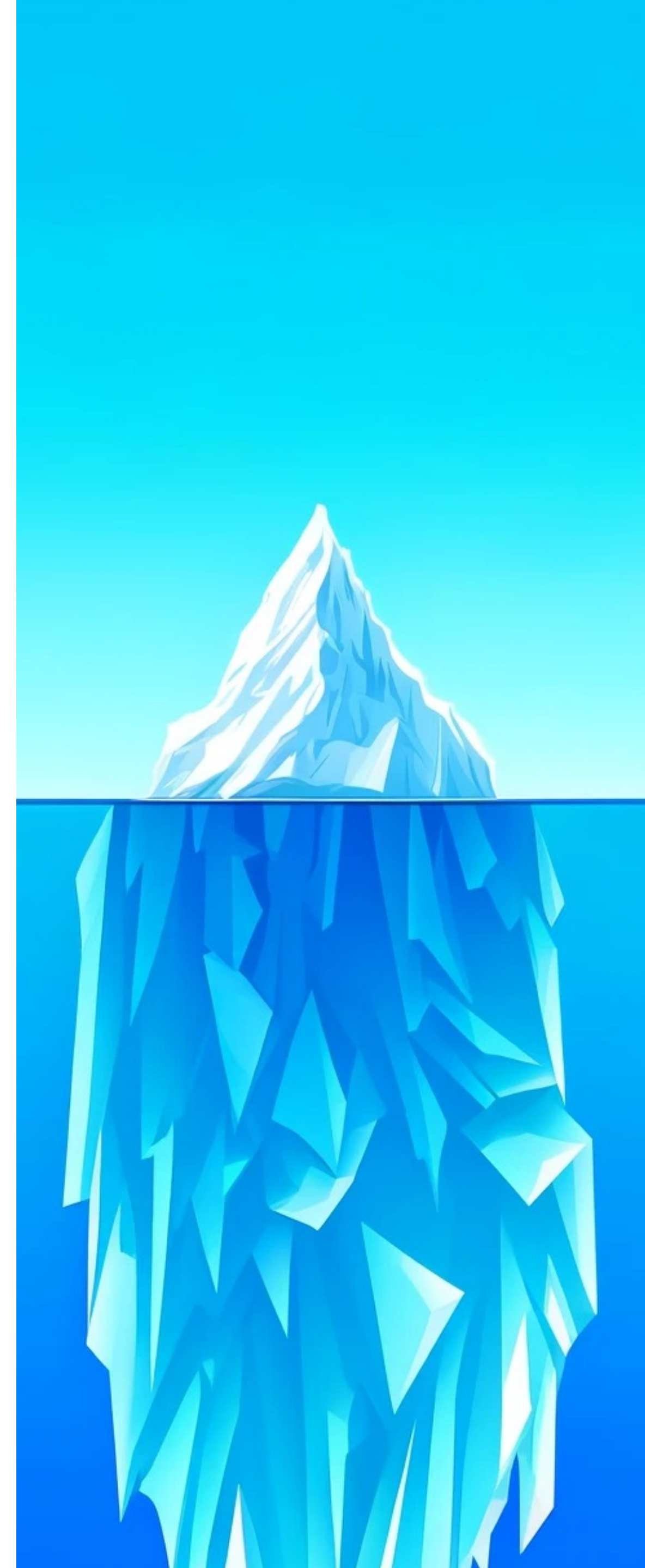
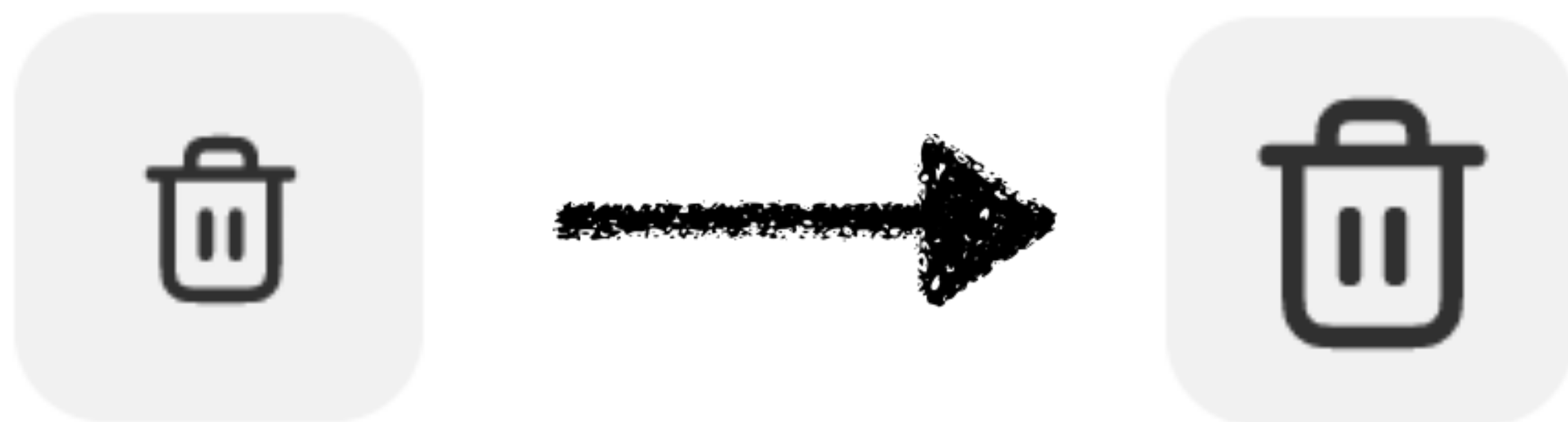
а иногда есть, но много



Отступы, которых нет

а иногда есть, но много

- Иконки визуально увеличались



Отступы, которых нет

а иногда есть, но много

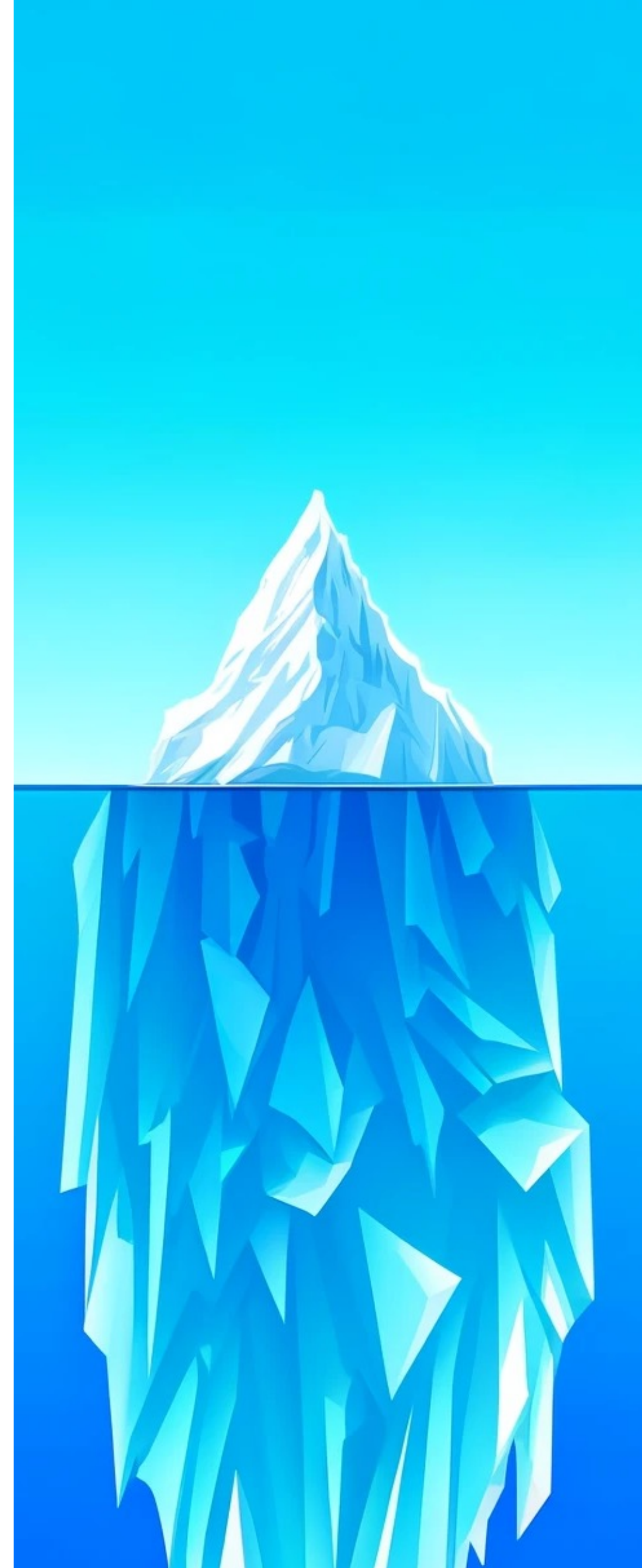
- Иконки визуально увеличались
- А иногда — визуально уменьшились



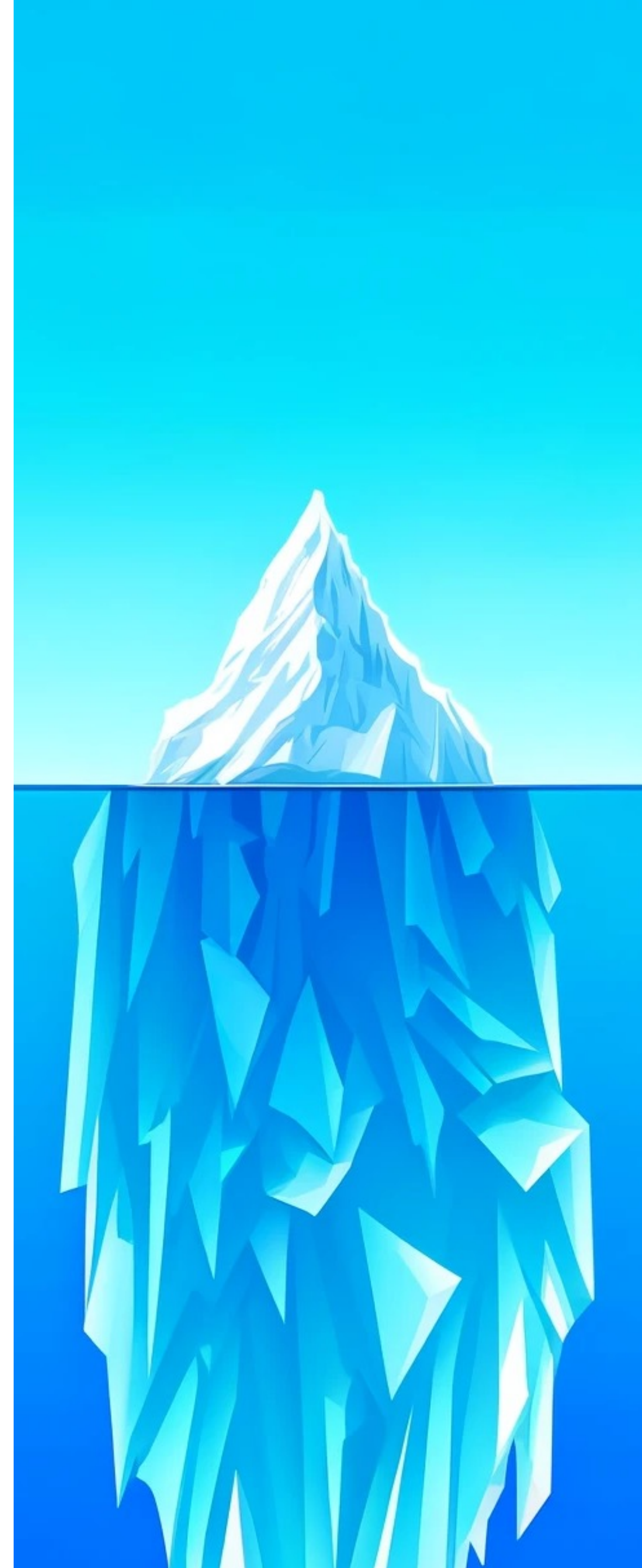
Удалить



Удалить



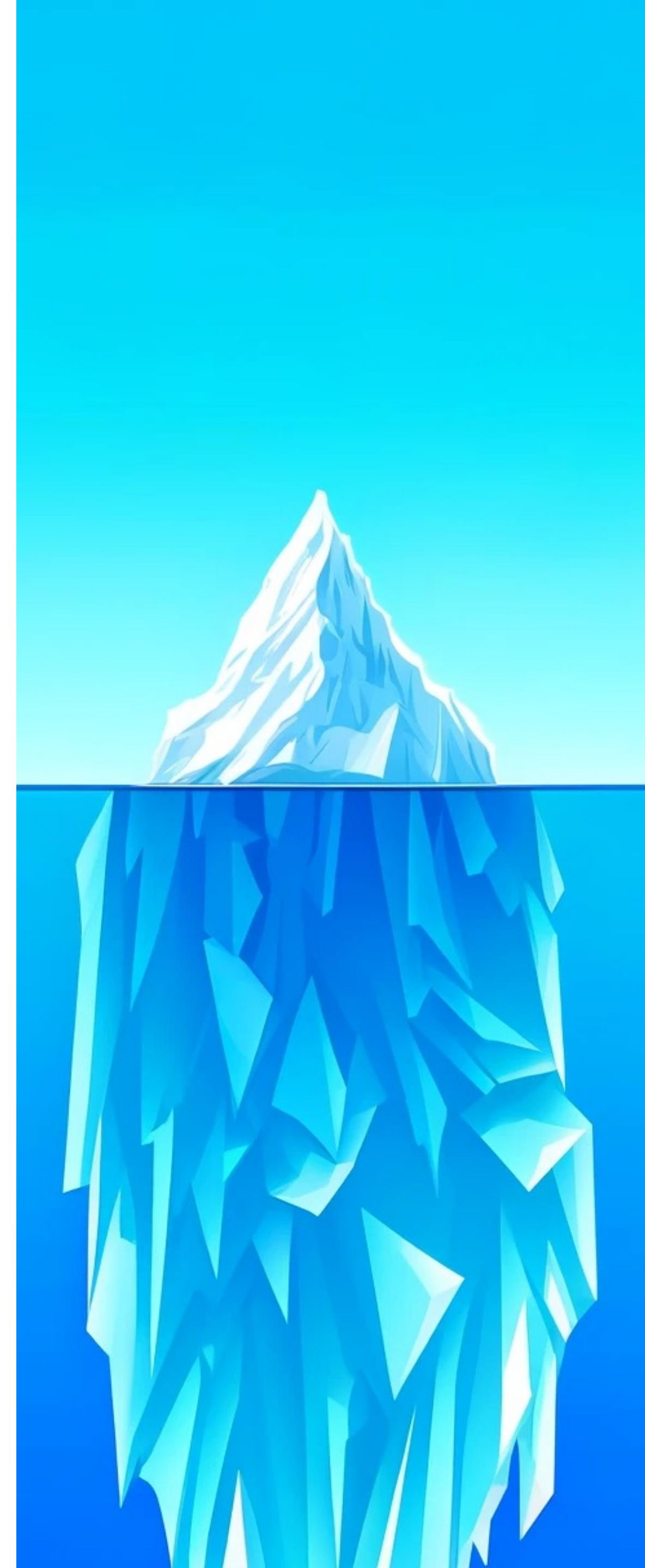
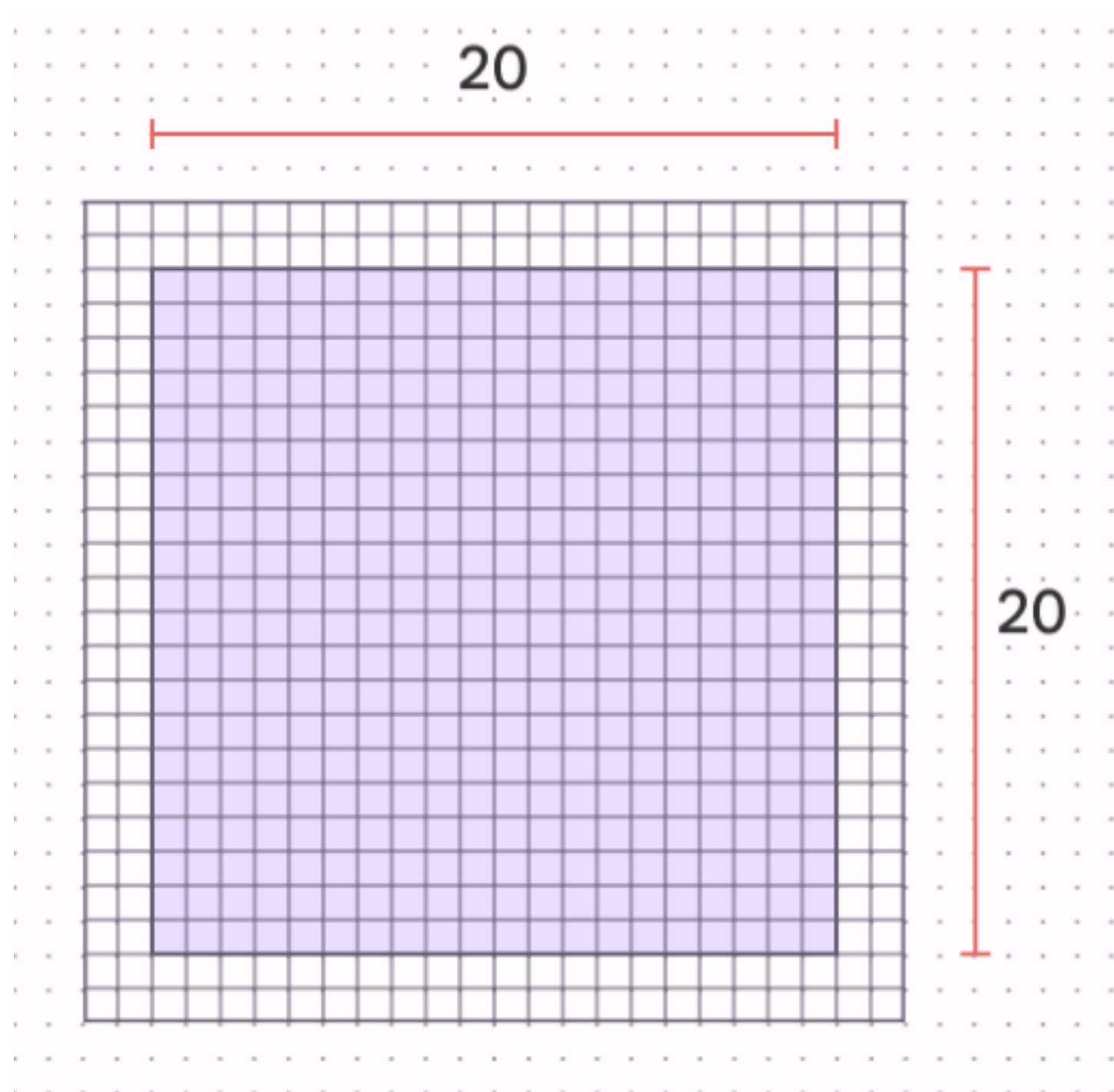
Отступы, которых нет
а иногда есть, но много. Почему?



