

IndexBar 索引栏

用于列表的索引分类显示和快速定位

- A、场景说明
- B、使用规则
- C、交互操作

A、使用场景

常用于对复杂内容进行分类并快速定位，如：地址选择、用户列表等



B、使用规则

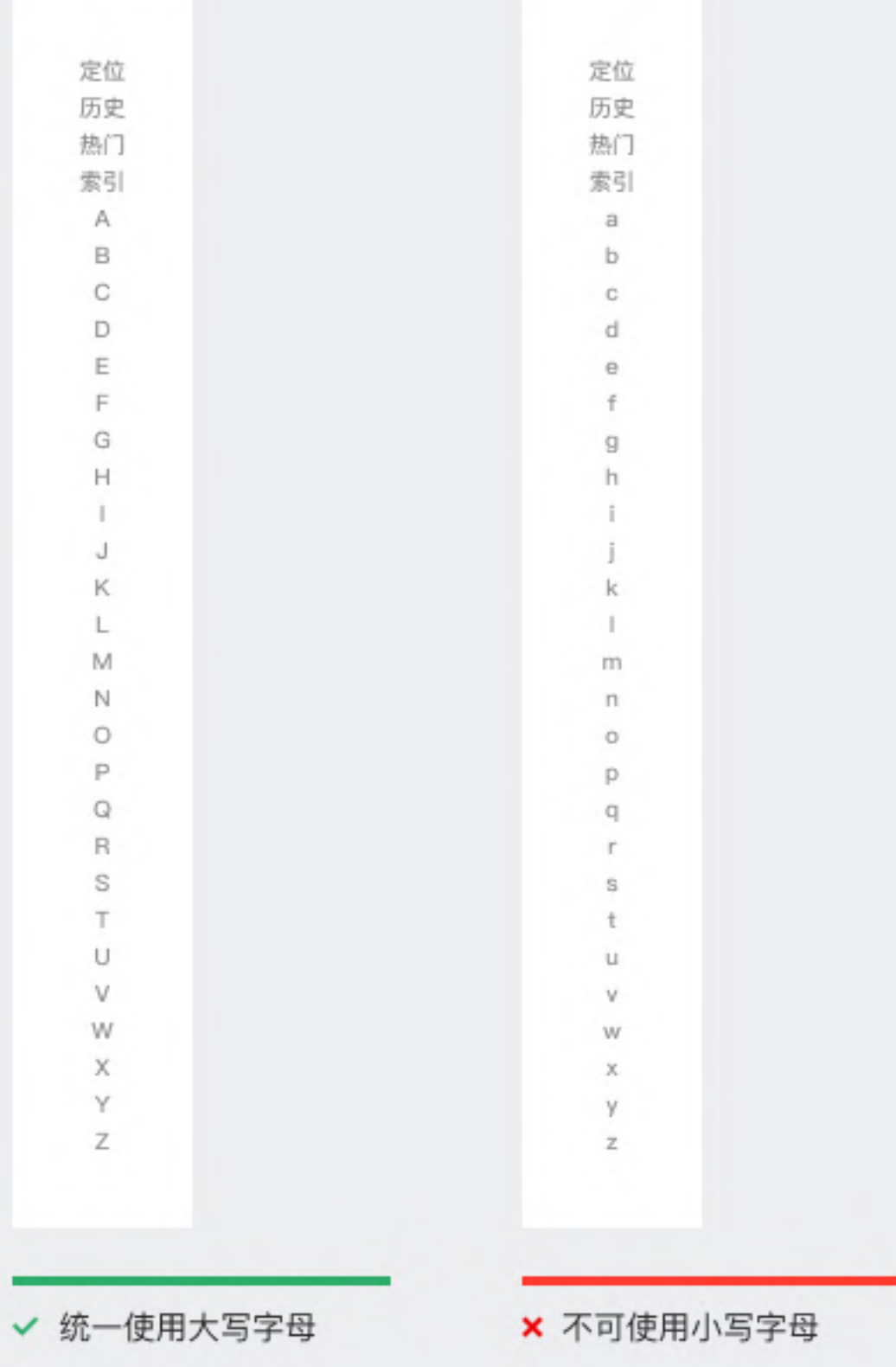
位置

- 索引栏中线位于页面的中线，固定在页面的右侧边缘
- 索引栏处于页面内容的顶层



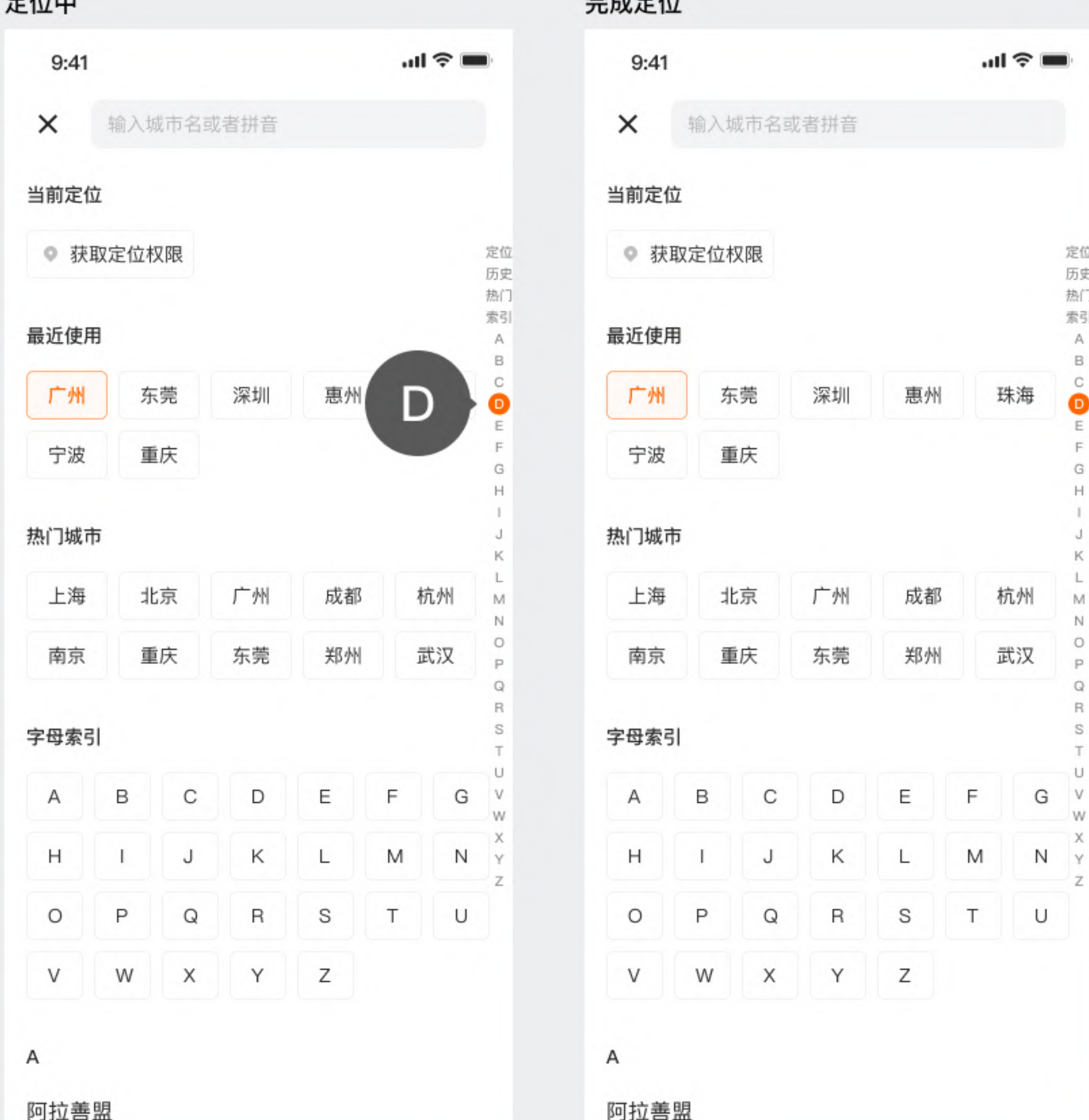
限制

- 索引栏文字可自定义，不建议出现特殊字符，优先使用列表中信息的首字母做索引的定位信息
- 使用字母的情况下需要保证每行仅展示一个字母，且字母需大写
- 使用中文的情况下每行不得超过2个中文字符，优先建议使用英文字符
- 字母和中文可配合使用，如需使用特殊字符，需以业务组件和平台规范同学沟通