Отступы, которых нет

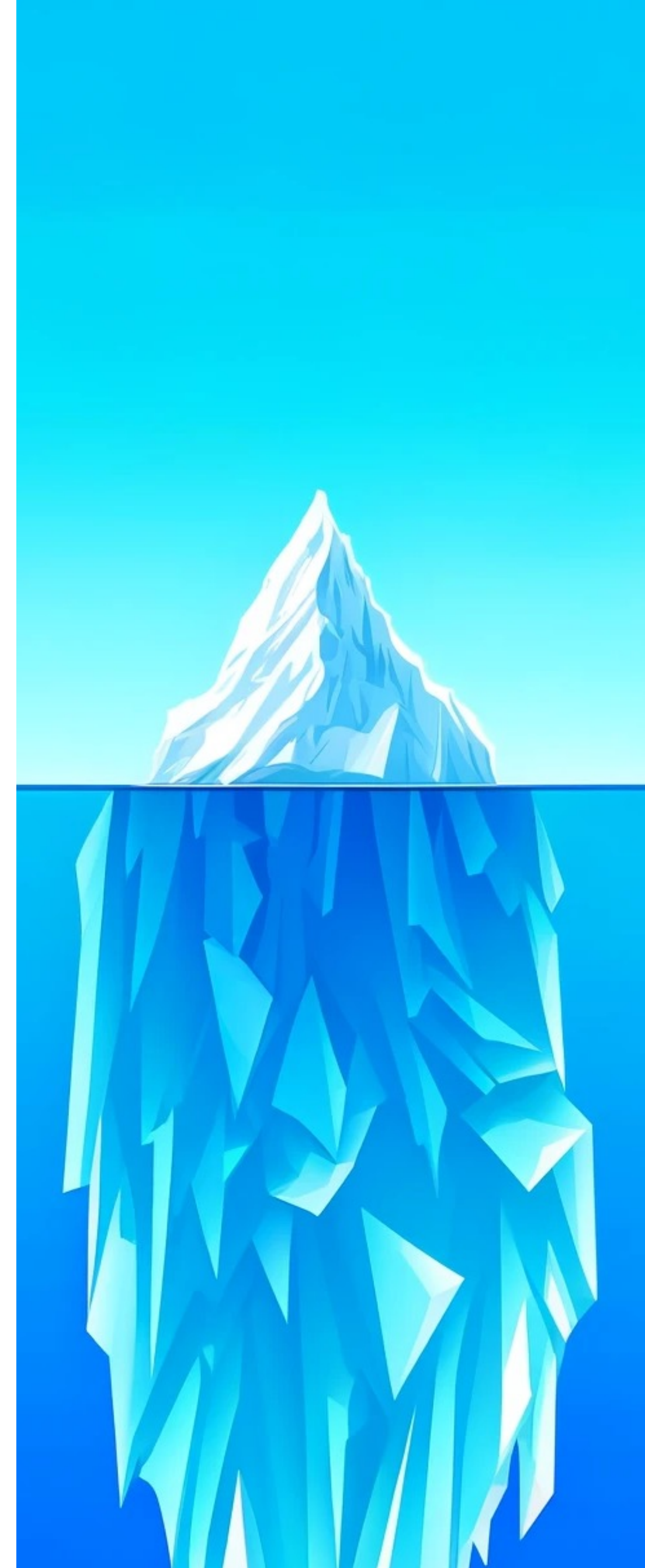
а иногда есть, но много. Почему?

- 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

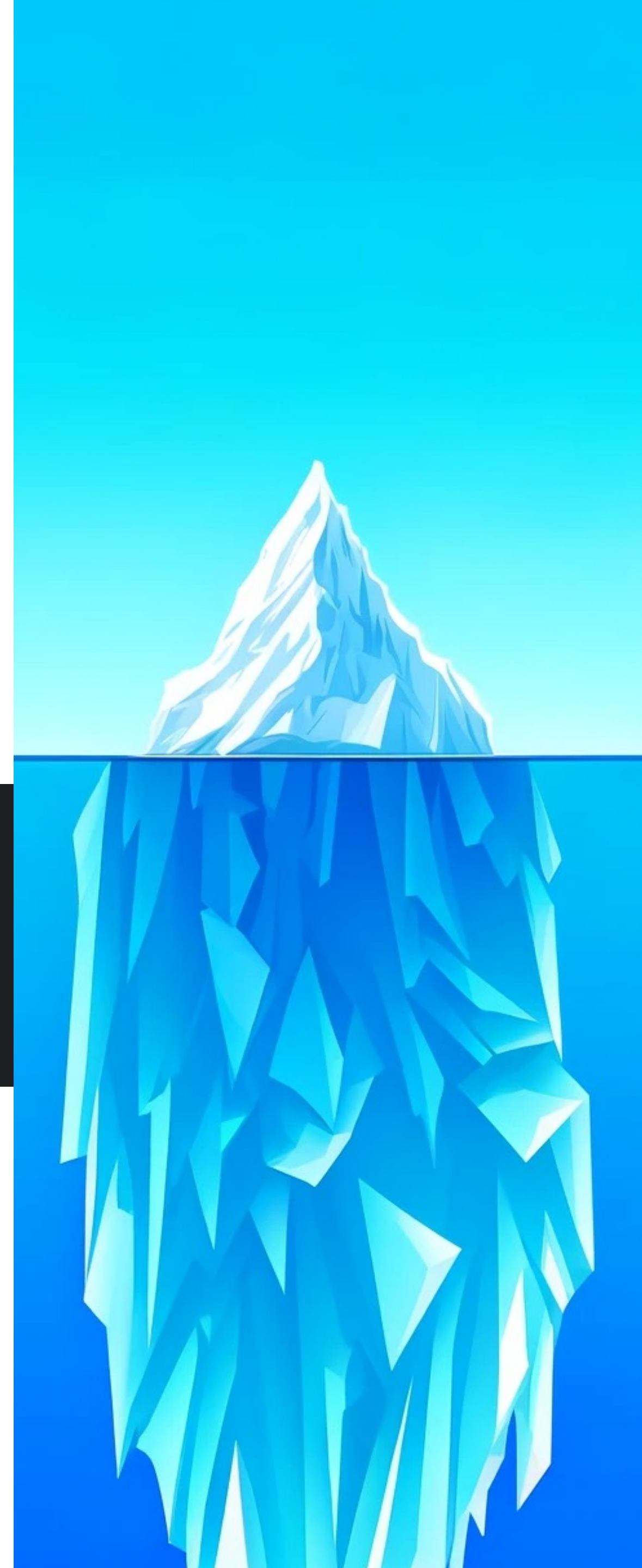


Отступы, которых нет

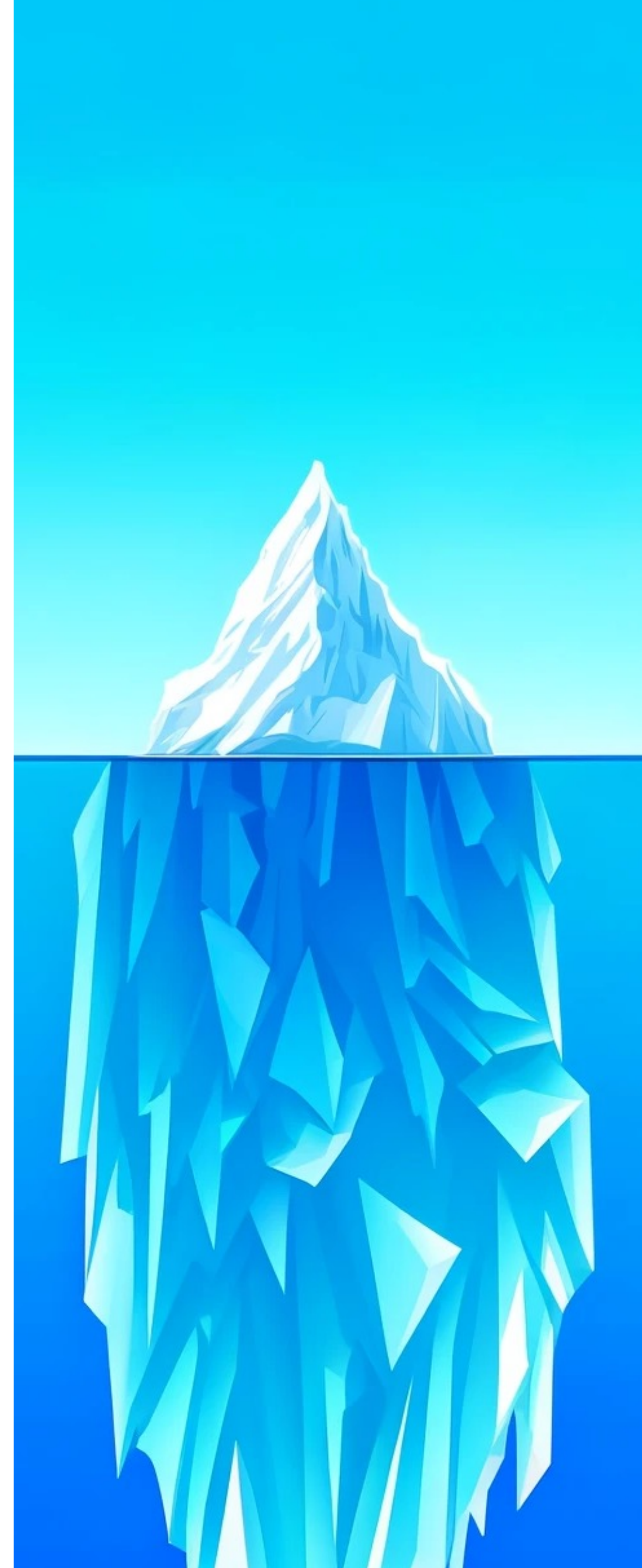
а иногда есть, но много. Что делаю?

- Ручная правка вёрстки и кода
- Обёртка иконки с отступами

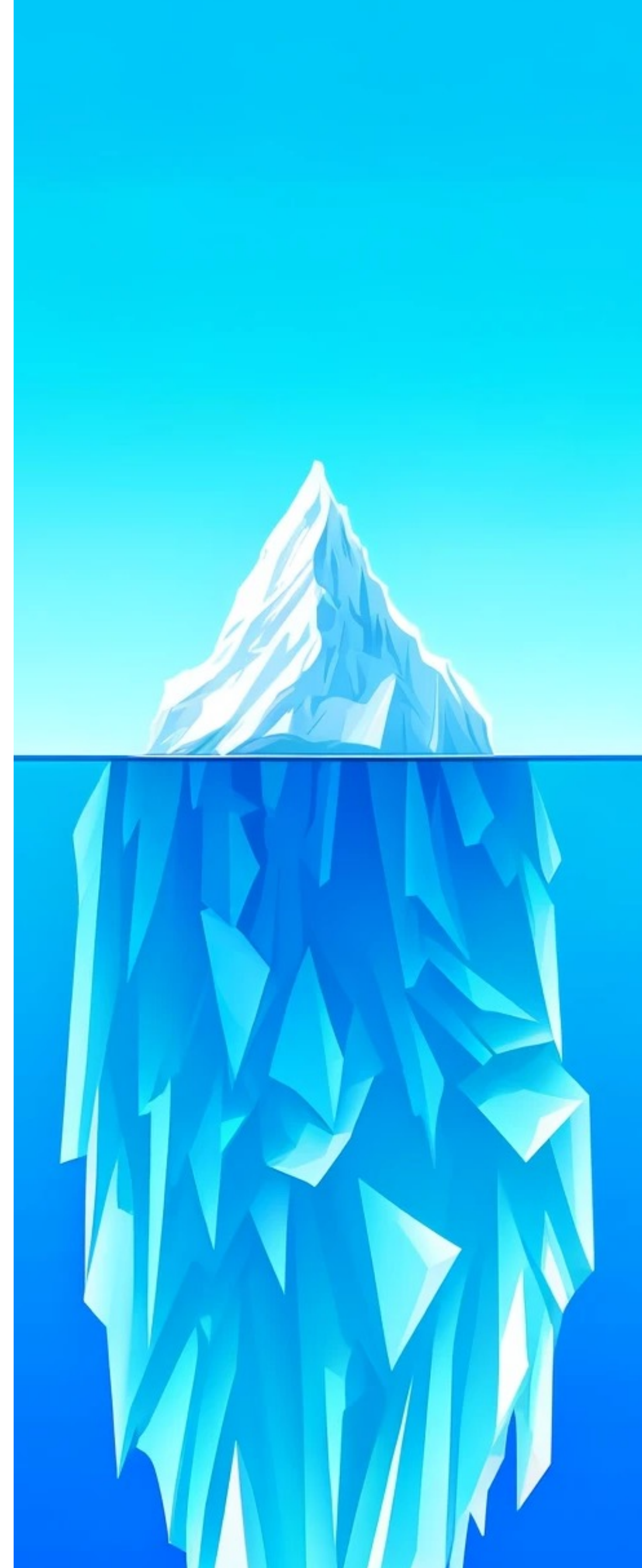
```
<inset xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"  
    android:drawable="@drawable/trash_outlined_24"  
    android:inset="8dp" />
```



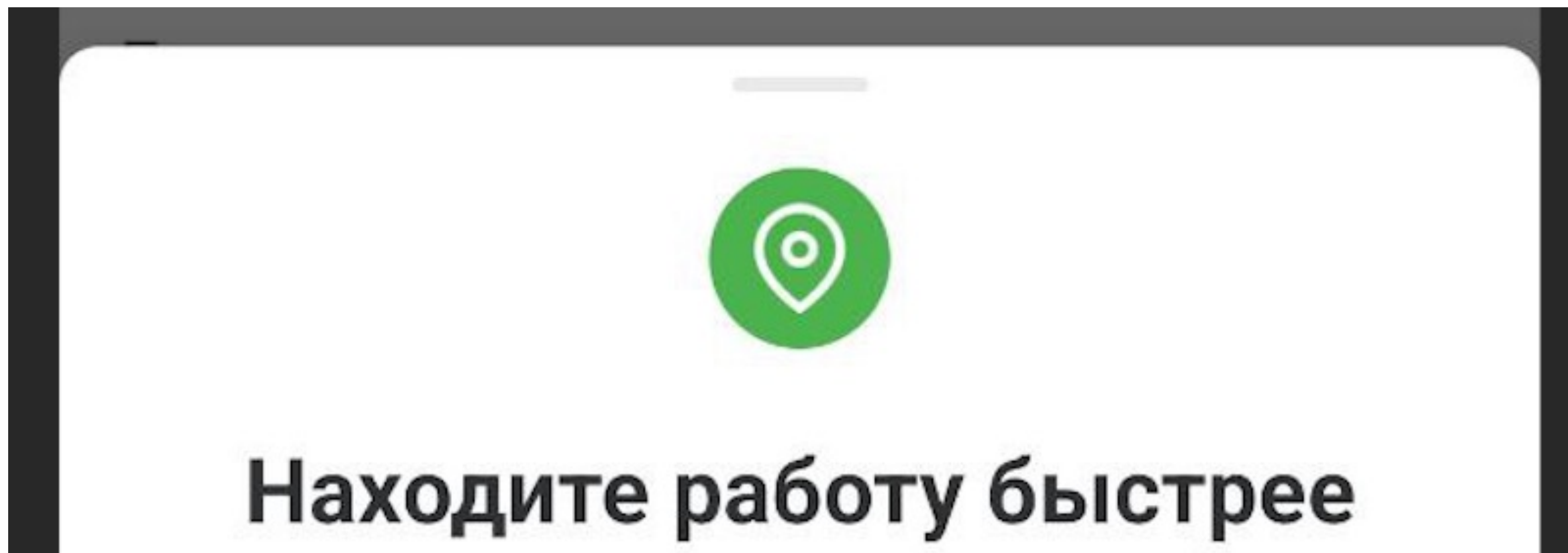
Слоёные пироги



Слоёные пироги

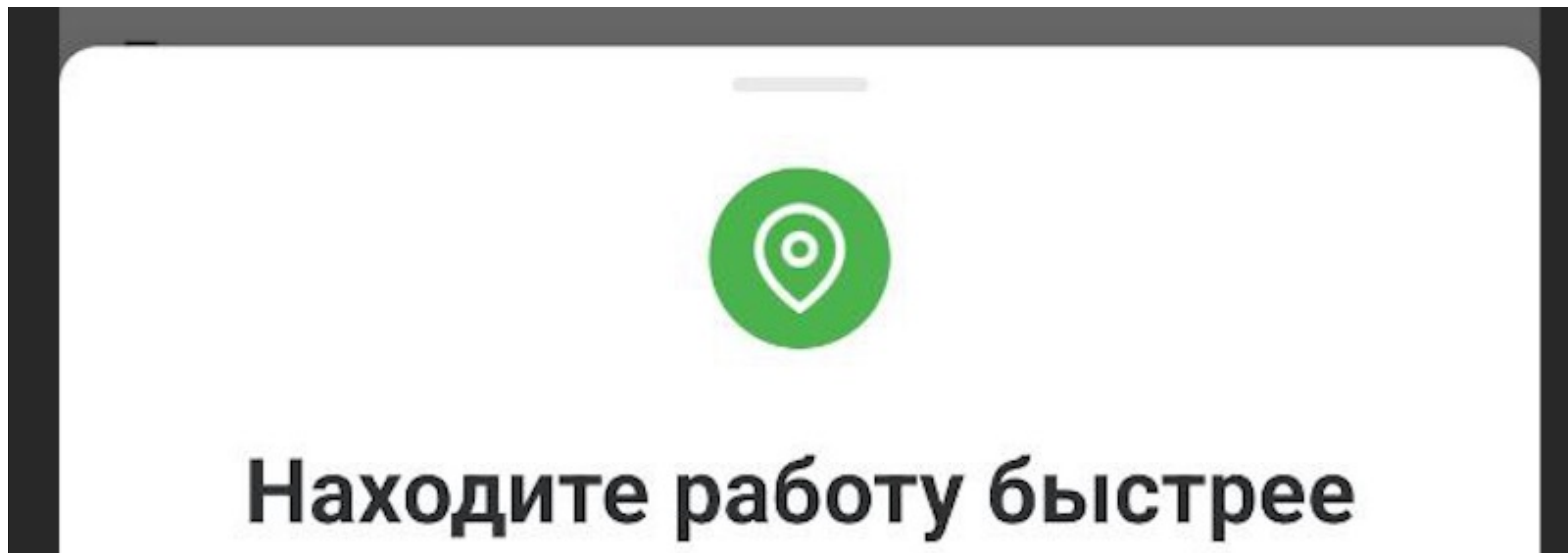


Слоёные пироги



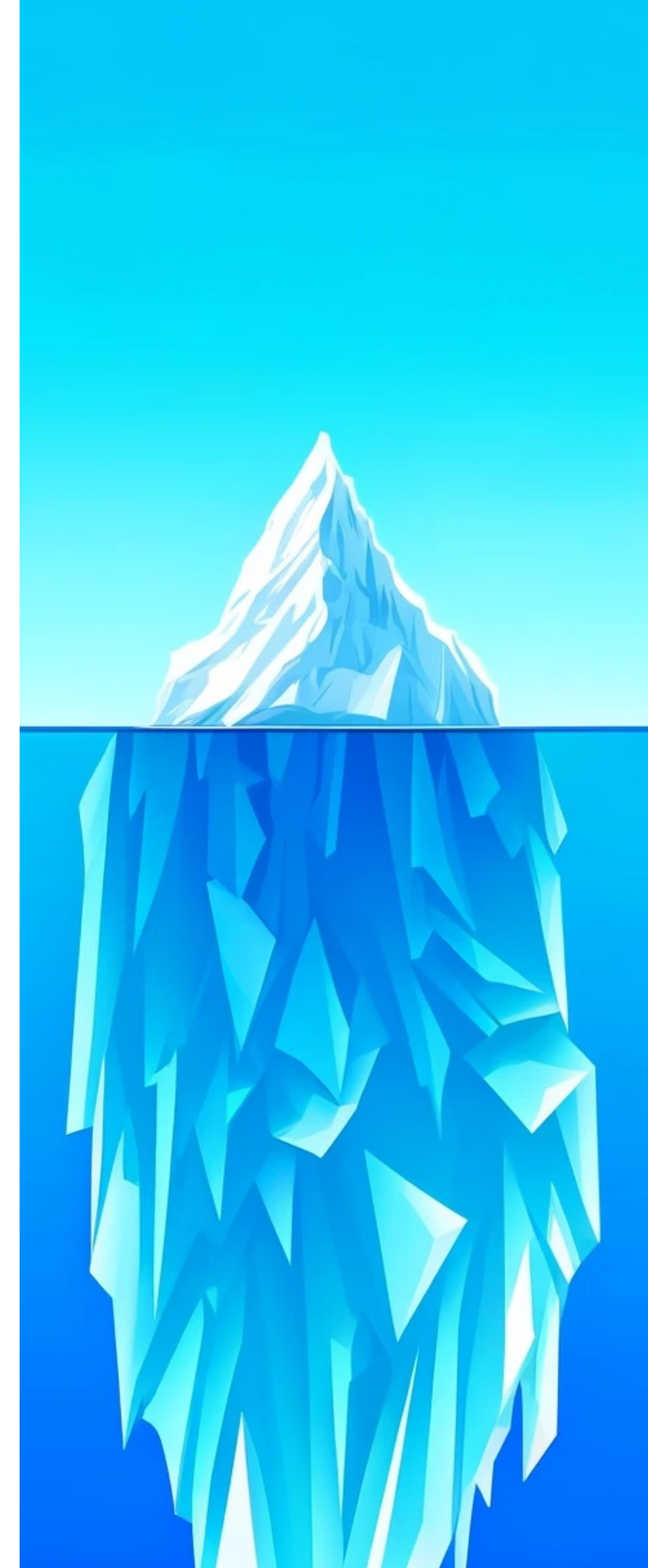
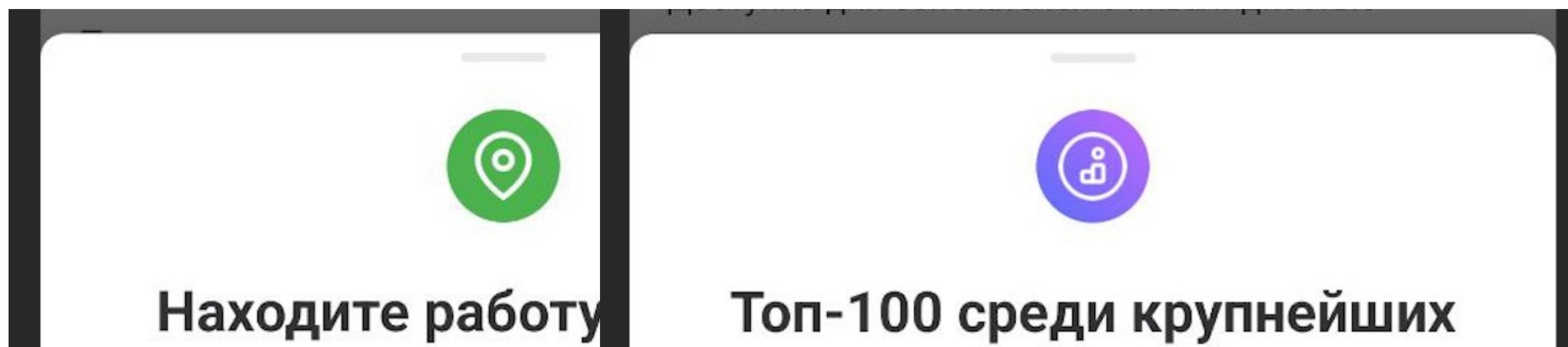
Слоёные пироги