反馈

- 需要明确的告知用户定位的位置
- 可选择通过震动的形式进行辅助告知用户目前处于定位中
- 无内容的情况下删掉对应的首字母索引
- 选中后需要告知用户当前所处的定位位置（目前缺失UI稿）



C、交互操作

- 通过点击在索引栏进行滑动定位，滑动中内容跟随定位内容事实显示变动，手指离开页面视为完成定位
- 滑动页面也可完成定位



Step步骤条

步骤条用于需要告知用户有多阶段流程的场景

- A、场景说明
- B、组件构成
- C、使用规则
- D、交互操作

A、场景说明

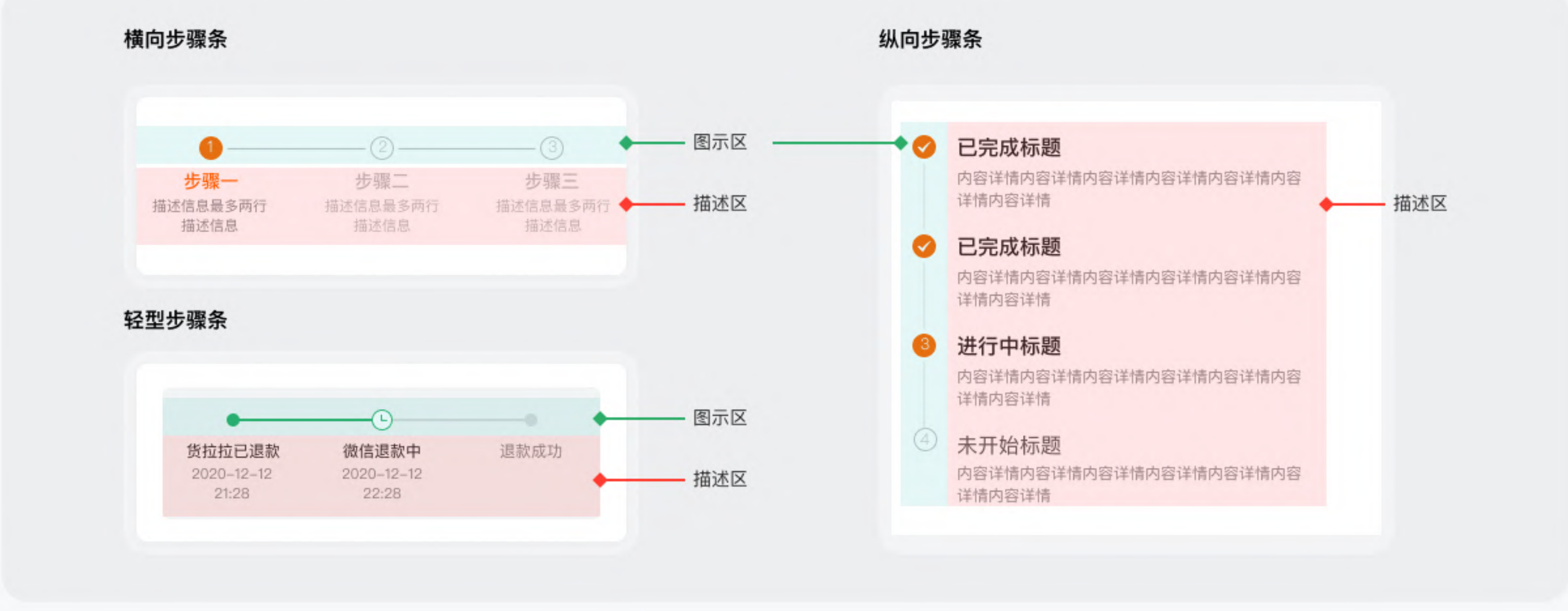
- 1.全局或者某个模块的统筹阶段展示，采用**横向步骤条**
- 2.仅流程阶段展示，且流程为单一信息模块的，采用**纵向步骤条**
- 3.如依附于其他信息模块的，空间小的流程展示，采用**轻型步骤条**