- Цветная подложка



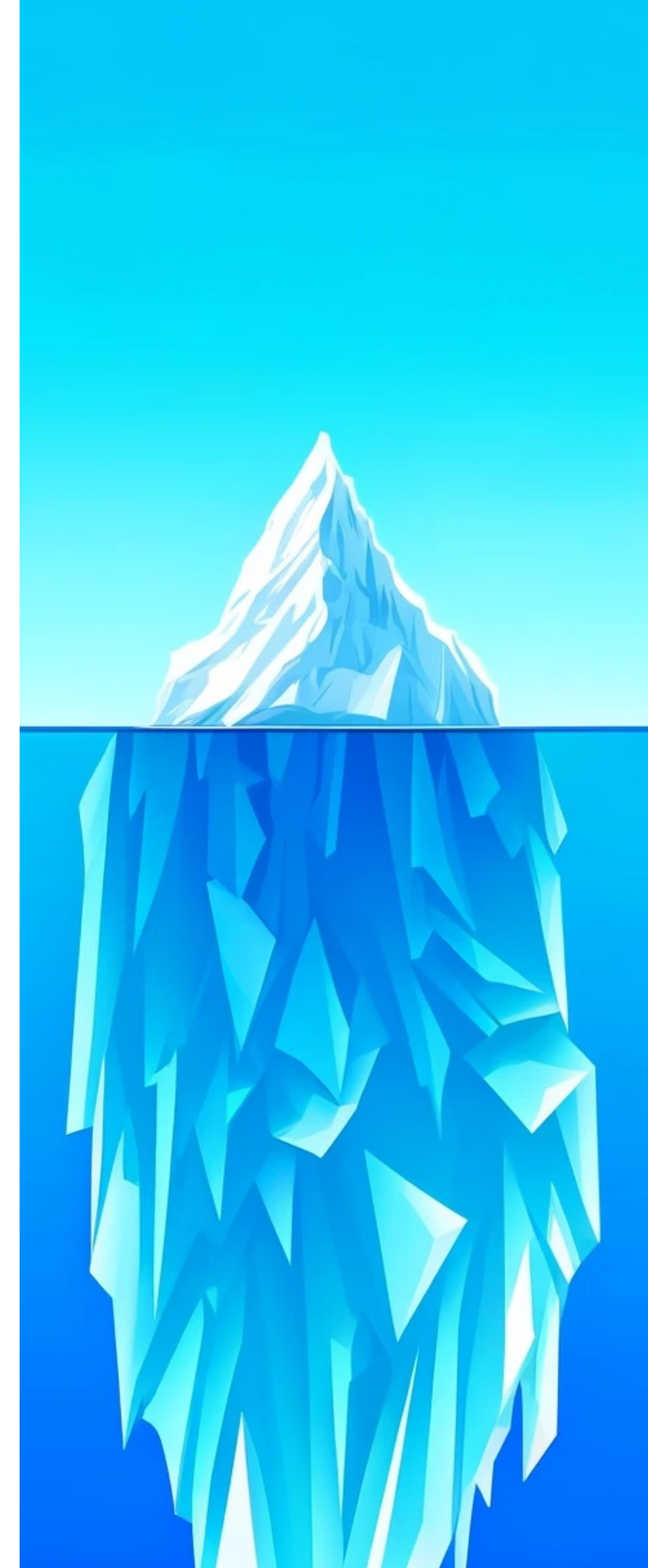
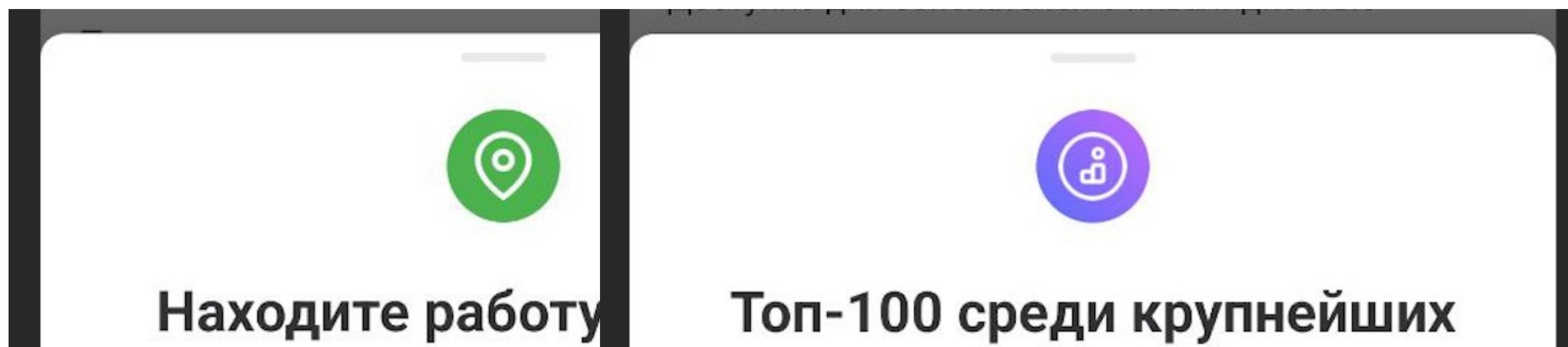
Слоёные пироги

- Цветная подложка (+ градиент)



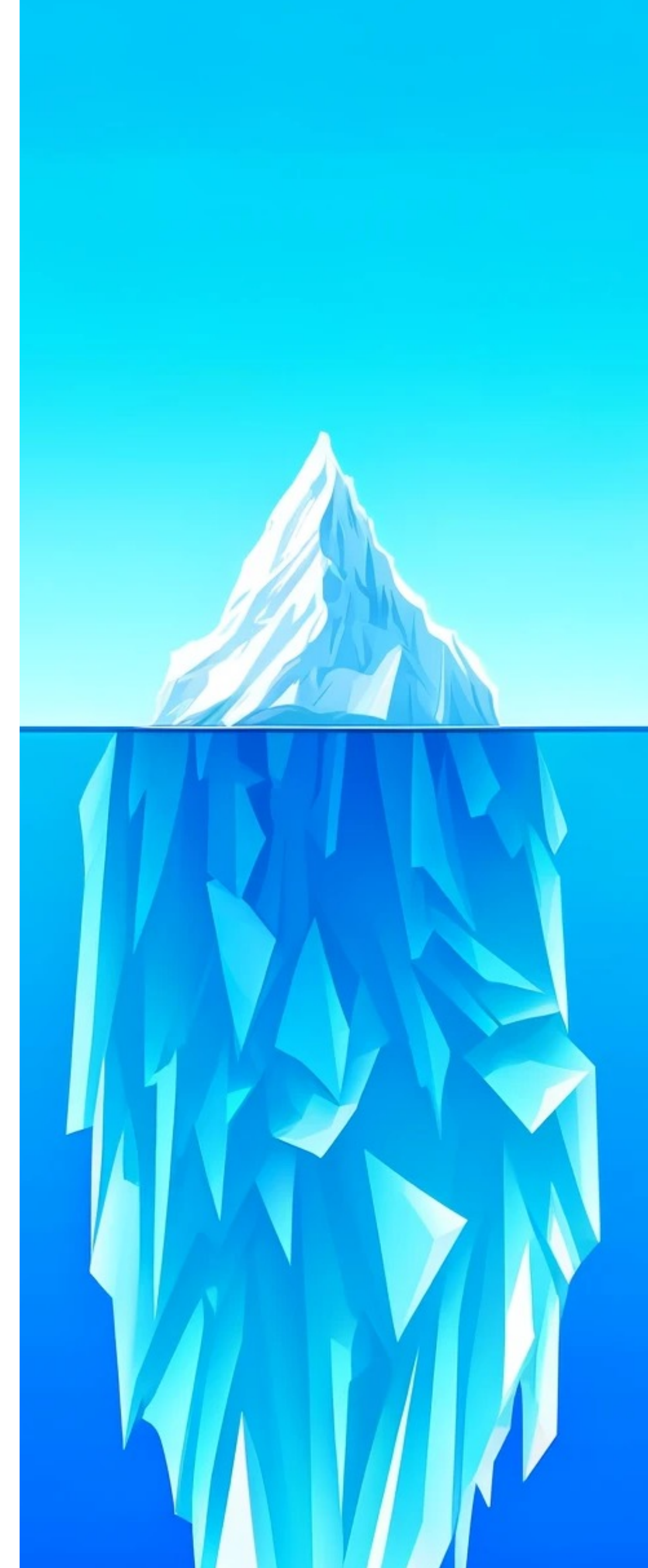
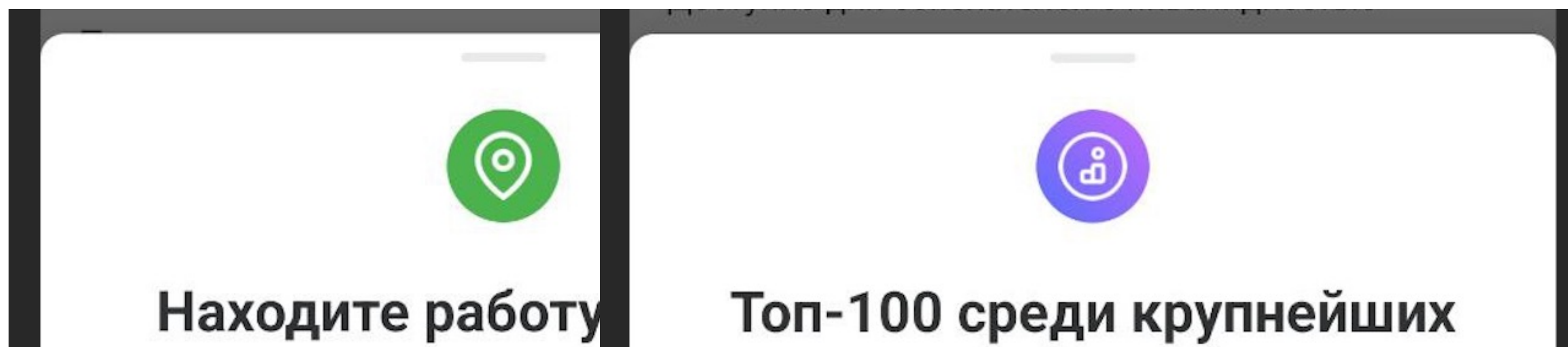
Слоёные пироги

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



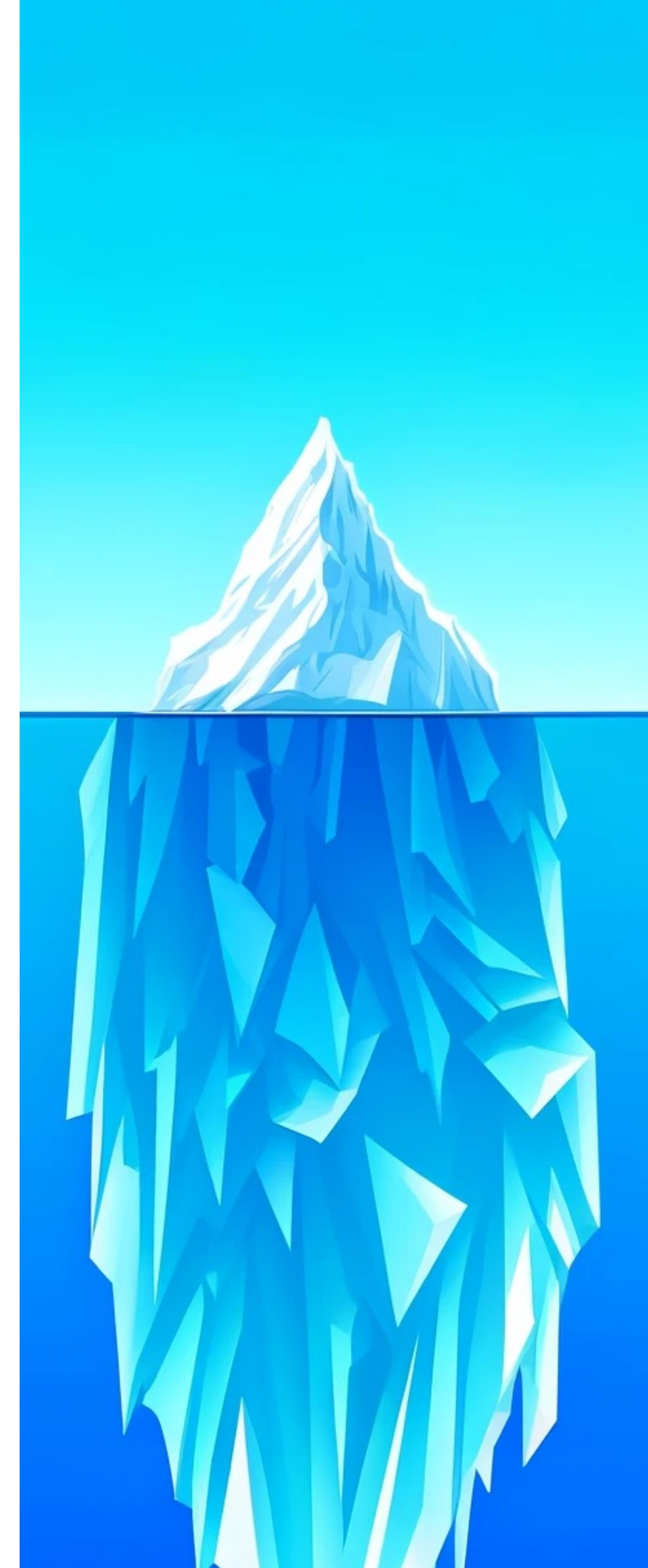
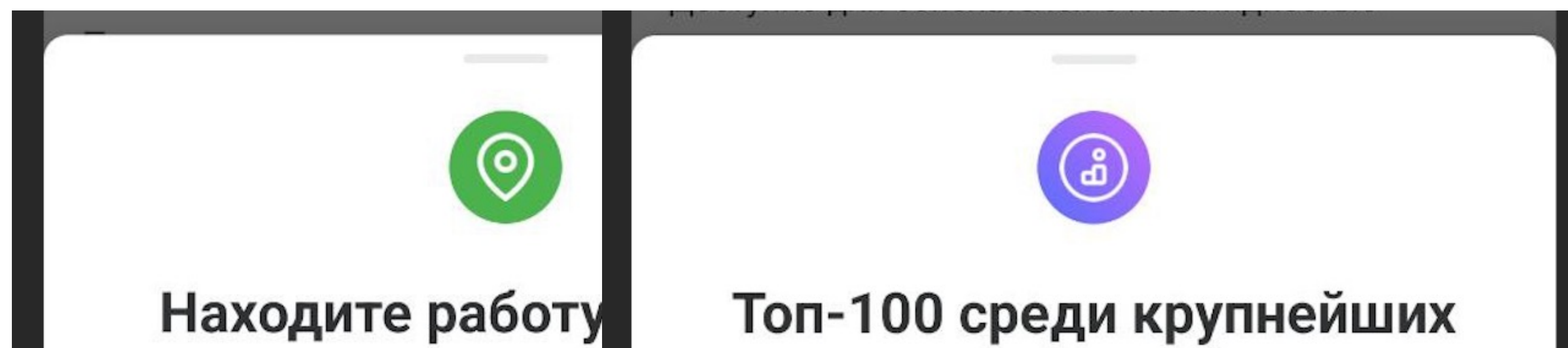
Слоёные пироги

- 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

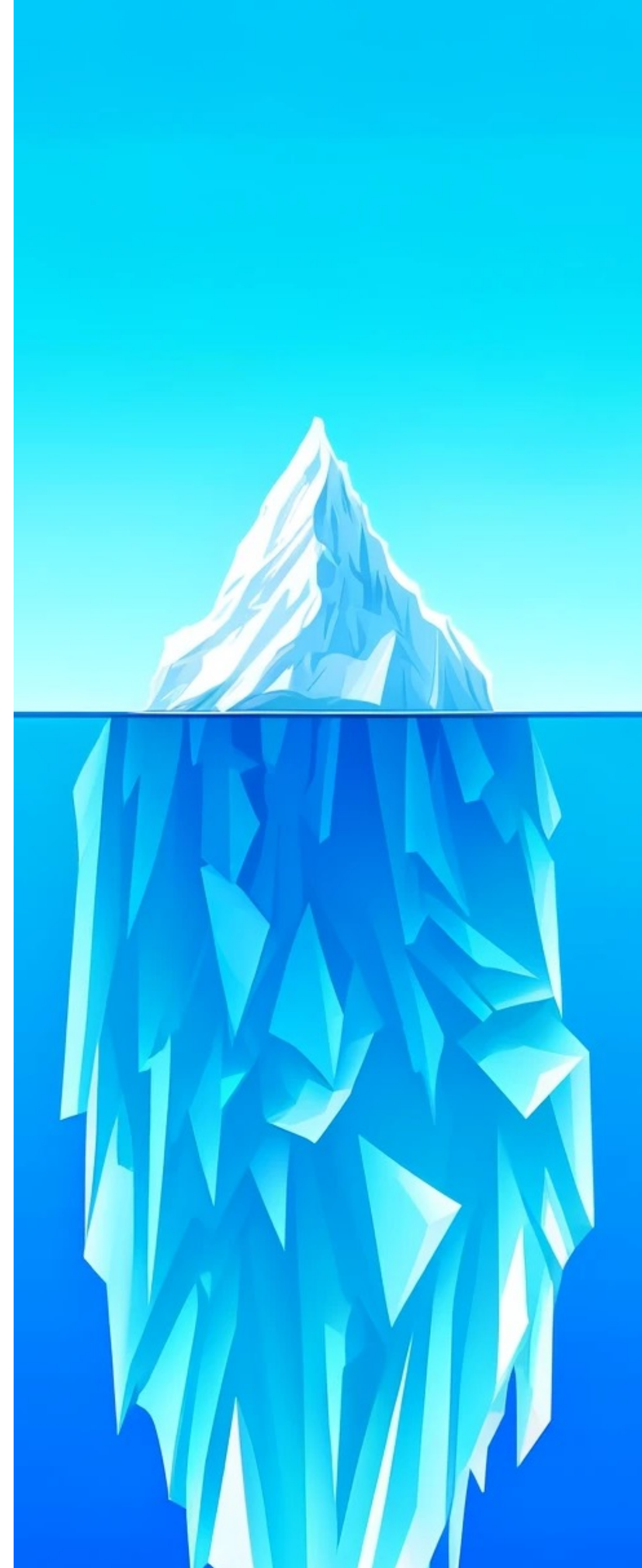
из чего готовлю?



Находите работу



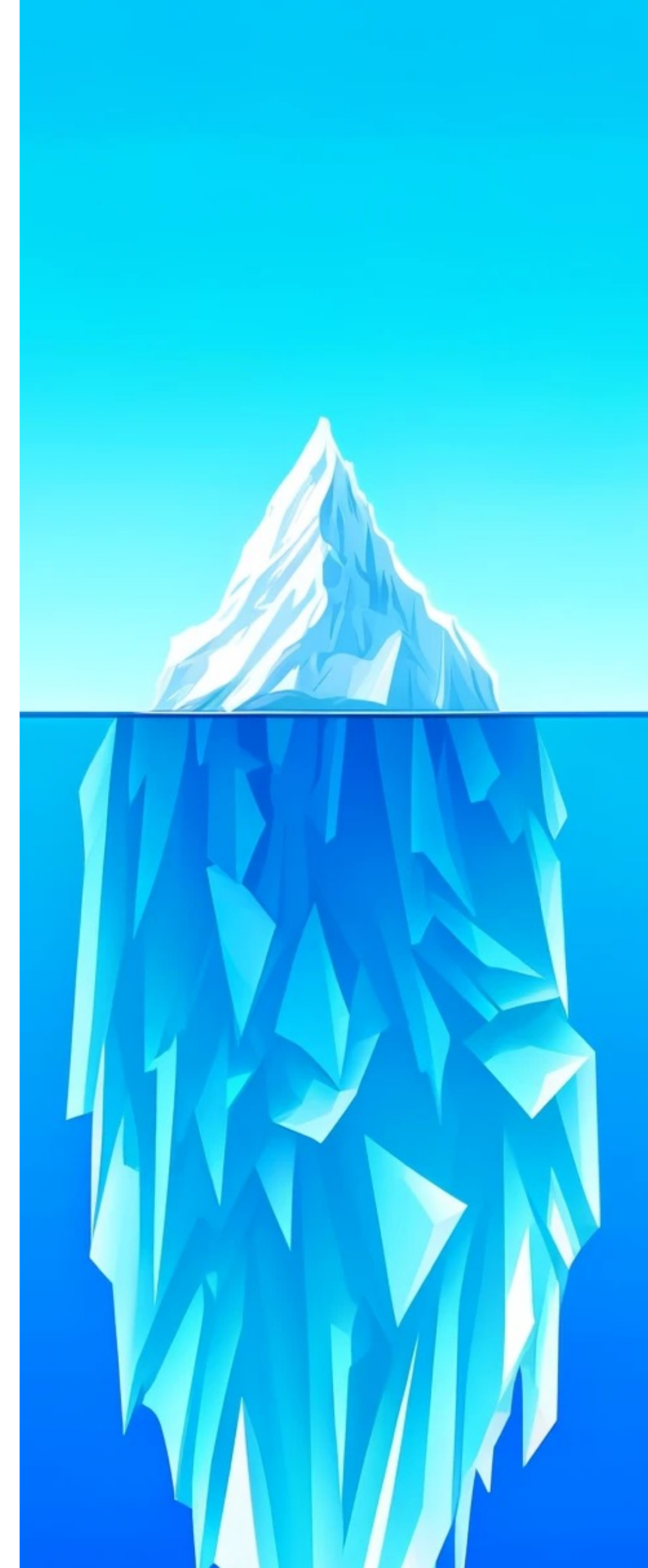
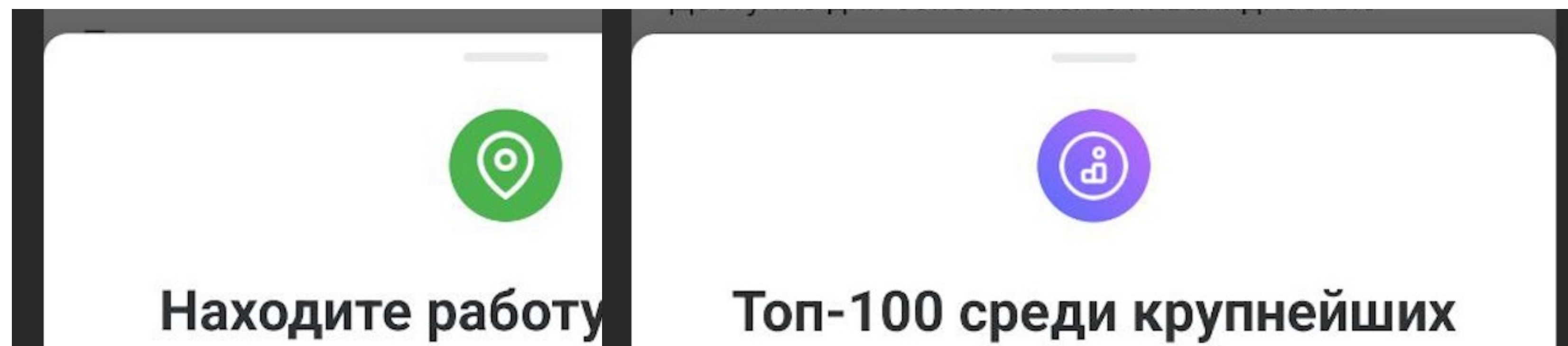
Топ-100 среди крупнейших



Слоёные пироги

из чего готовлю?

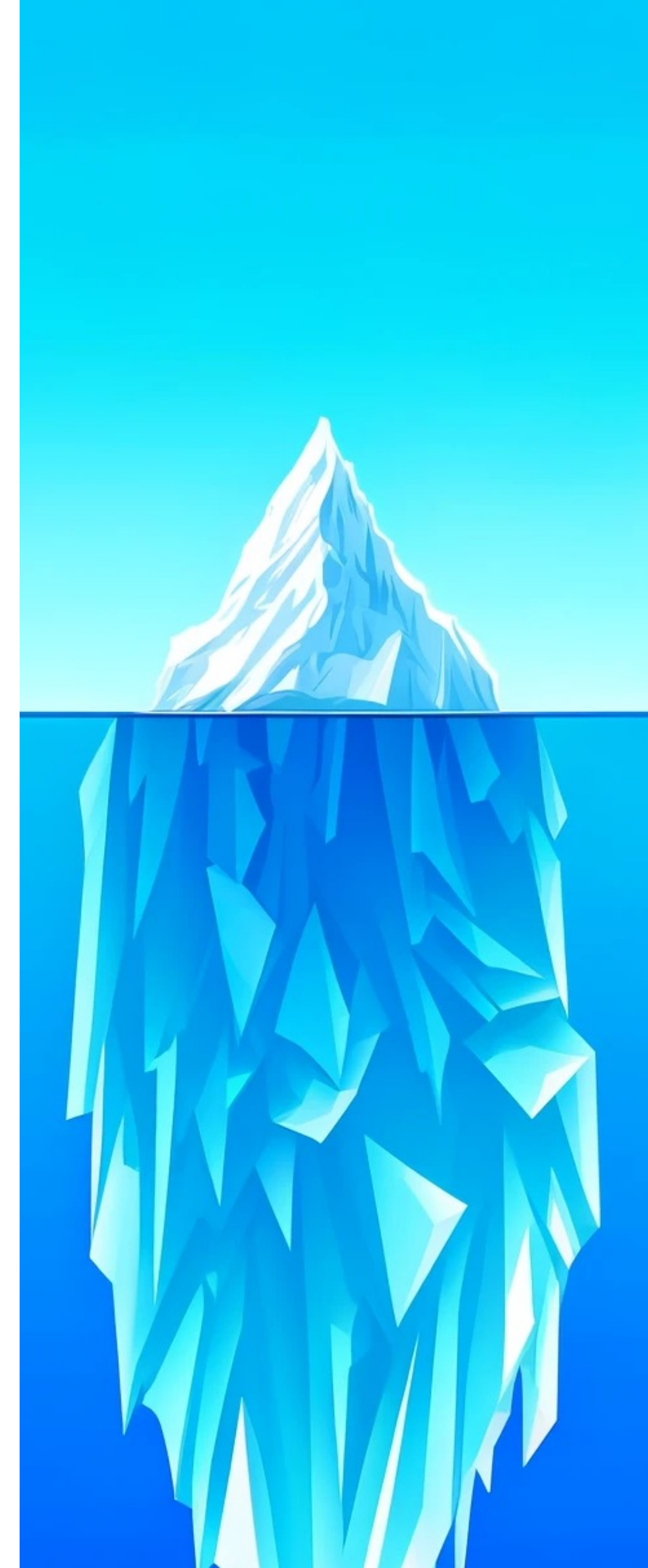
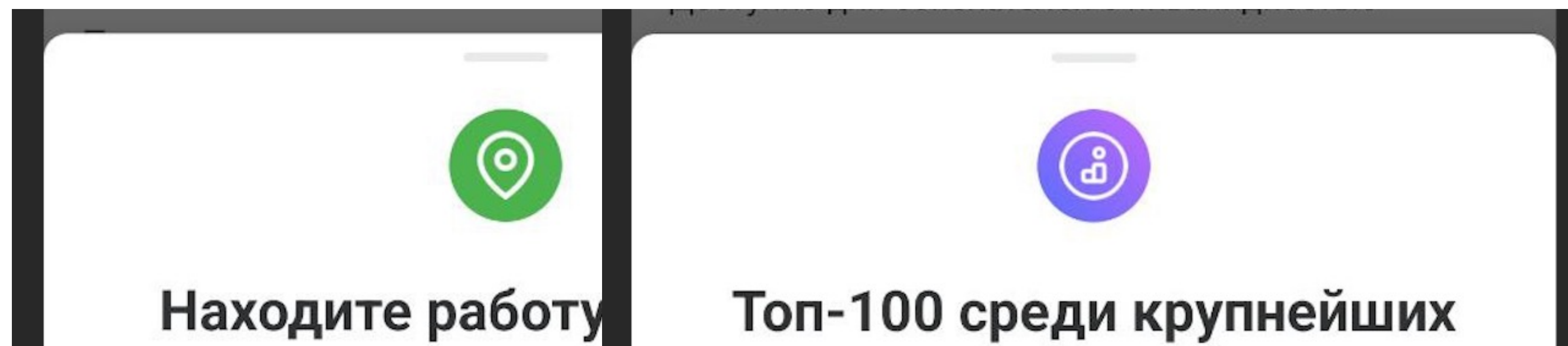
- LayerDrawable



Слоёные пироги

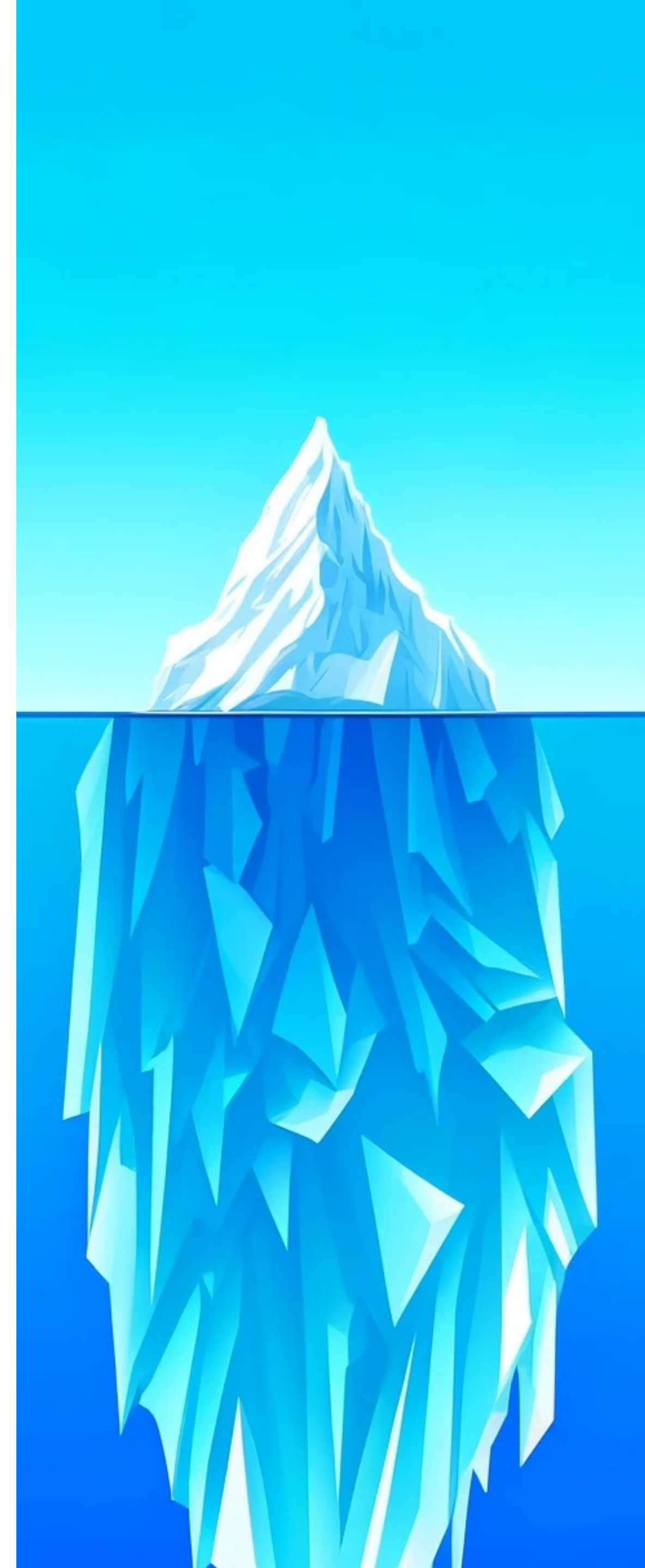
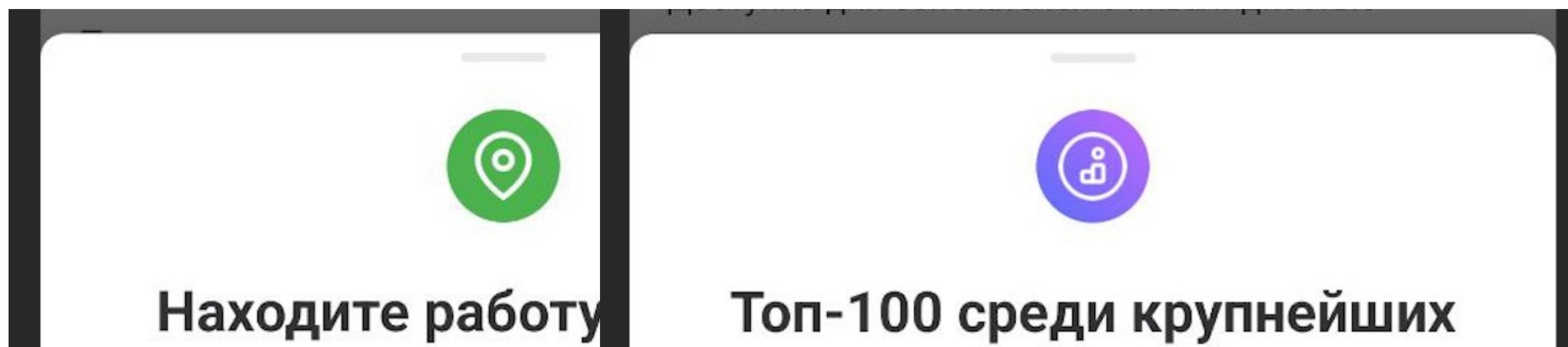
из чего готовлю?

- LayerDrawable
- ShapeDrawable/GradientDrawable



Слоёные пироги из чего готовлю?

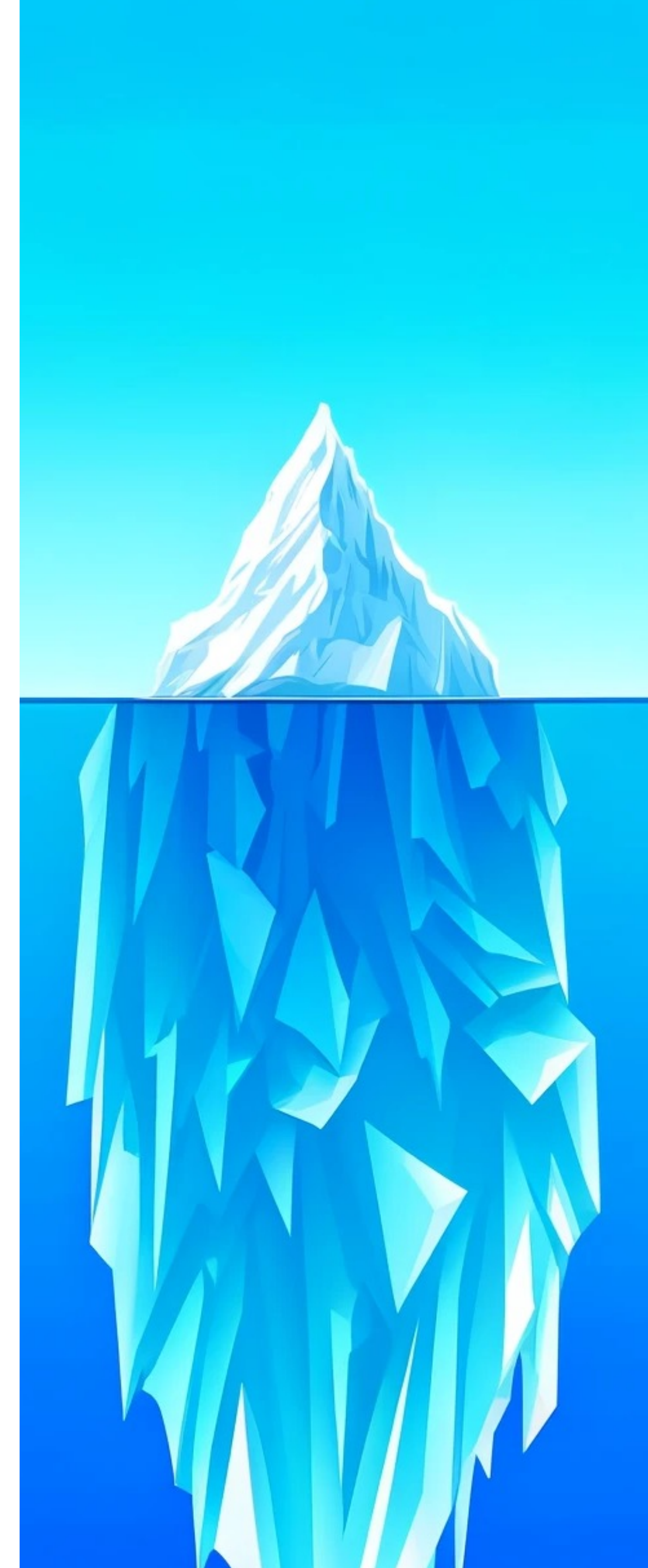
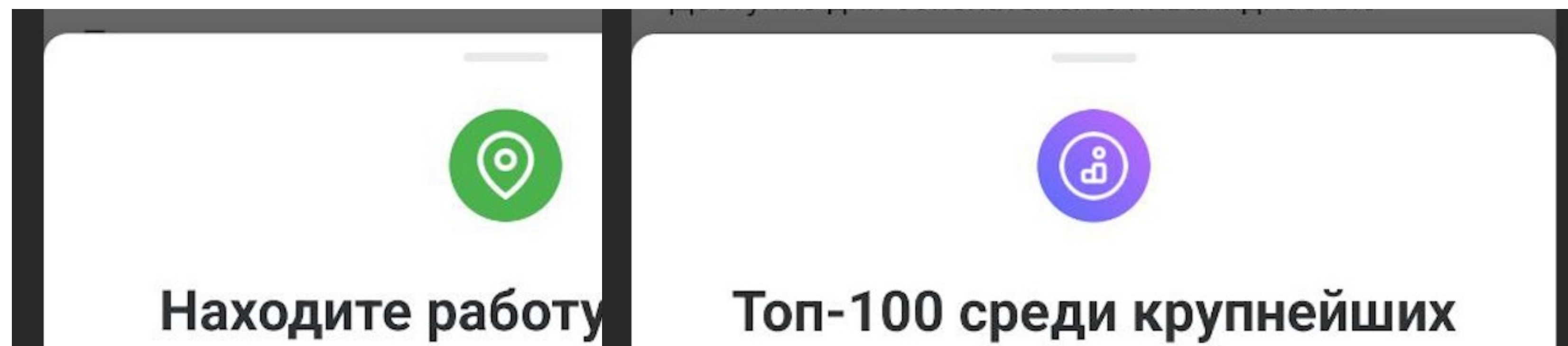
- LayerDrawable
- ShapeDrawable/GradientDrawable
- VectorDrawable