基于以上3种场景，步骤条3类，分别是：



B、组件构成

不同类别步骤条均可分为图示区和描述区



C、使用规则

横向步骤条



纵向步骤条



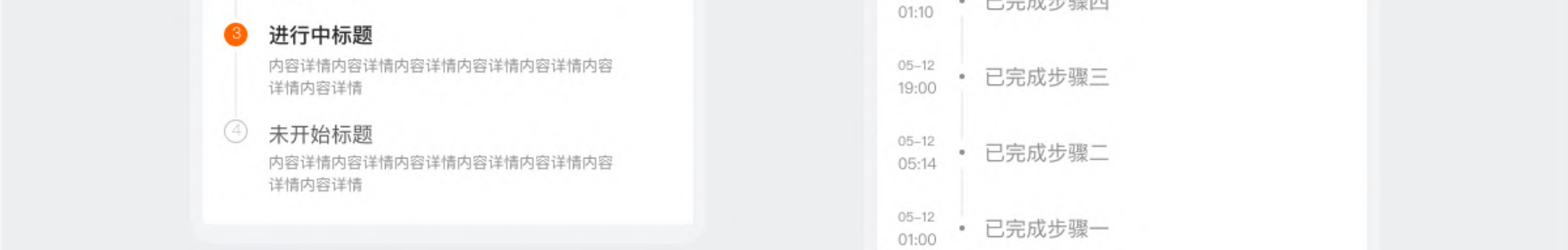
轻型步骤条



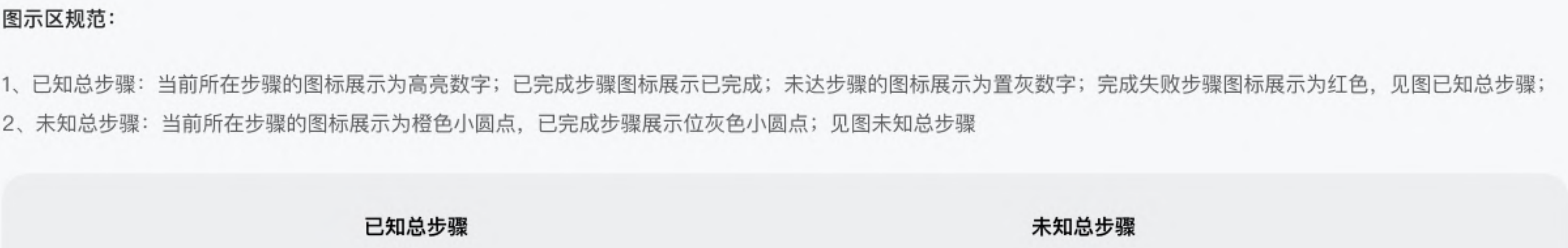
交互操作



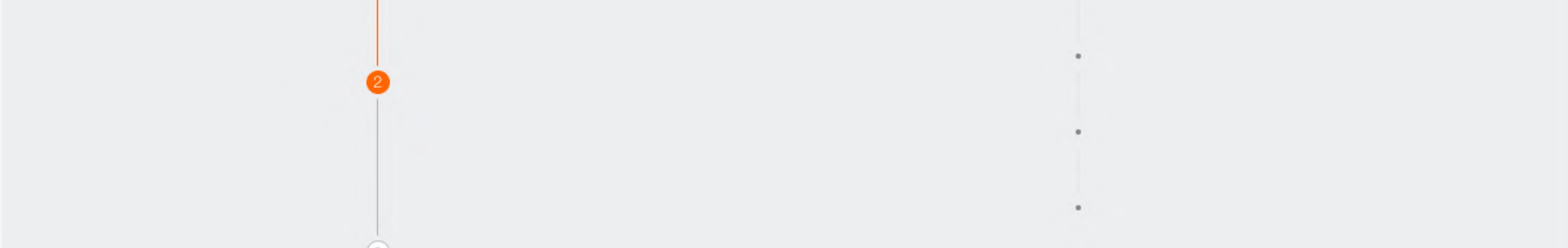
已知总步骤



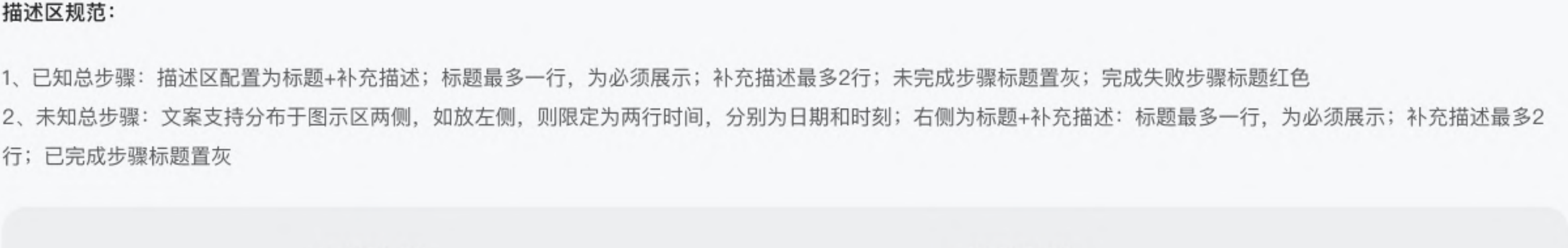
未知总步骤



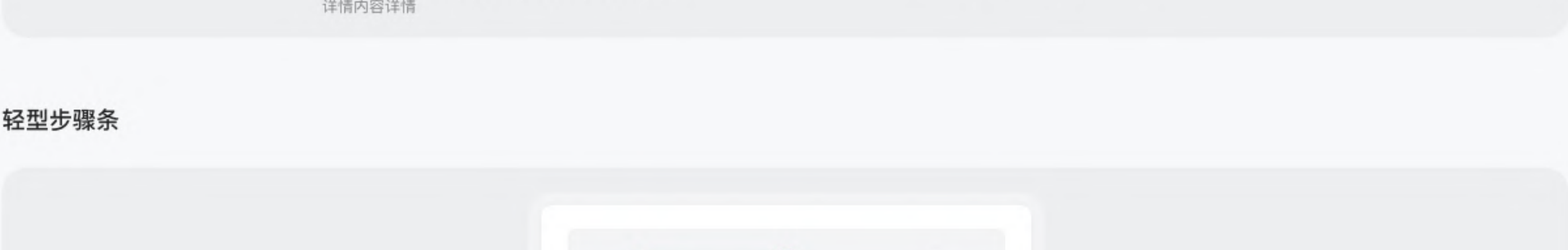
已知总步骤



未知总步骤



已知总步骤



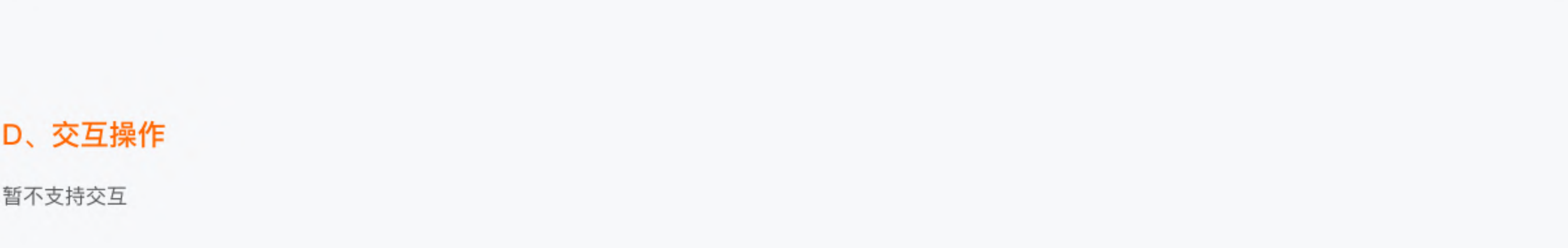
未知总步骤



已知总步骤



未知总步骤



D、交互操作

暂不支持交互

数字键盘

数字键盘用于主要内容为输入数值的场景

- A、场景说明
- B、使用规则

A、场景说明

- 1.在输入数值时，采用基础数字键盘
- 2.当需要适配其他场景时候，采用可替换按钮数字键盘。
- 当替换按钮“.”为“x”时，采用身份证数字键盘