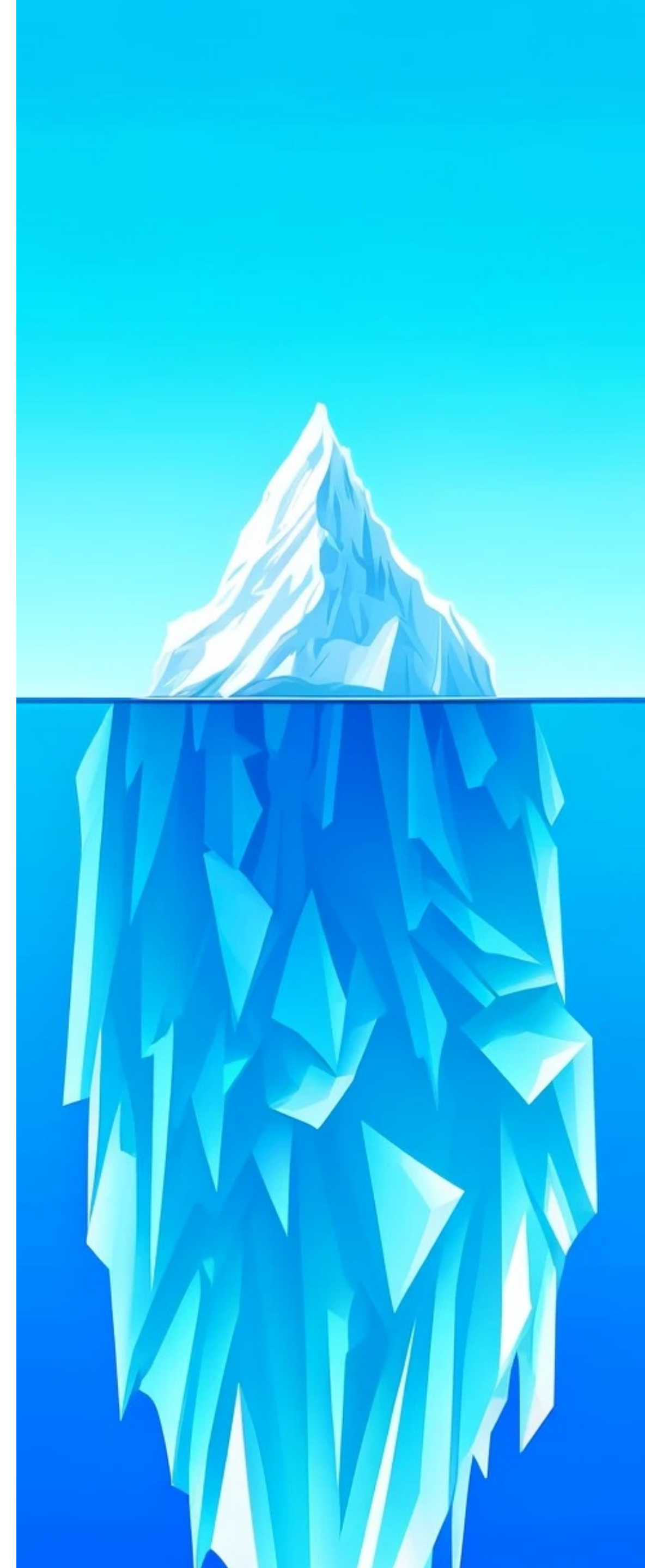
Слоёные пироги

из чего готовлю?

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



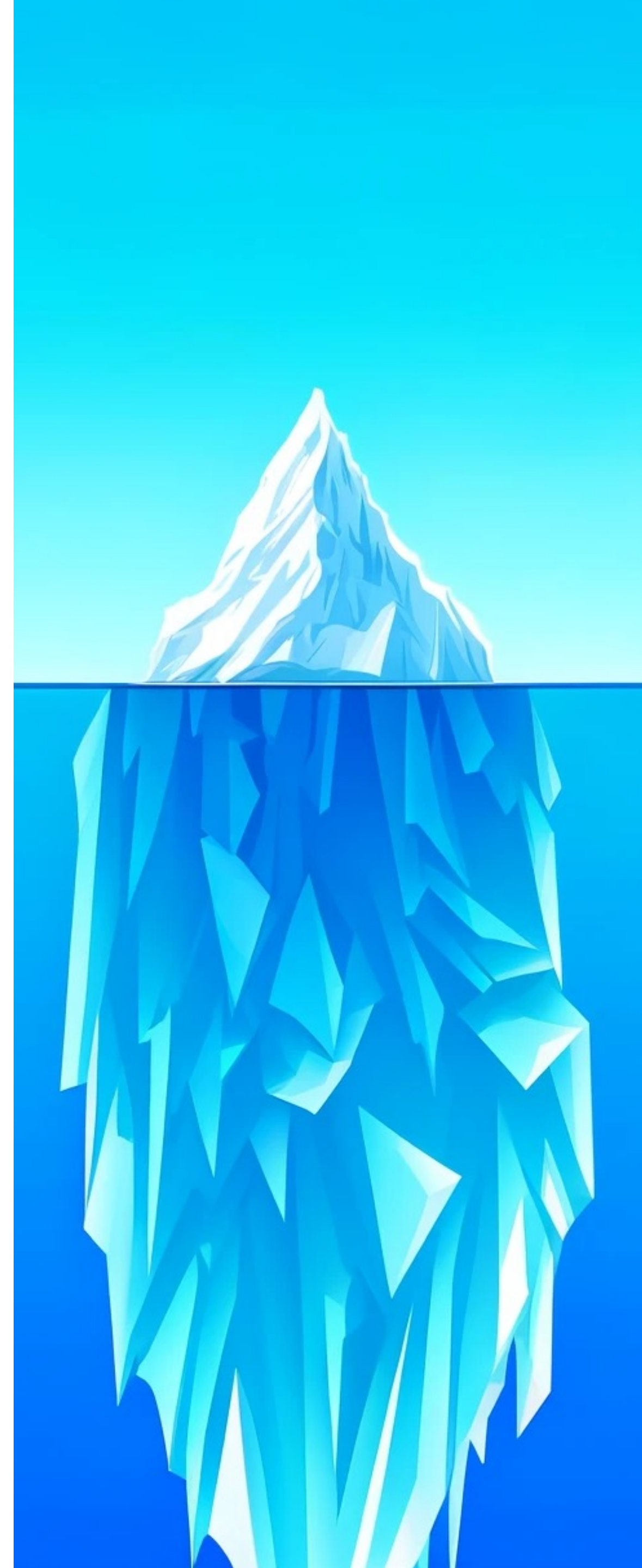
Ещё один слоёный пирог



Ещё один слоёный пирог

- На этот раз в ресурсах с `layer-list`

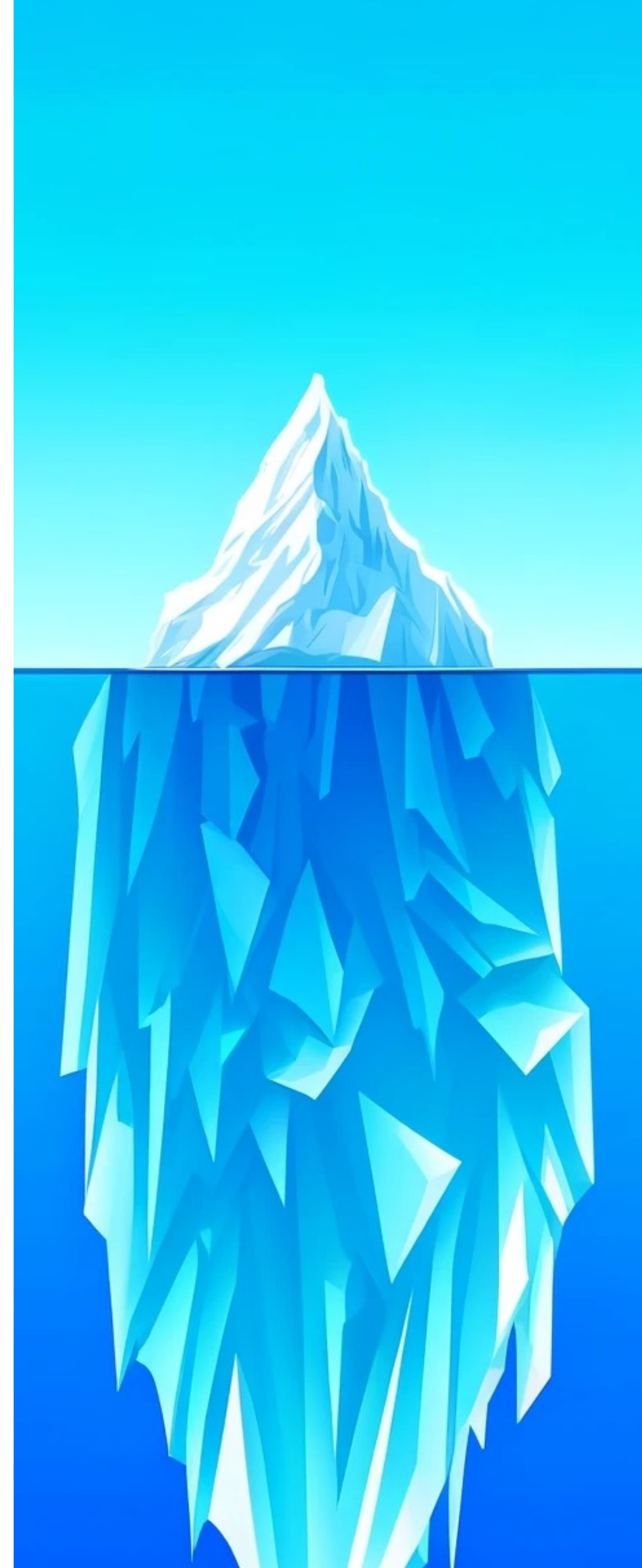
```
<layer-list xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/
>   <item...>
   <item
       android:id="@+id/pause_outlined_24"
       android:drawable="@drawable/pause_outlined_24"
```



Ещё один слоёный пирог

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

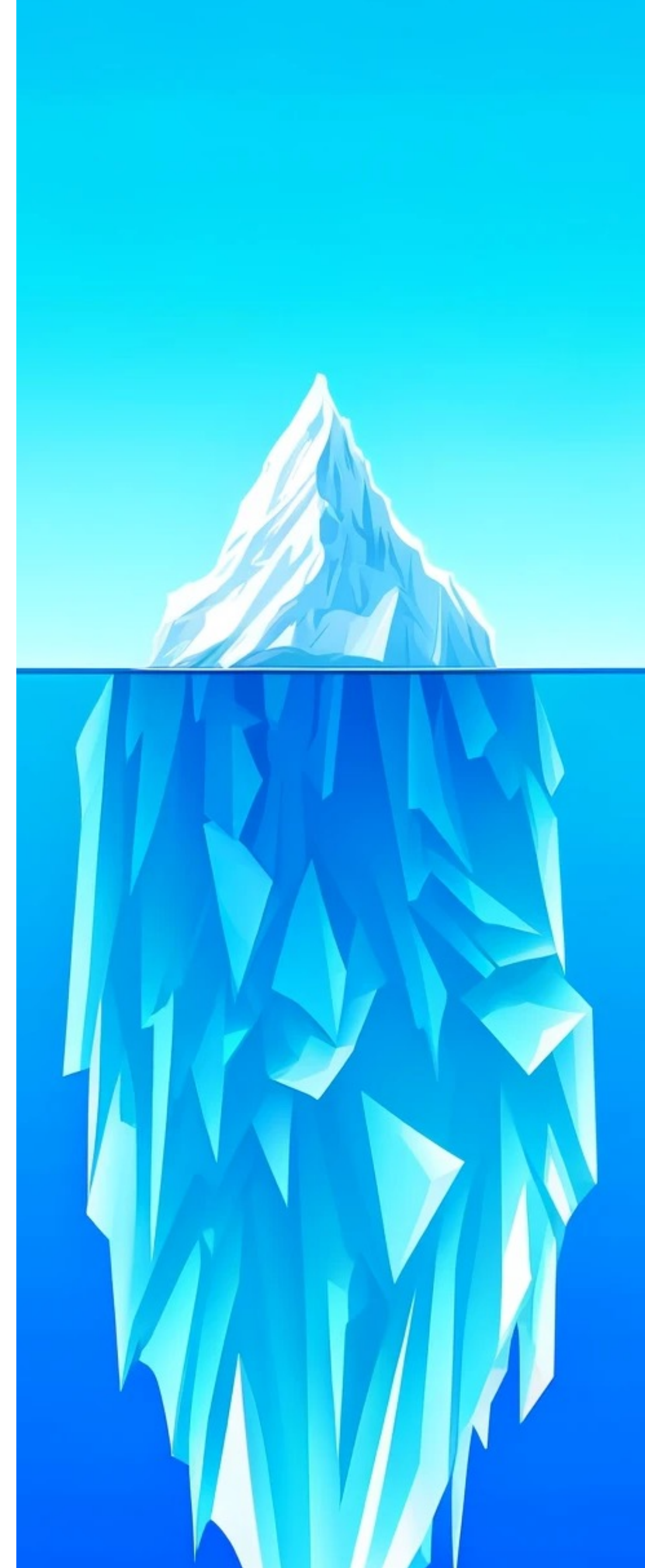
```
<layer-list xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/
>
  <item...>
  <item
      android:id="@+id/pause_outlined_24"
      android:drawable="@drawable/pause_outlined_24"
```