- 当替换按钮“确定”为“支付”、“完成”、“下一步”时，场景也会发生相应的变化。
- 3.当键盘上方需支持其他控件时，采用复合数字键盘

基于以上3种场景，数字键盘分3类，分别是：



B、使用规则

键盘的出现和离开：

- 1、如为基础数字键盘和可替换按钮数字键盘，点击输入框后，键盘从底部唤起；点击键盘顶部收起按钮，或者取消输入框激活，即可关闭键盘；键盘出现与输入框激活为强绑定关系
- 2、如为复合数字键盘，出现和收起逻辑、大按钮是否能担任弹窗的提交工作，遵循弹窗是否多类型（按钮、文字输入等）的任务：
- 多任务都是输入数字框，则键盘不必收起（如长宽高）；
- 多任务有输入数字框、选项、文字输入，选择输入数字框，键盘可调起。反之，切换选择其他选项，键盘则收起（如订金二期）；
- 单任务有输入数字框，则键盘不必收起，可充当弹窗的提交按钮（如出价）。

基础键盘

按钮规范说明：

- 1、按钮分为数字按钮，特殊按钮，回退按钮和确定按钮；遵循按钮的基础逻辑
- 2、数字按钮不支持置灰，如输入不生效，在前端上处理；其他按钮支持置灰，点击置灰态按钮无提示
- 3、根据业务场景诉求，确定按钮支持更换文案为下一步、完成、支付、提交；点击下一步数字键盘不消失，点击完成/提交/支付键盘消失

数字身份证键盘

按钮规范参见基础键盘

复合数字键盘

按钮规范参见基础键盘

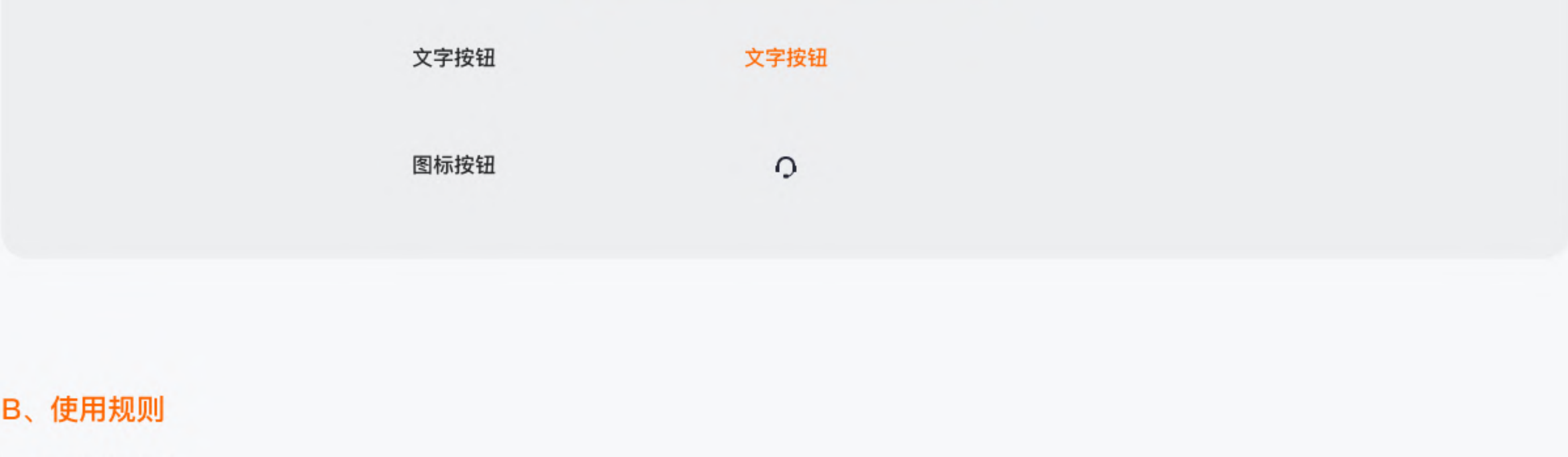
Button按钮

按钮允许用户点击后触发某个行为并产生相应结果。

- A、组件说明
- B、使用规则
- C、交互操作

A、组件说明

常用基础按钮按样式可分为**面型按钮**、**文字按钮**和**图标按钮**



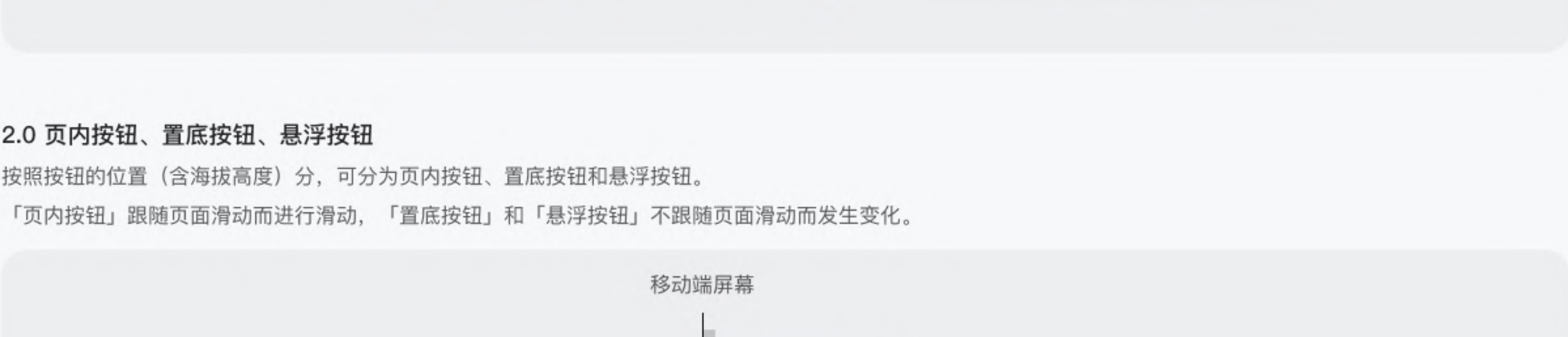
B、使用规则

1.0 面型按钮状态

移动端普通按钮通常包含三种状态，默认状态、点击状态、禁用状态，指示关联对象是否可操作，以及操作的交互反馈。

- 1.1 **默认状态**：按钮的正常可操作状态，点击执行正常逻辑。
- 1.2 **点击状态**：伴随点击行为，为默认状态的点击反馈，一般通过透明度或颜色的变化标识。
- 1.3 **禁用状态**：不可执行操作，必要时可点击后出现吐司提示禁用原因，或通过未填项提示禁用原因。