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"
```

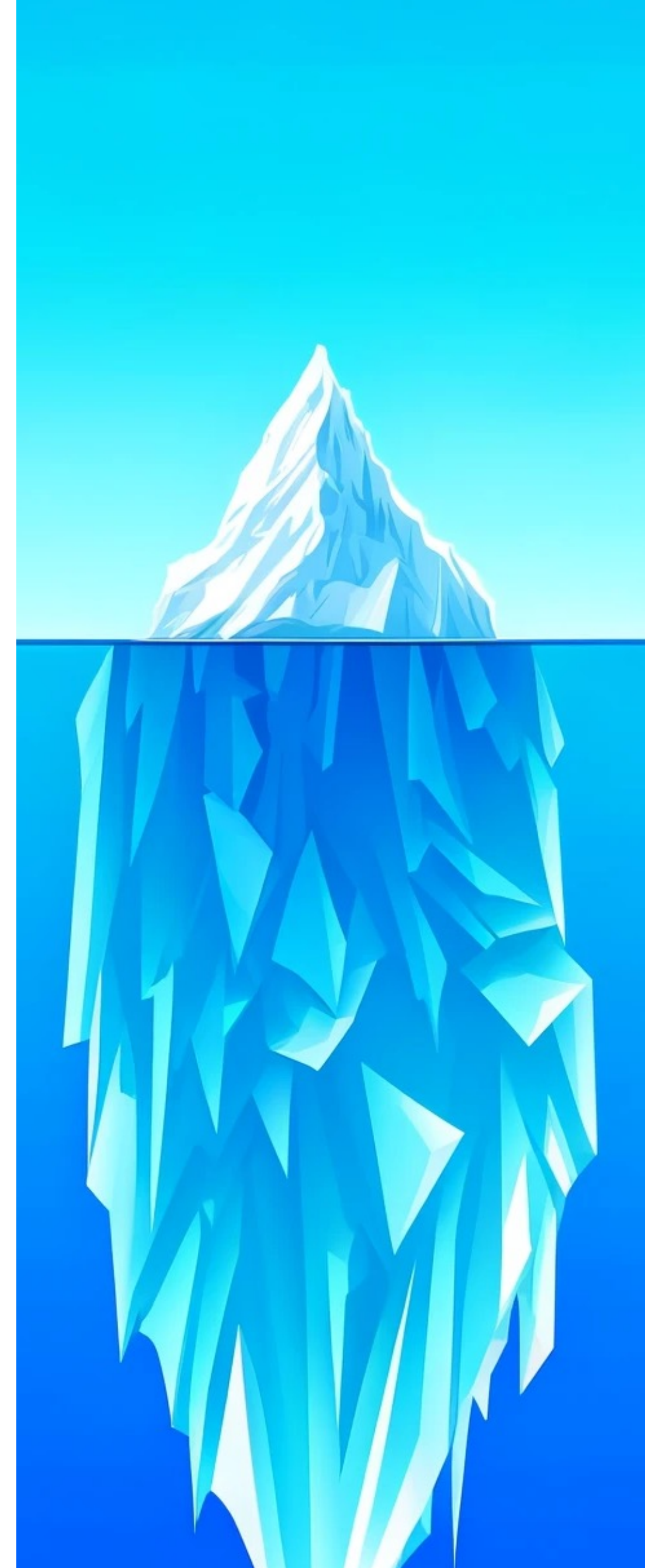


Ещё один слоёный пирог

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

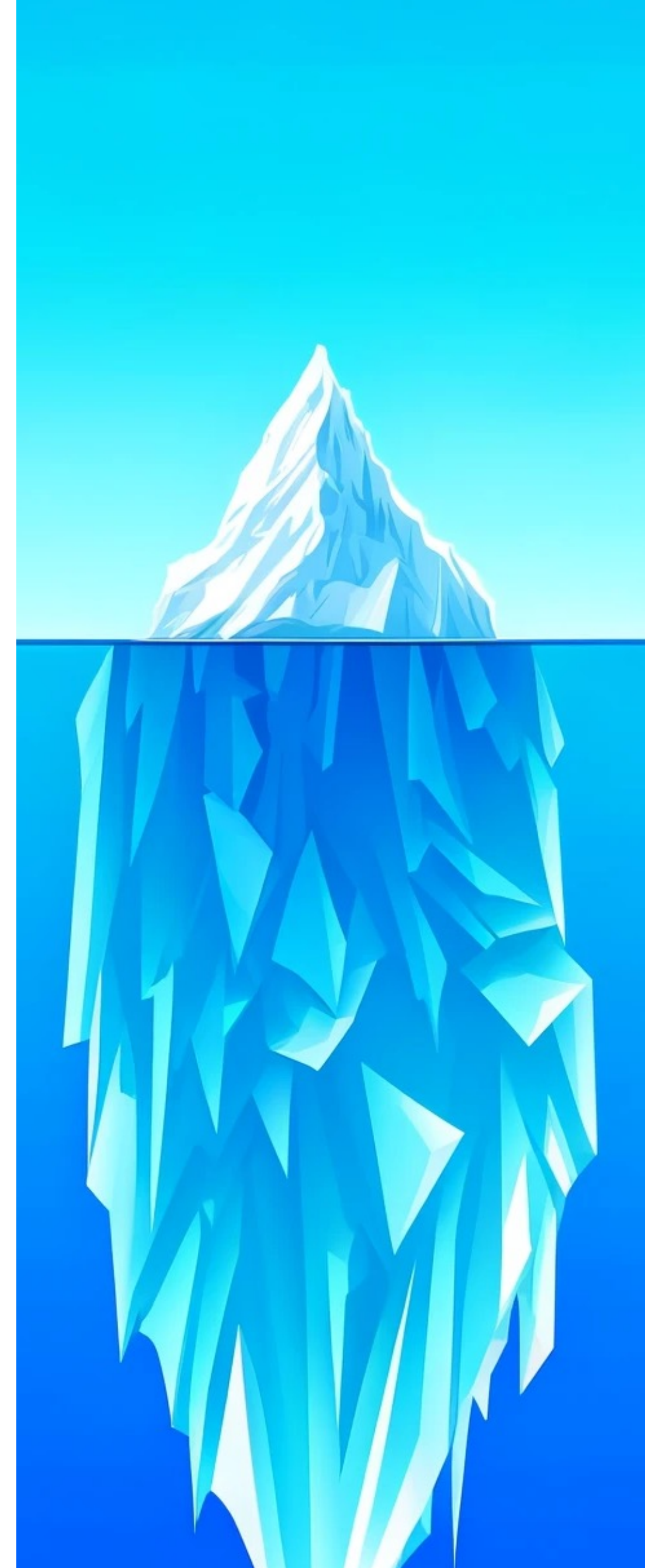
одного не миновать



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



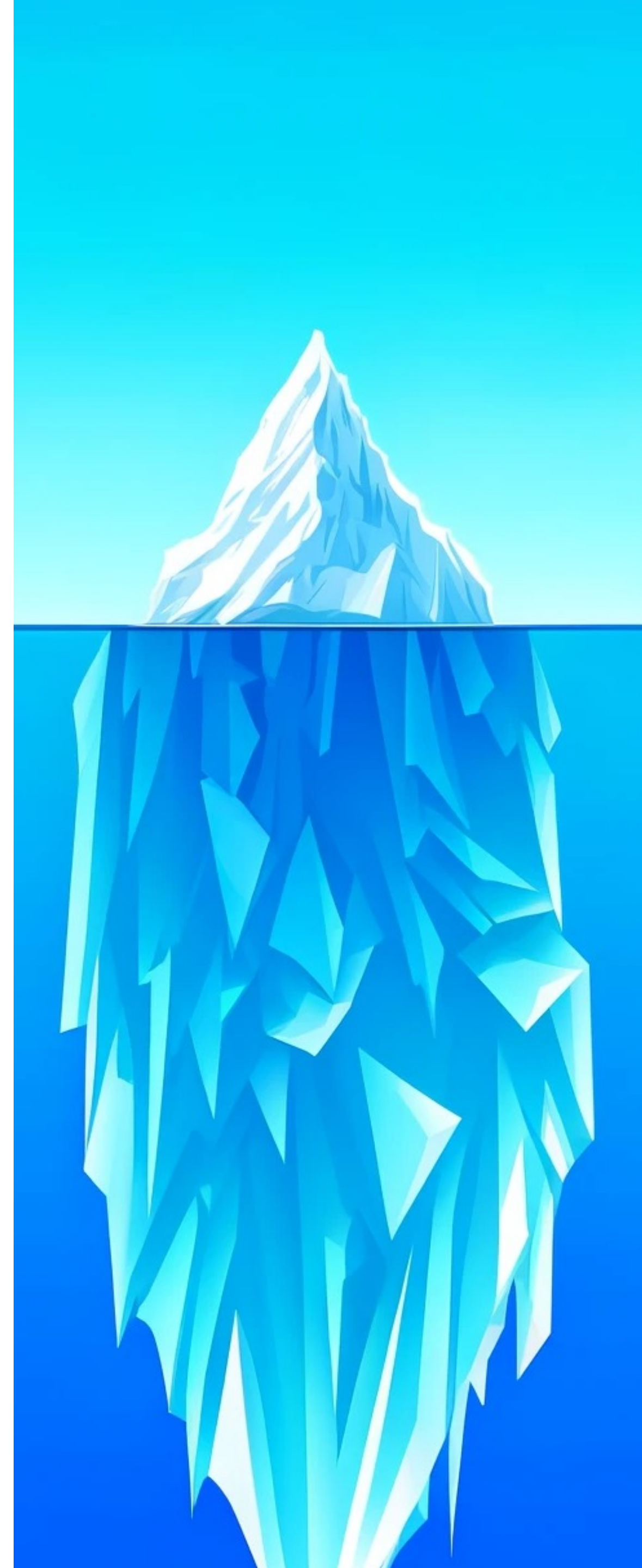
Двум цветам не бывать

одного не миновать

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

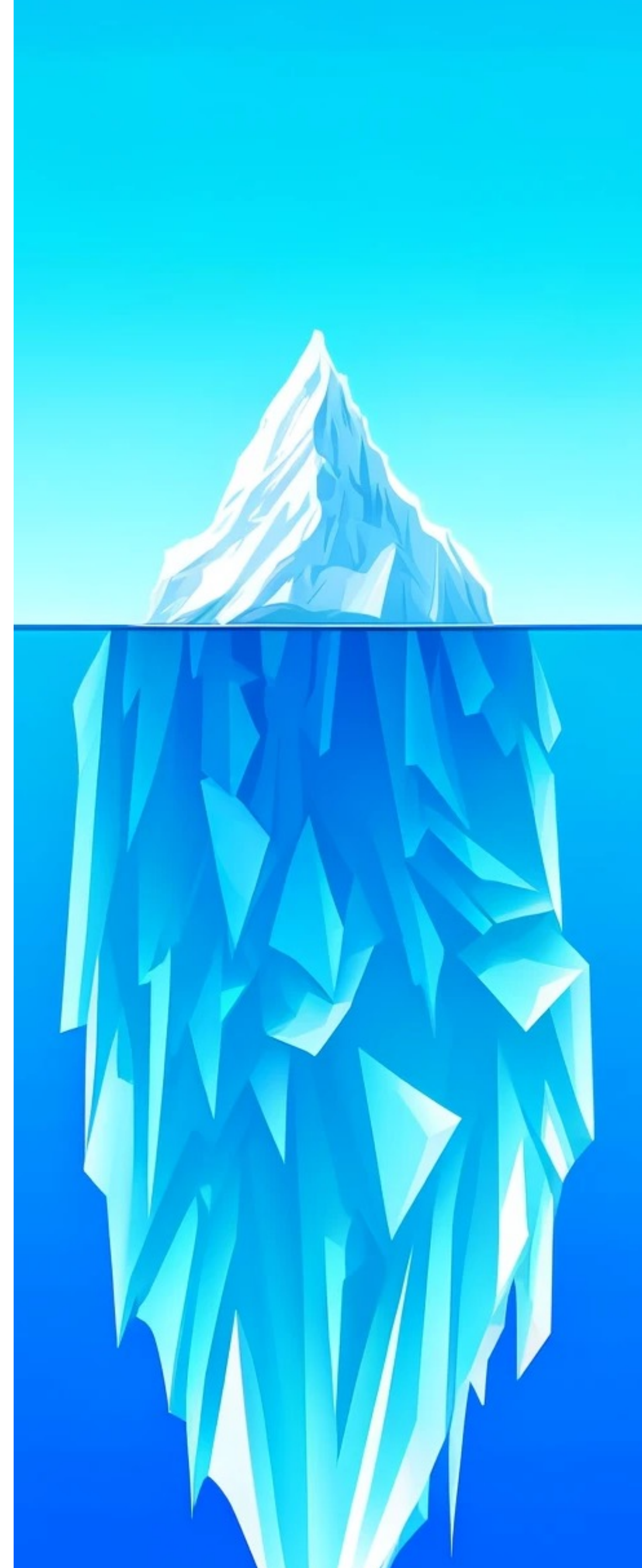


Двум цветам не бывать
одного не миновать, что делать?



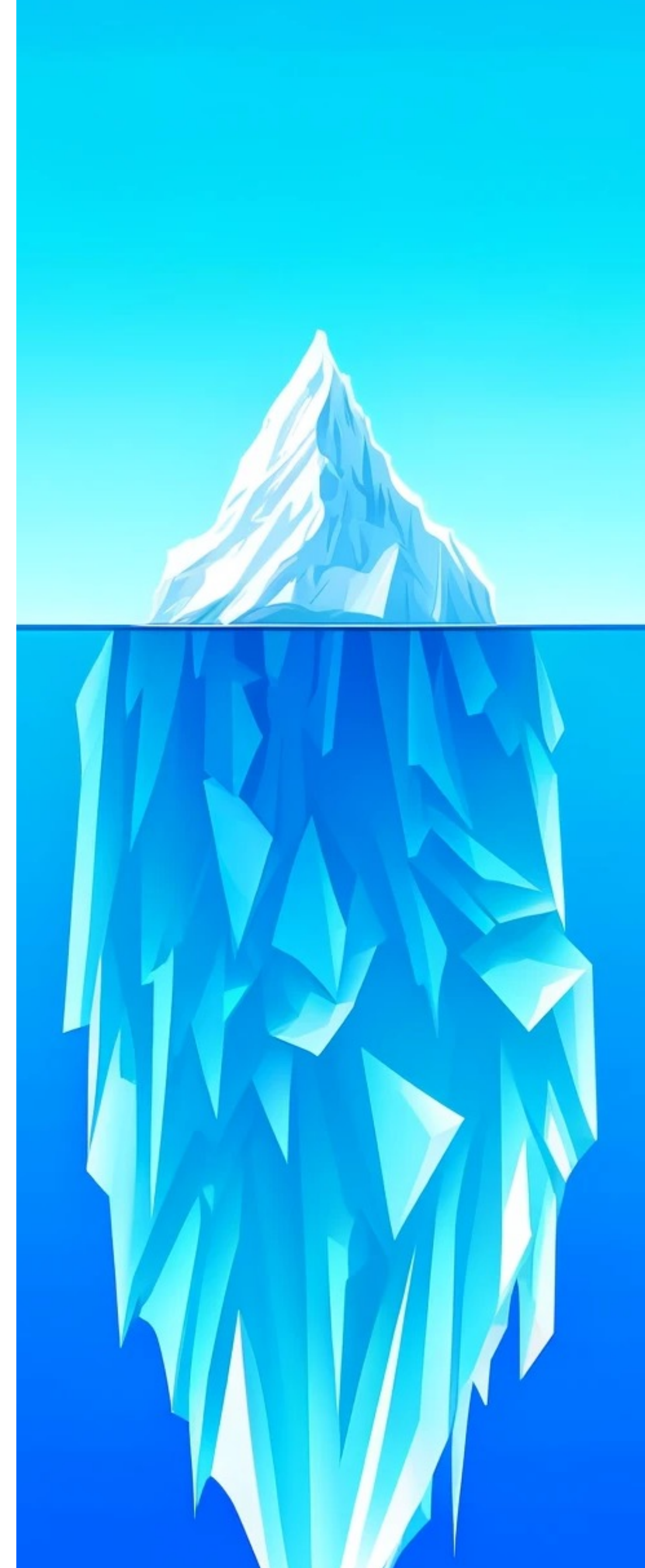
Двум цветам не бывать одного не миновать, что делать?

- Оставляю старые иконки и TODO



Двум цветам не бывать одного не миновать, что делать?

- Оставляю старые иконки и TODO
- Закидываю в дизайнеров



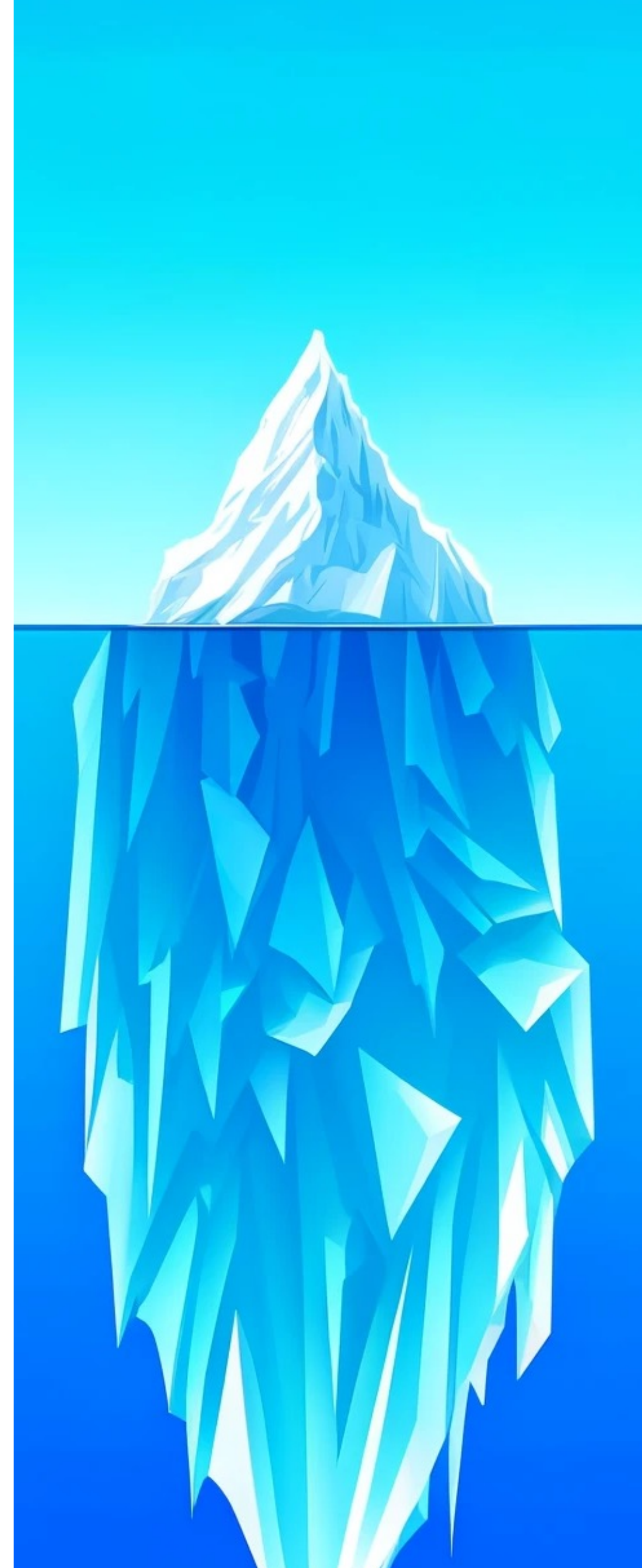
Двум цветам не бывать

одного не миновать, что делать?

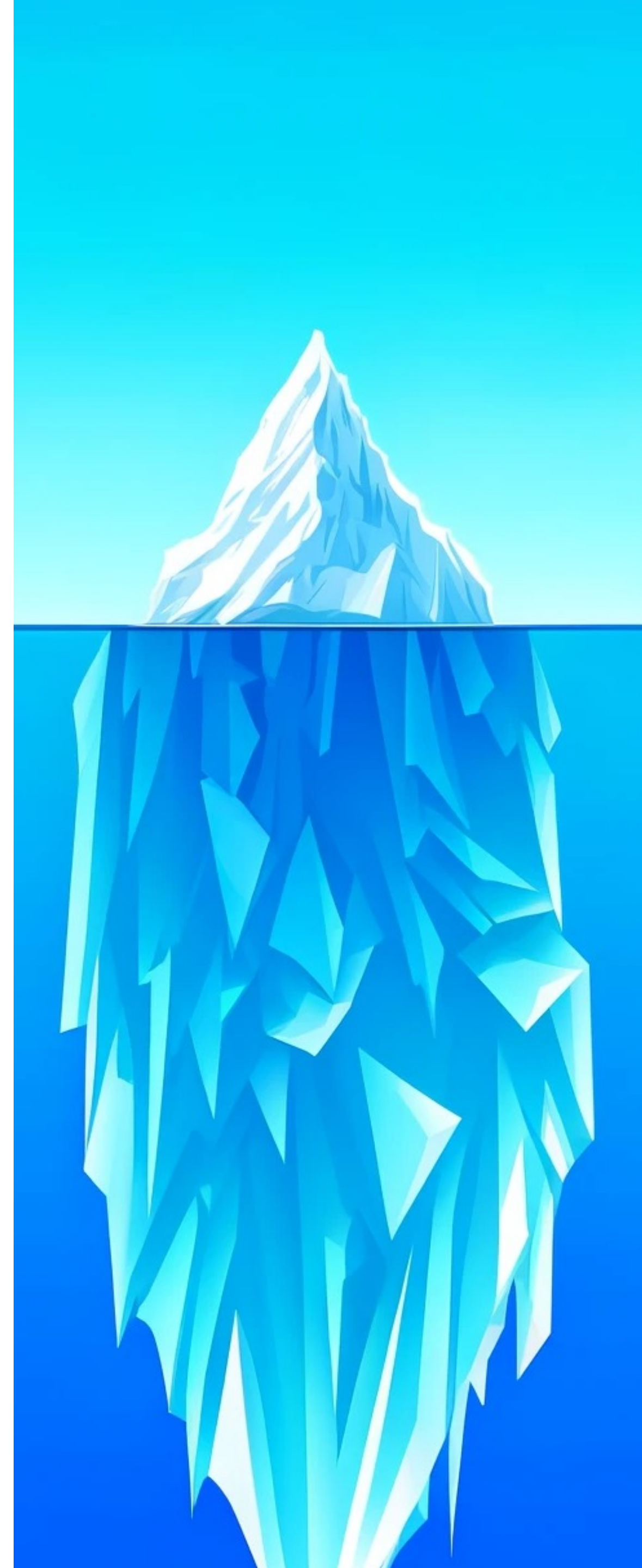
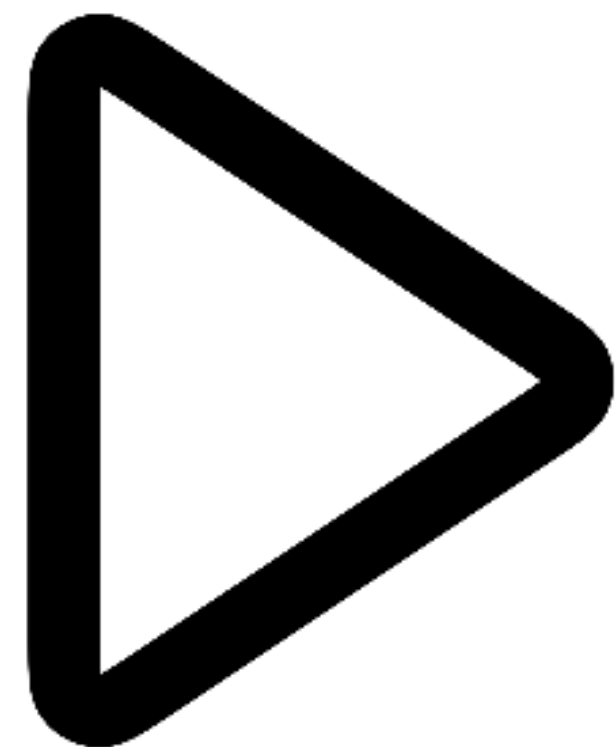
- Оставляю старые иконки и TODO
- Закидываю в дизайнеров
- Регенерирую пак иконок после фикса



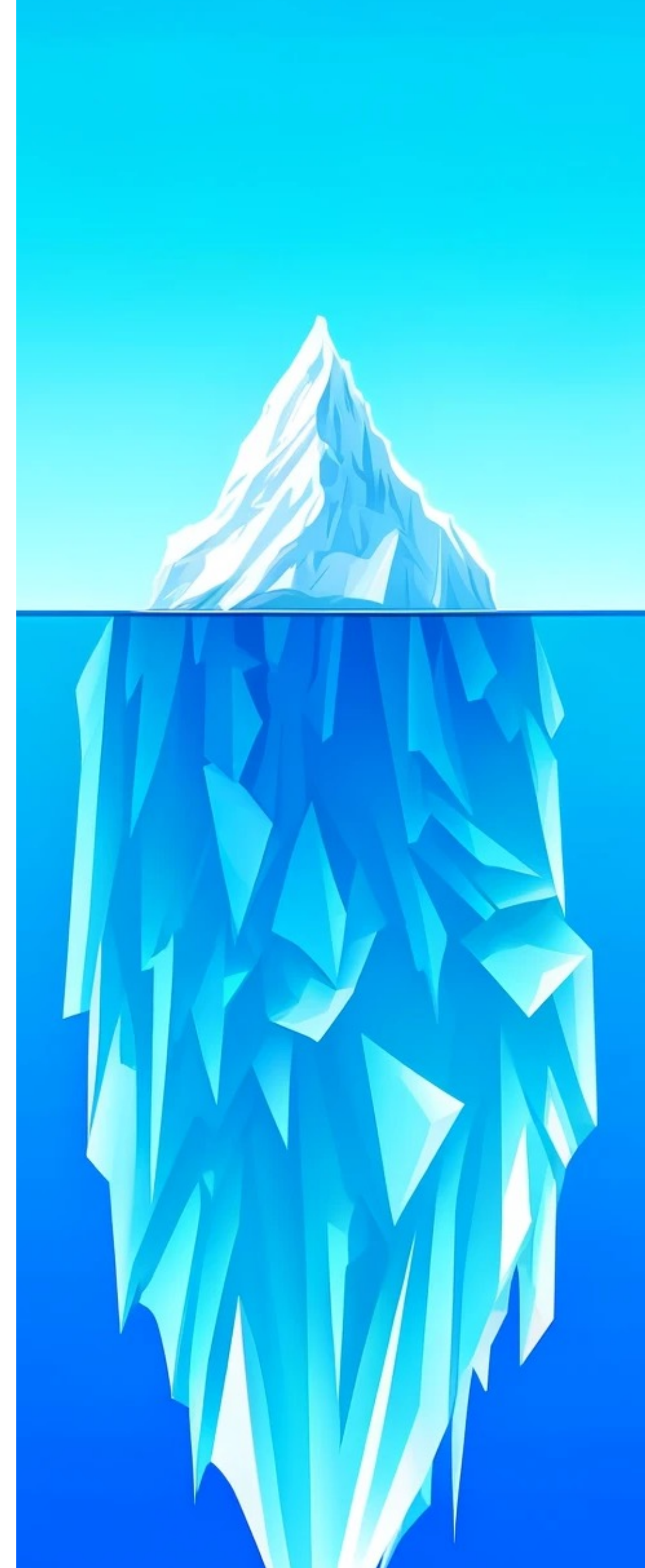
Оптическая иллюзия



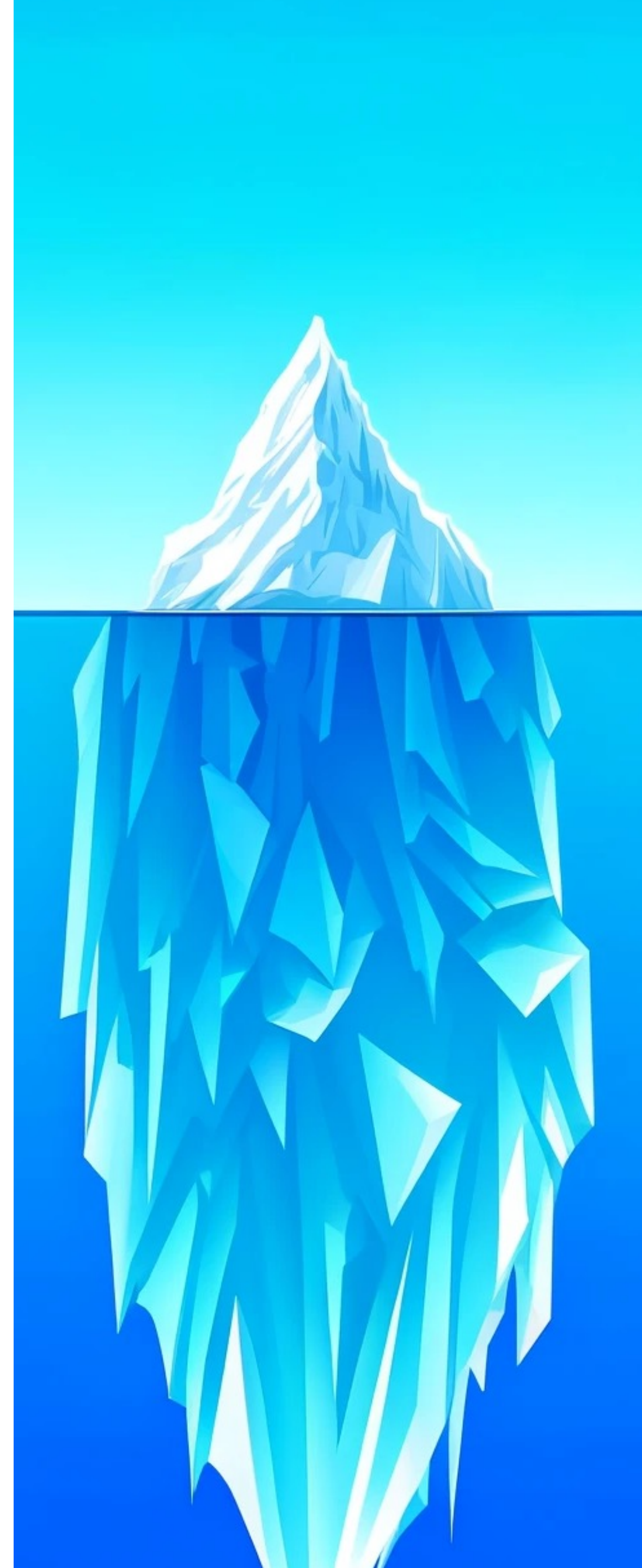
Оптическая иллюзия



Оптическая иллюзия

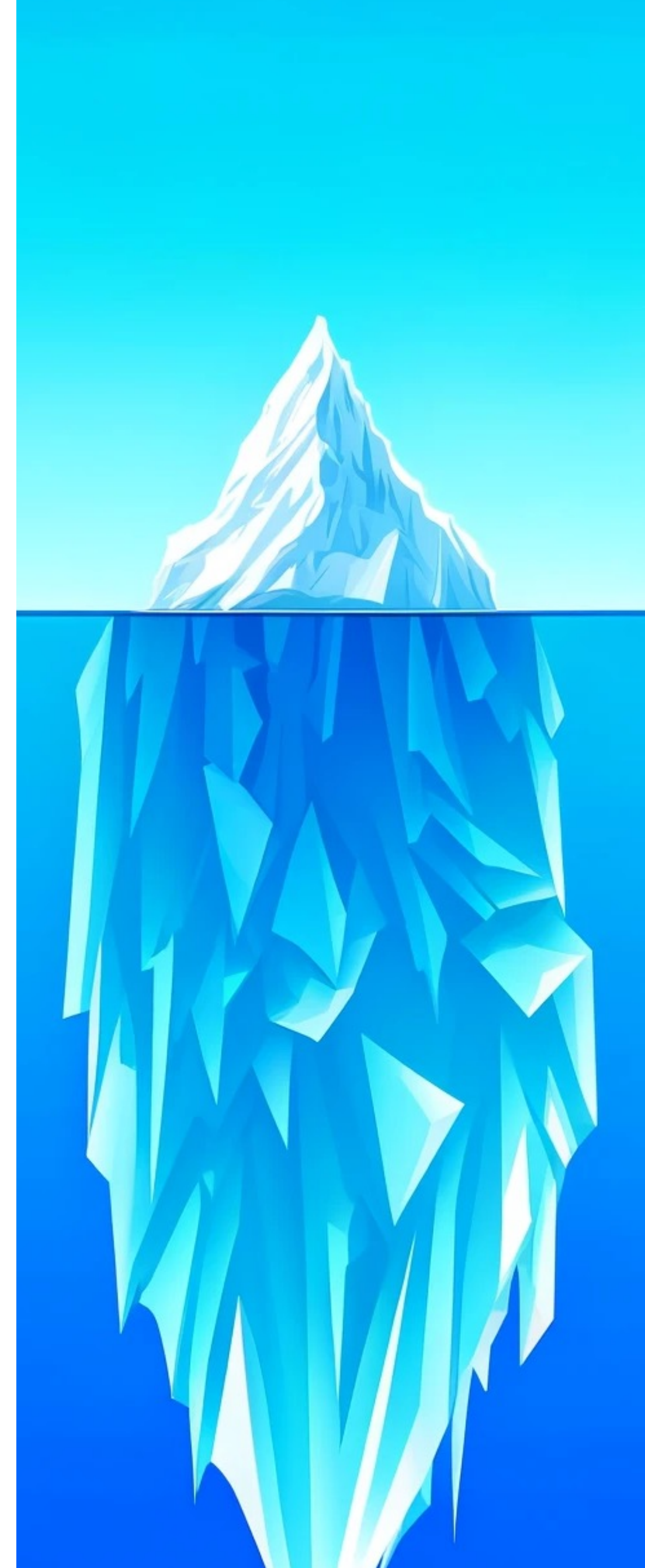


Оптическая иллюзия



Оптическая иллюзия

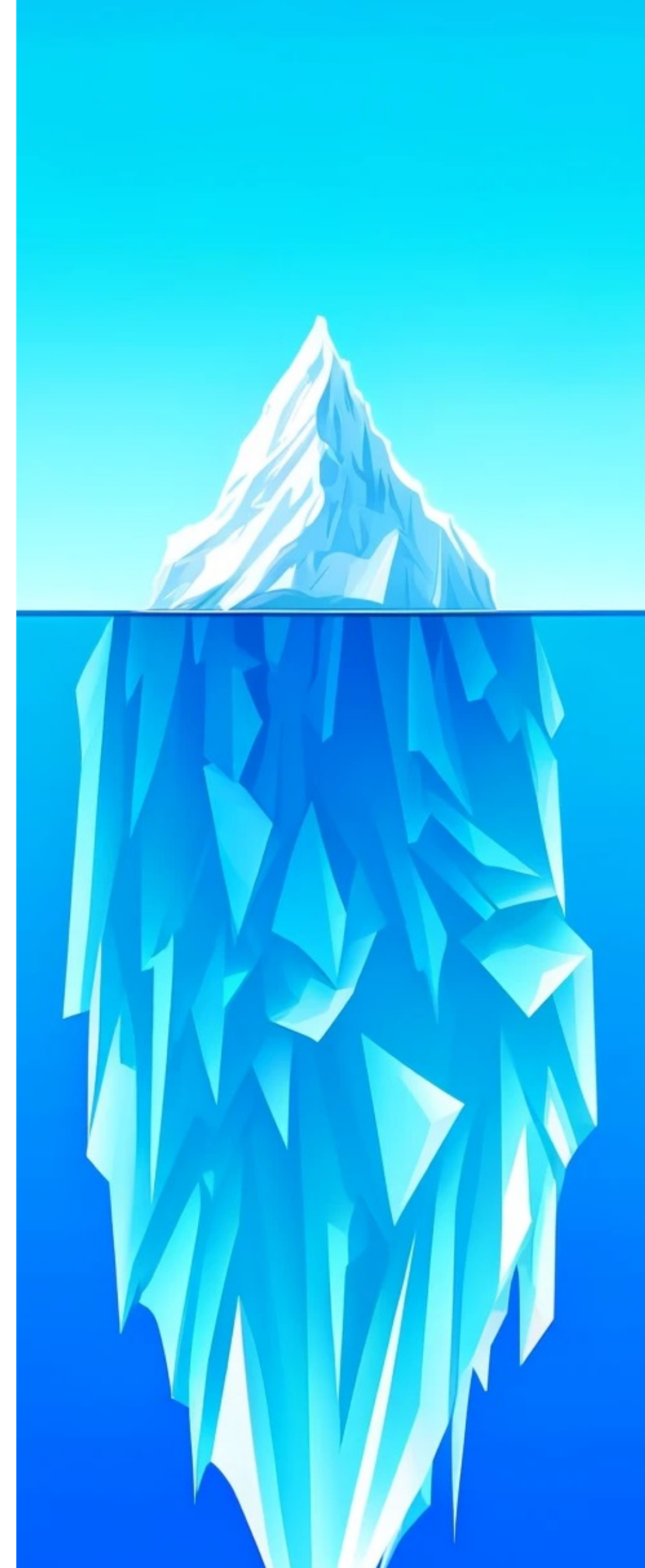
что делаю?



Оптическая иллюзия

что делаю?

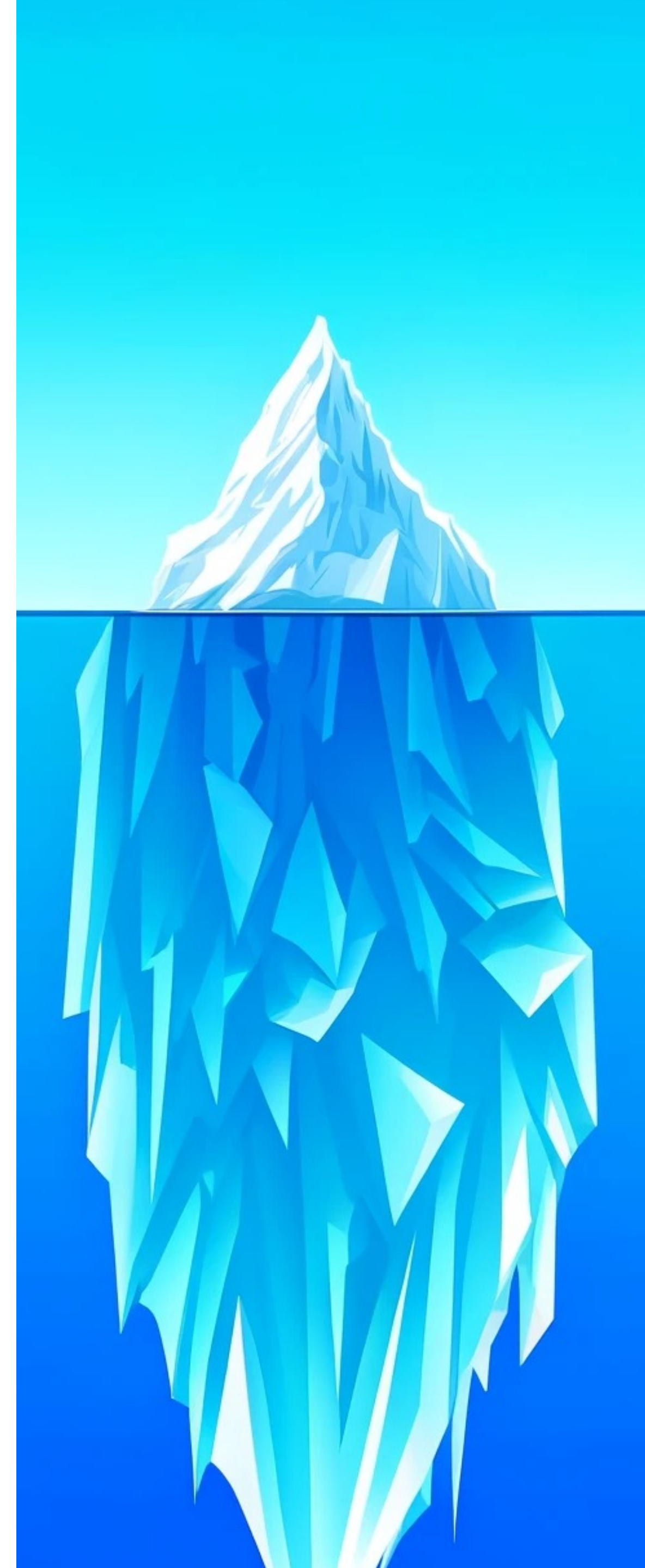
- Кидаю в дизайнеров для правки



Оптическая иллюзия

что делаю?

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

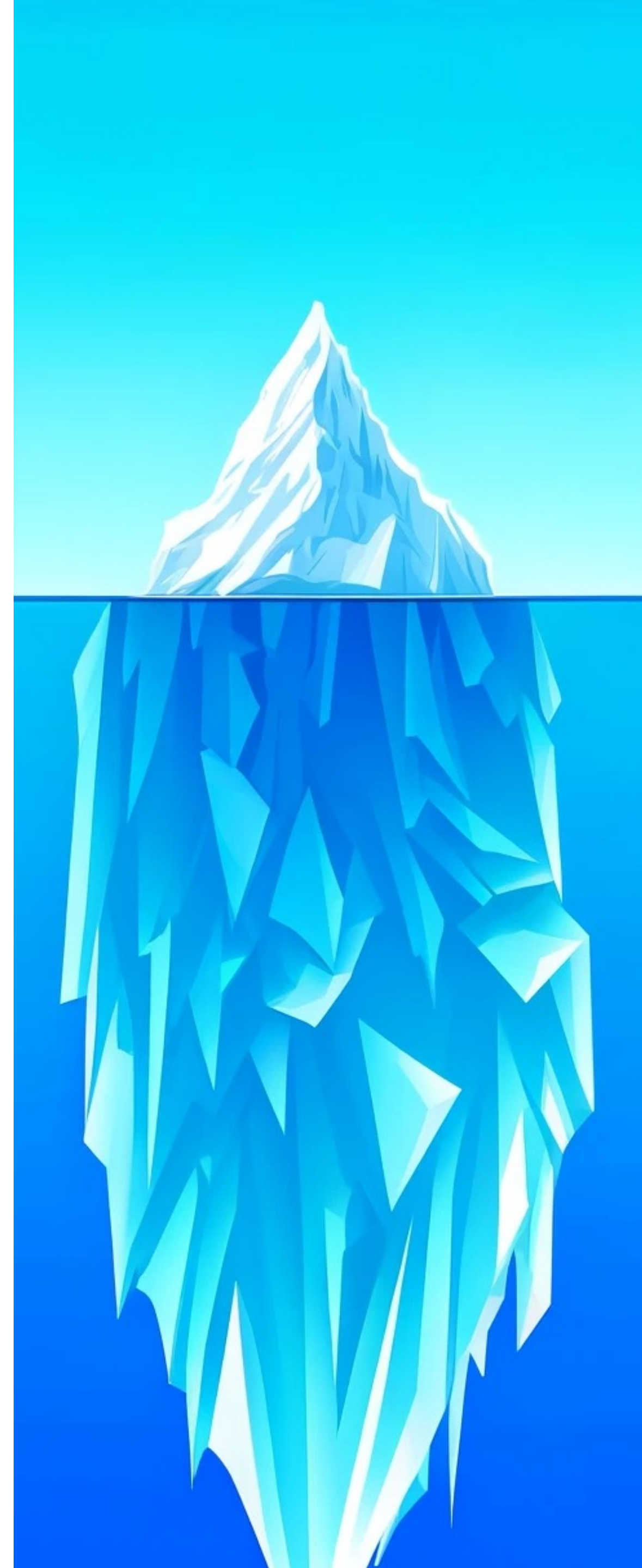
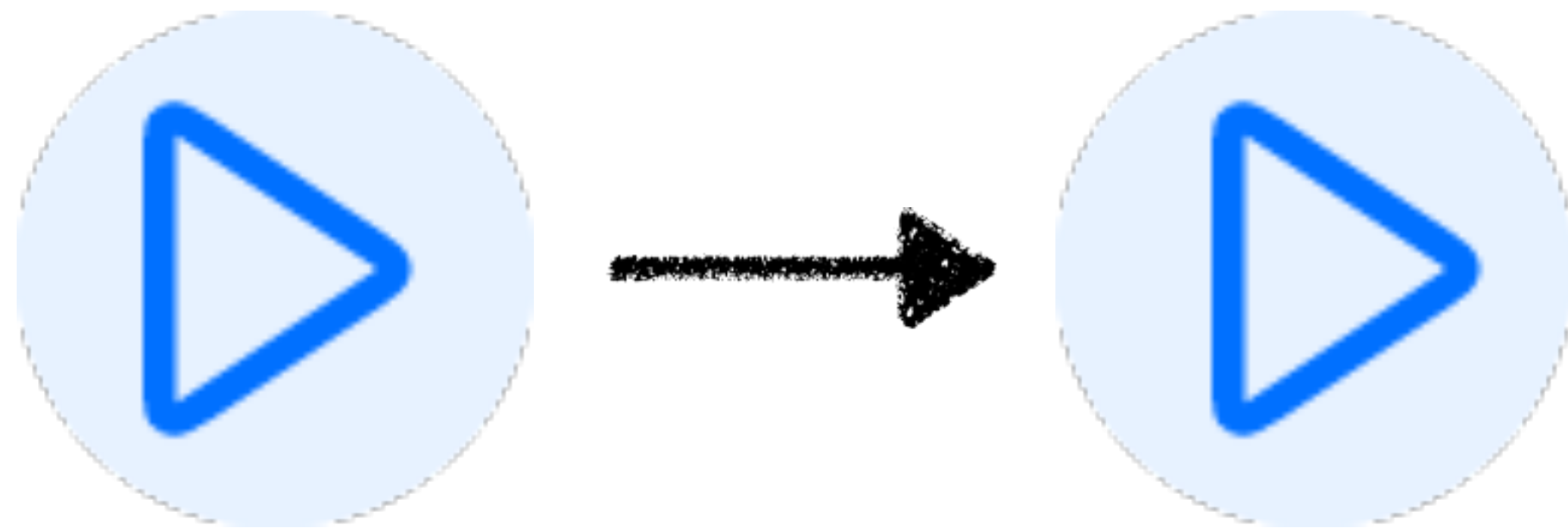


Оптическая иллюзия

что делаю?

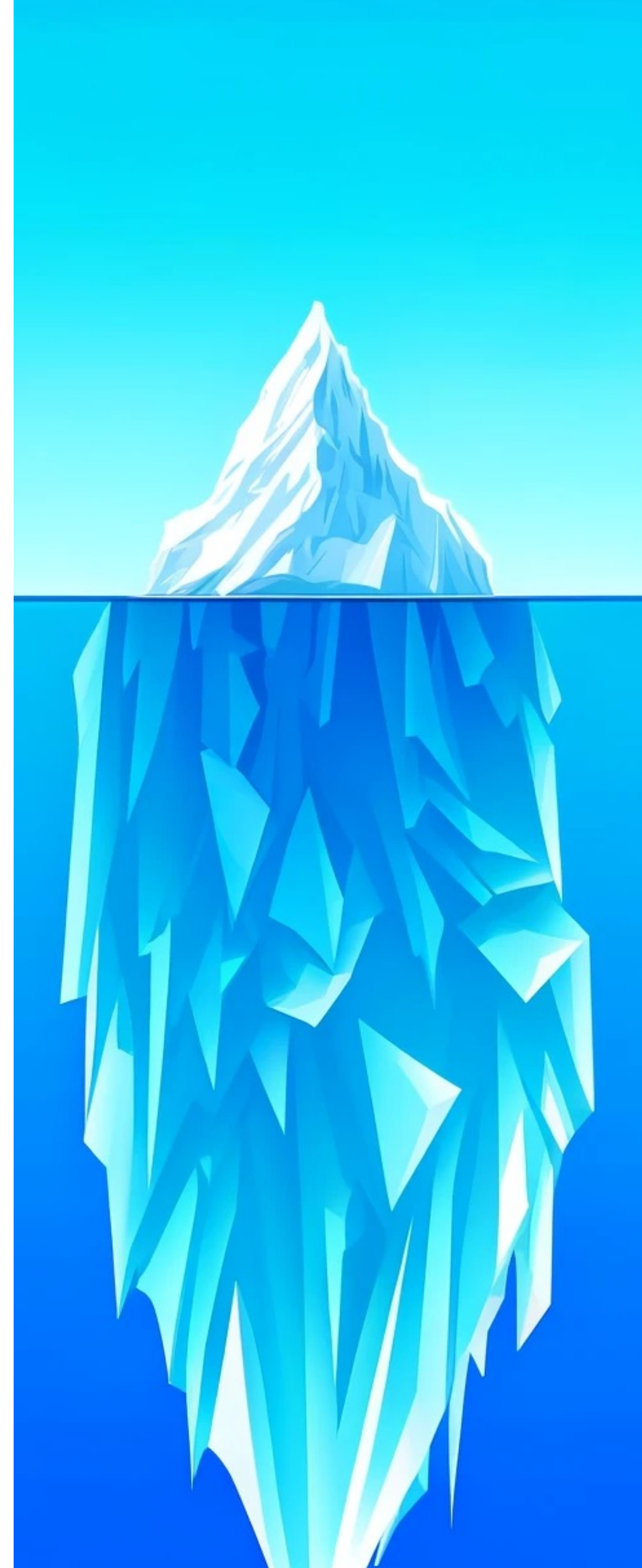
- Хак с inset с разными отступами