在设计时，需要考虑其默认状态、点击状态和禁用状态，若无禁用状态场景，则不需要设计禁用状态。



2.0 页内按钮、置底按钮、悬浮按钮

按照按钮的位置（含海拔高度）分，可分为页内按钮、置底按钮和悬浮按钮。

「页内按钮」跟随页面滑动而进行滑动，「置底按钮」和「悬浮按钮」不跟随页面滑动而发生变化。

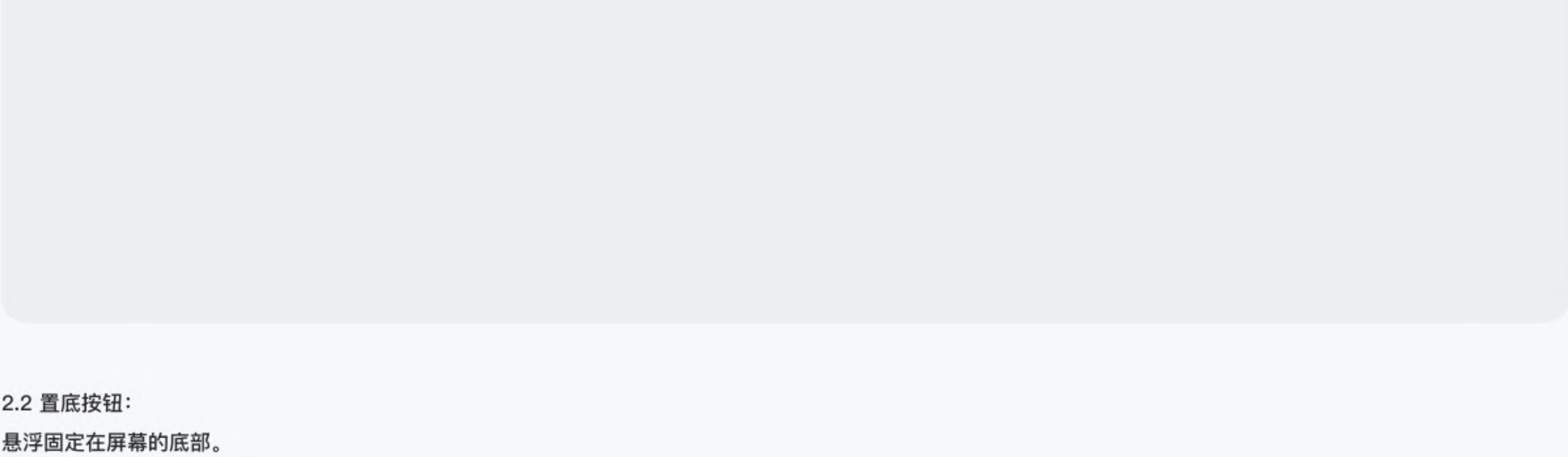


2.1 页内按钮：

可放置在页面内任何位置。

使用场景：

- 1、如果操作只是针对页面某个区域，一般使用页内按钮即可；例如：积分任务「去完成」等。
- 2、如果操作针对全页面，但重要度不高，也可使用页内按钮。例如：设置页的「退出登录」等。

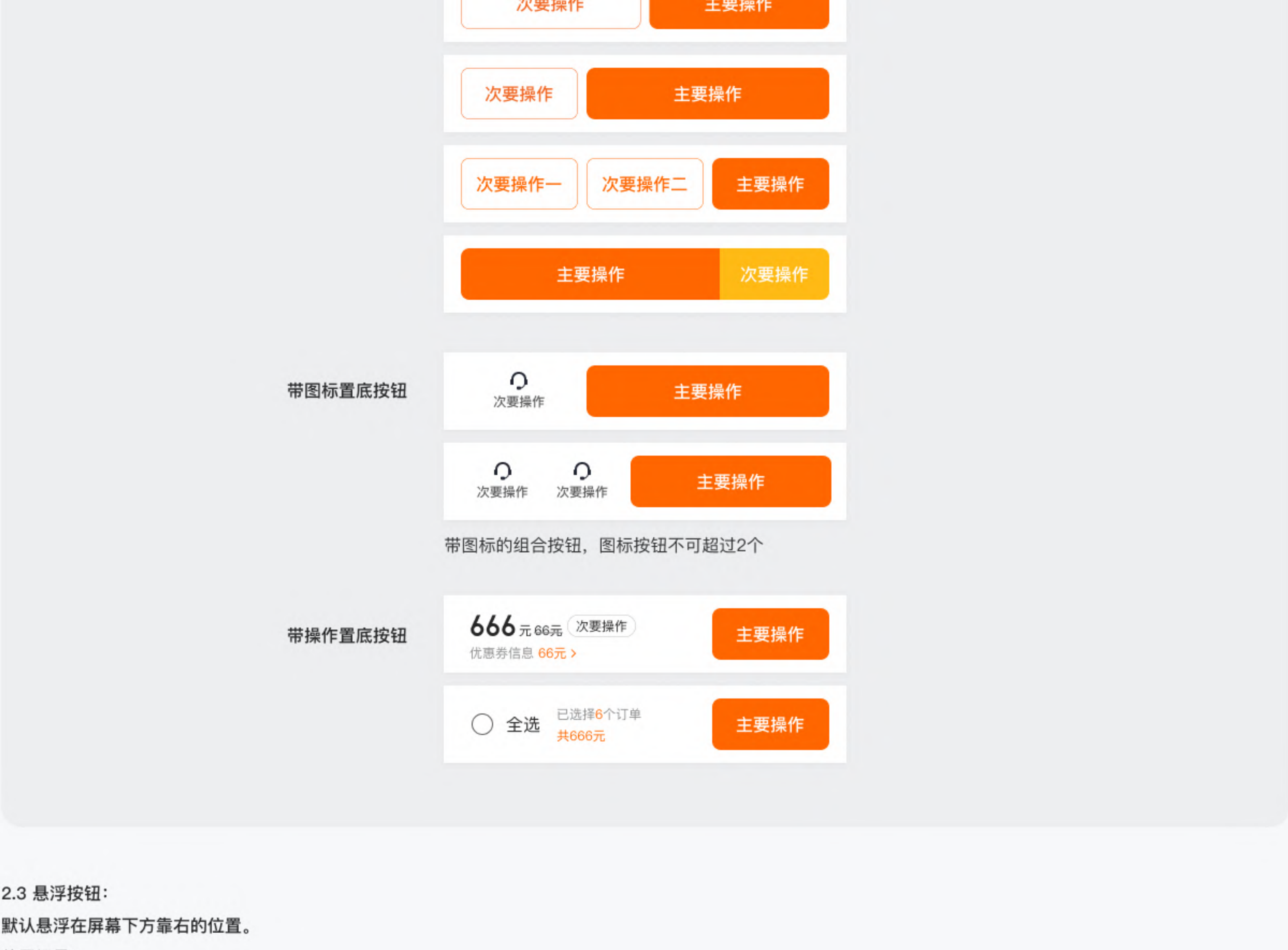


2.2 置底按钮：

悬浮固定在屏幕的底部。

使用场景：

如果按钮重要度高，需要页面无论处于任何状态都能被察觉和点击到，且对全页面内容有统筹关系，可以使用置底按钮。例如：「确认下单」等按钮。

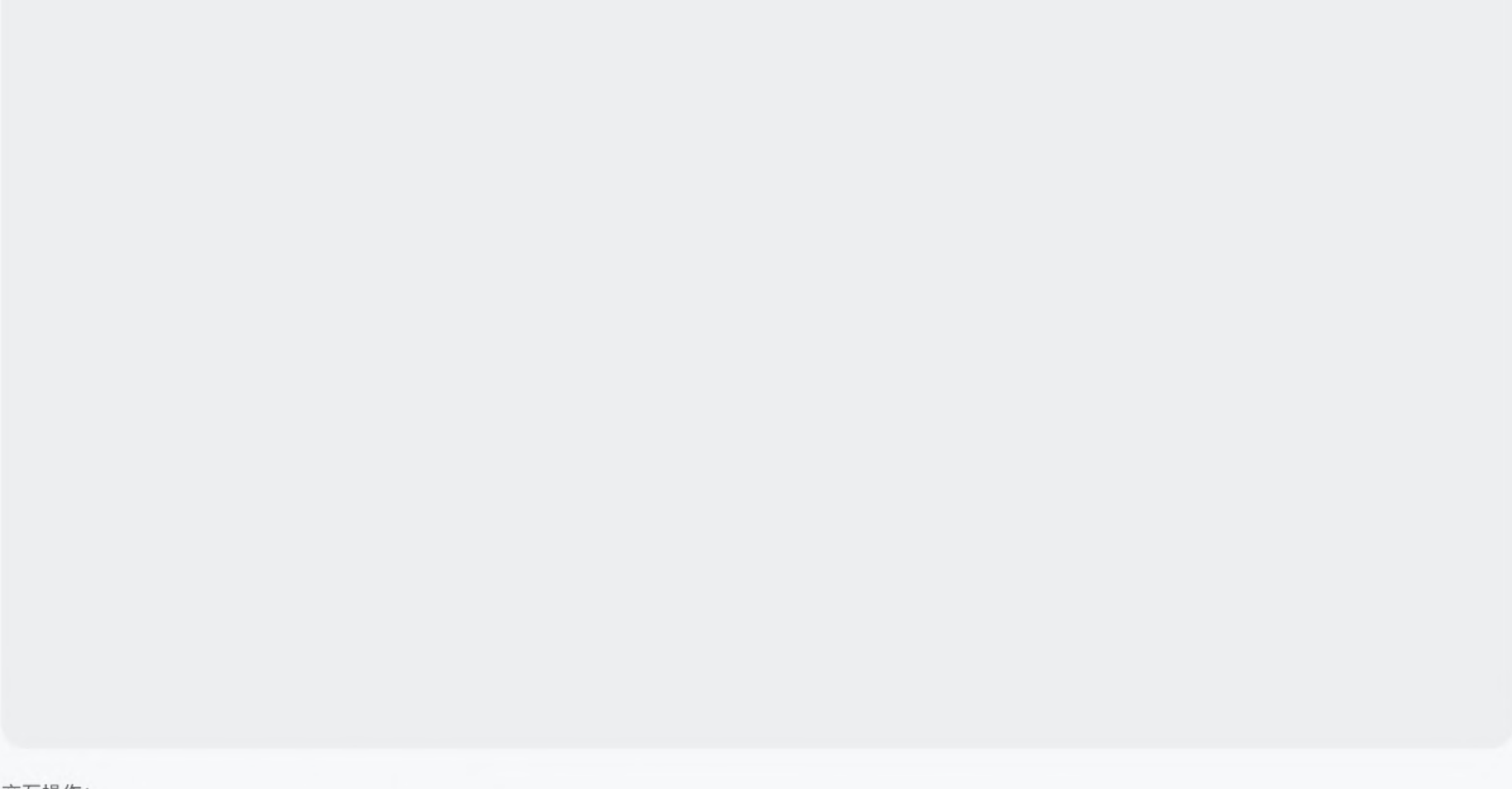


2.3 悬浮按钮：

默认悬浮在屏幕下方靠右的位置。

使用场景：

- 1、悬浮按钮为特殊按钮，通常应用于运营活动的临时悬浮球；
 - 2、若作为功能性悬浮按钮，需承载页面/平台全局性的主要功能；例如「抢单大厅悬浮窗」、司机社区「发动态」悬浮按钮。
- 规则：
- 1、通常一个页面允许显示一个悬浮按钮，若存在冲突请定义优先级，优先展示其一；「截图分享悬浮窗」除外，可同时出现且需位于悬浮按钮上层。
 - 2、是否可拖拽移动位置根据业务场景制定，若未定义，默认不可拖拽。例如：司机社区「发动态」悬浮按钮。
 - 3、悬浮按钮较特殊，且对页面有一定遮挡，不建议轻易使用，若使用请告知规范组设计师。