```
<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



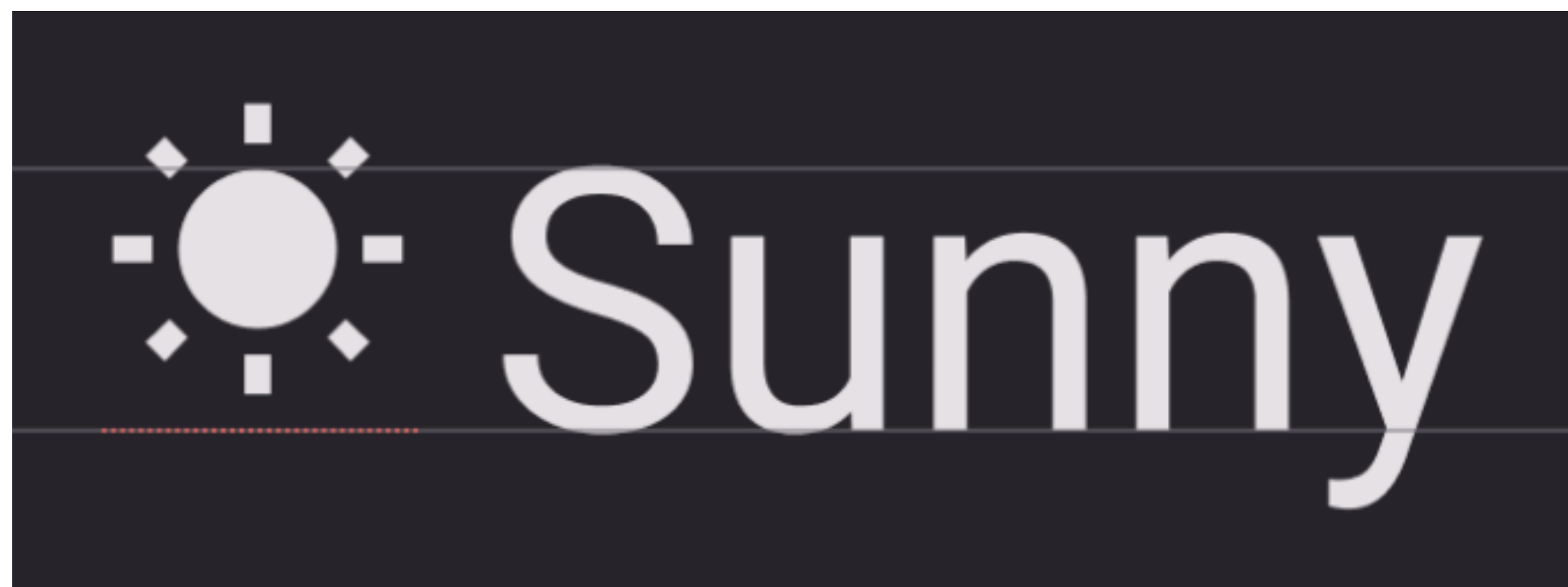
Spannable — не текстом единым

Иконки тоже люди текст



Spannable — не текстом единым

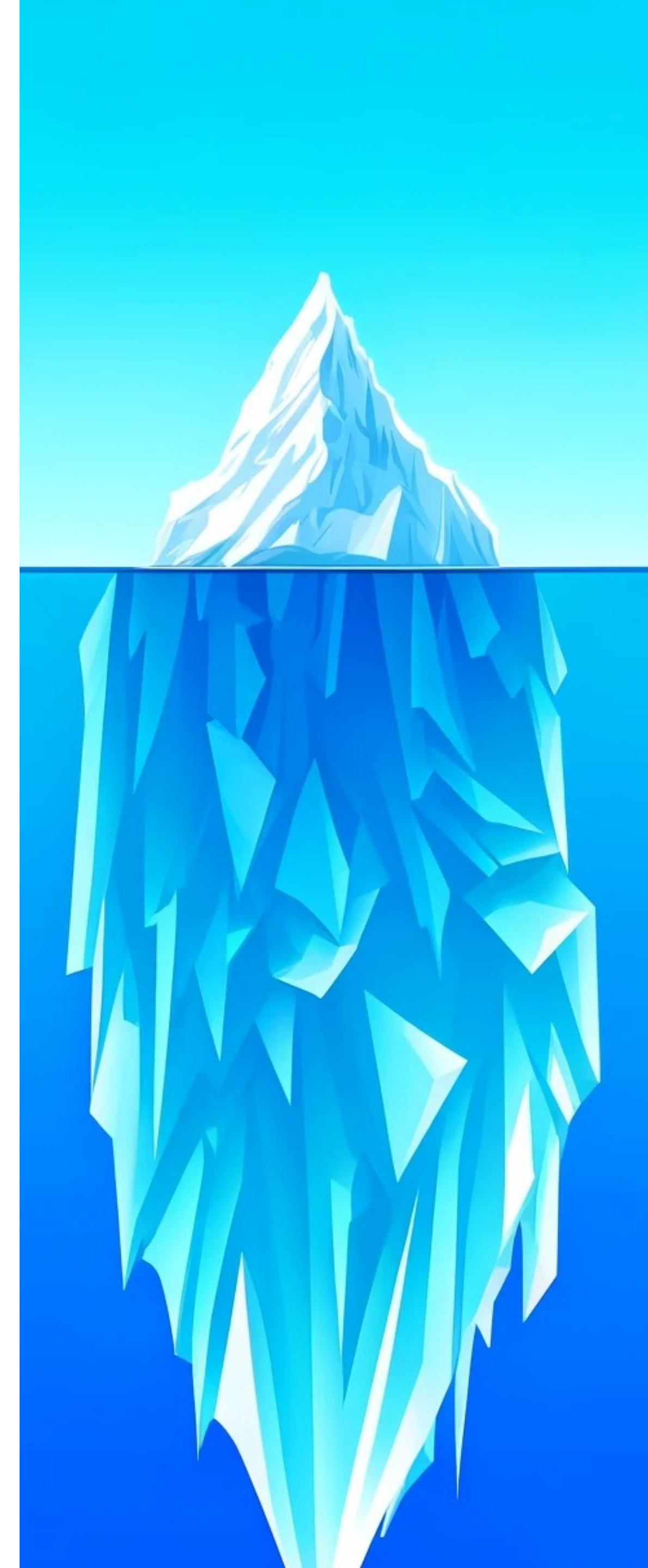
иконки тоже люди текст. Что делаю?



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

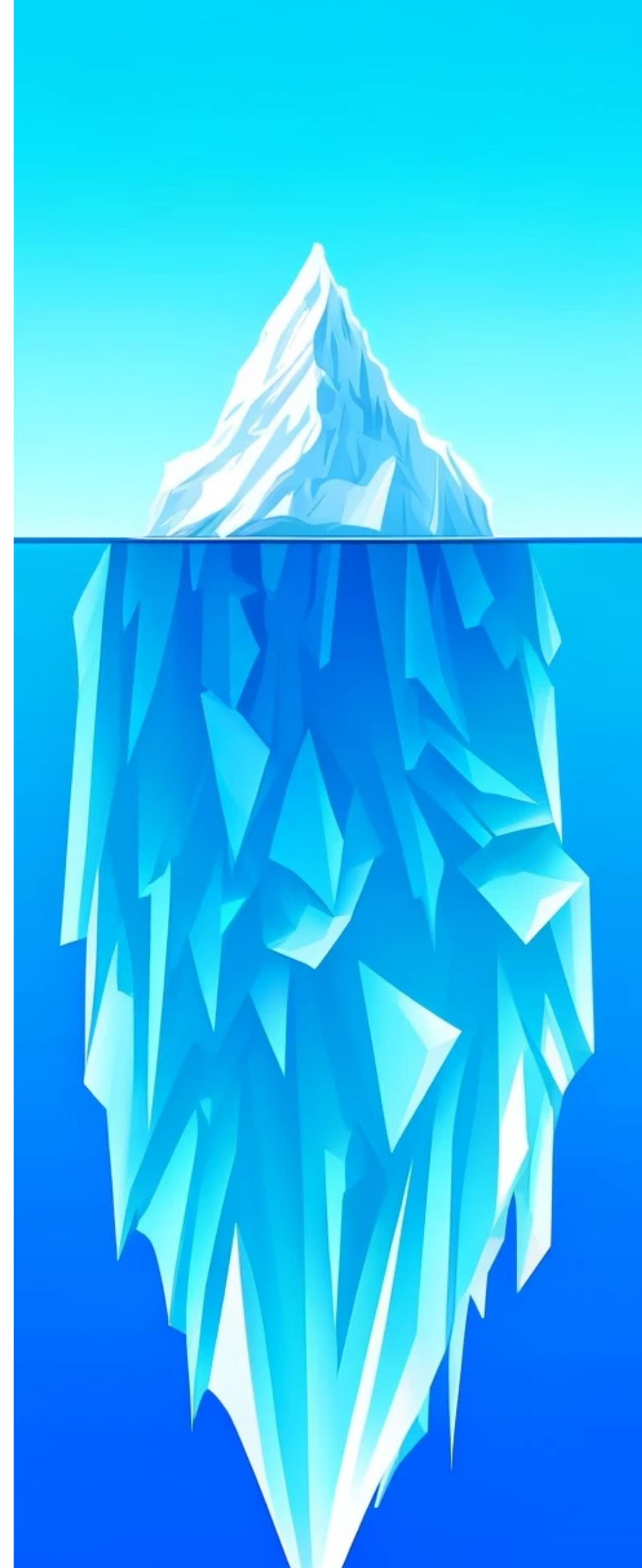
общее



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** 😊

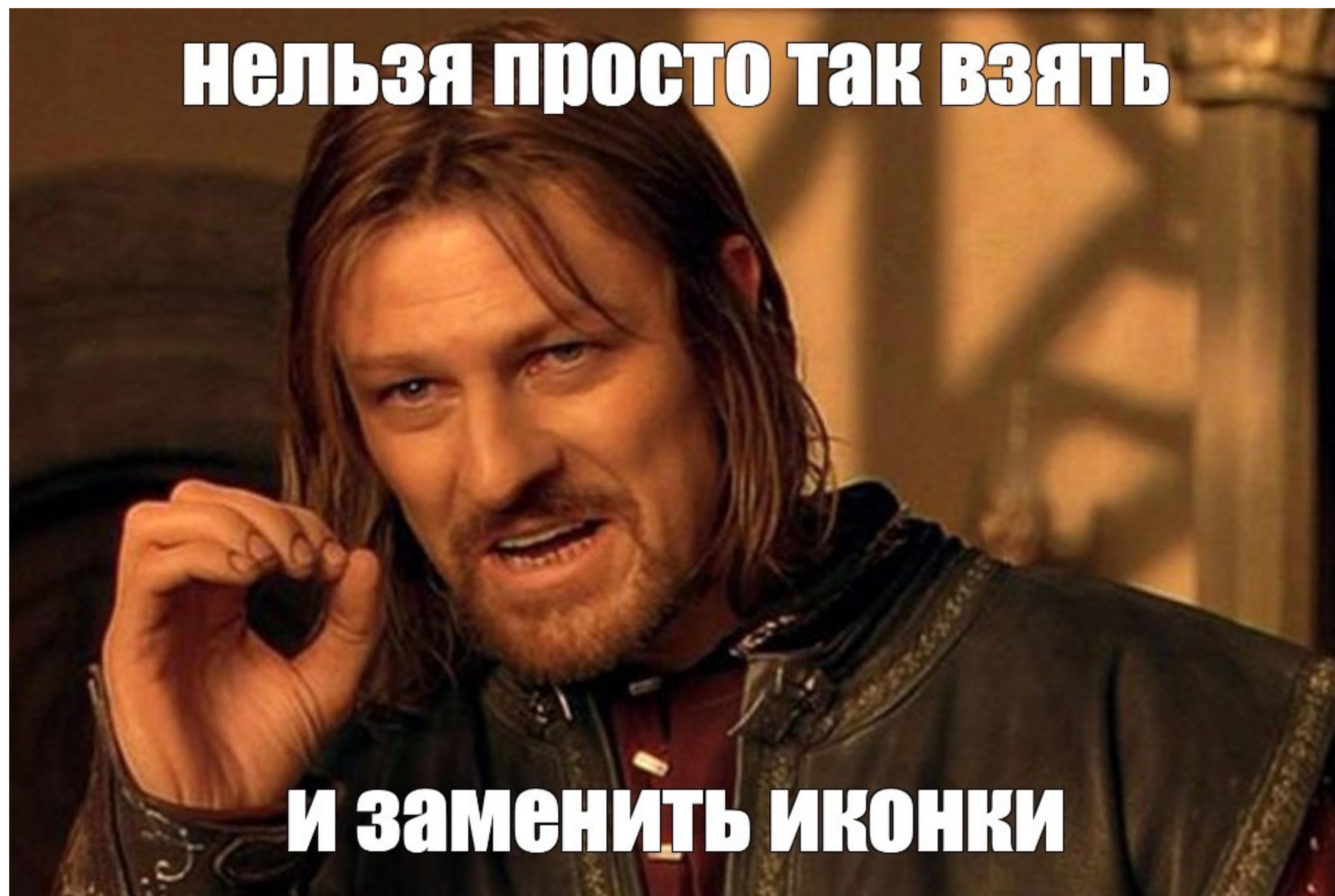


Умозаключения



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

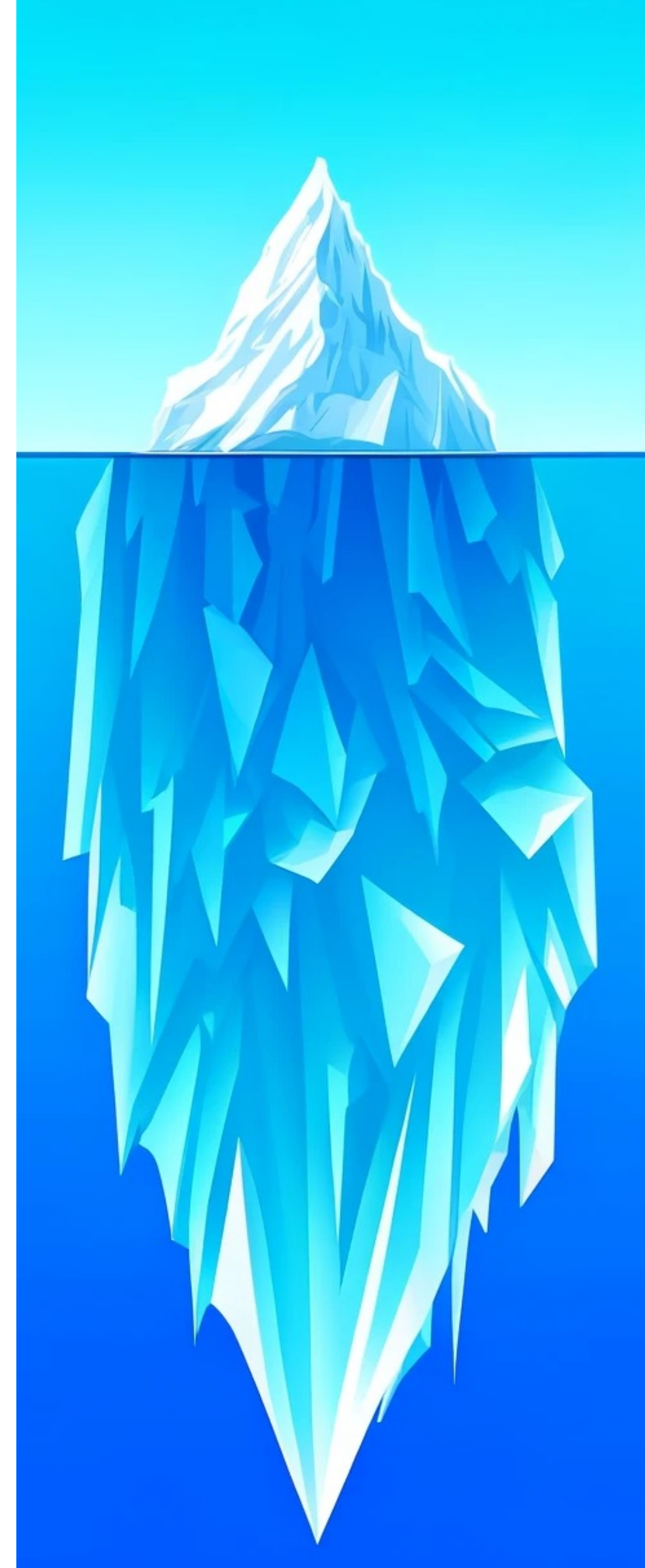
жизненные



Умозаключения

житейские

Гуляйте на улице, живите полноценной жизнью



Спасибо за терпение!



**И контролируемых вам
рефакторингов!**