交互操作：

- 1、悬浮按钮点击后执行对应的操作或进入后续的流程。
- 2、若不可拖拽，需考虑是否提供关闭按钮，若提供，点击关闭后交互流程根据业务场景制定。
- 3、若可拖拽，长按悬浮按钮拖拽位置，松手后悬浮按钮自动向屏幕右侧直线吸附至屏幕边缘。目前不支持向屏幕左侧吸附。
- 4、可拖拽范围仅限 除去顶部导航栏/标签栏，与底部标签栏的页面中间区域。



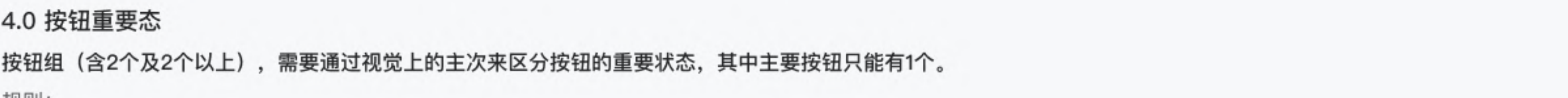
3.0 图标按钮、文字按钮、列表项、图片按钮

当图标、文字、列表项、图片等元素点击有更进一步交互时，也可视为按钮。

部分场景也需考虑默认状态、点击状态、禁用状态。

文字按钮：

由于文字按钮易与正文混淆，建议文字按钮通过引导性文案、颜色、图标等方式示意可点击。



4.0 按钮重要态

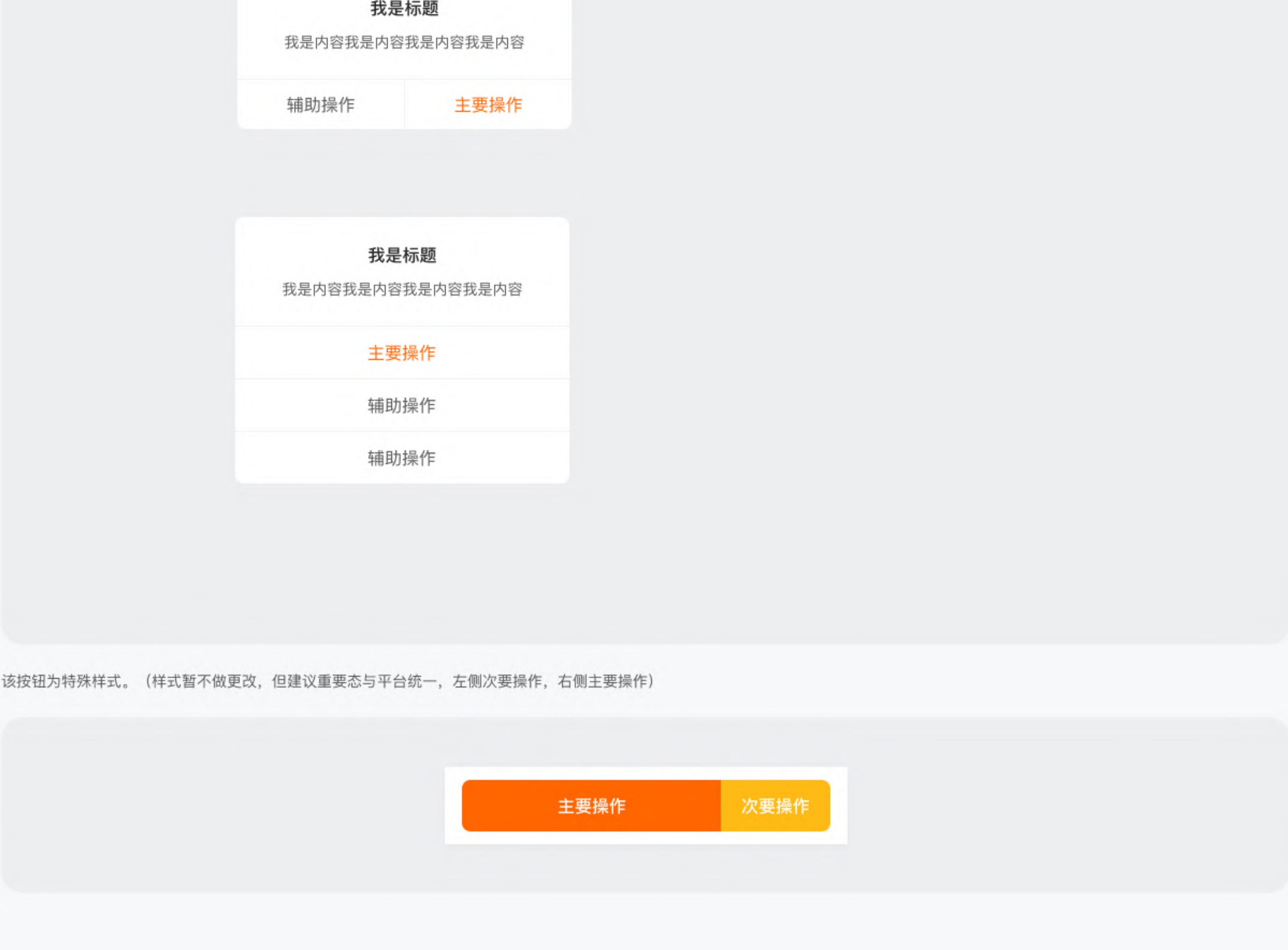
按钮组（含2个及2个以上），需要通过视觉上的主次来区分按钮的重要状态，其中主要按钮只能有1个。

规则：

- 1、若按钮为左右排布，则推荐将积极/主要按钮放置在右侧，消极/次要按钮放置在左侧。例如：弹窗
- 2、若按钮为上下排布，则推荐将积极/主要按钮放置在上方，消极/次要按钮放置在下方。例如：账单选择下载/发送邮箱页面



例如：弹窗、账单选择下载/发送邮箱页面



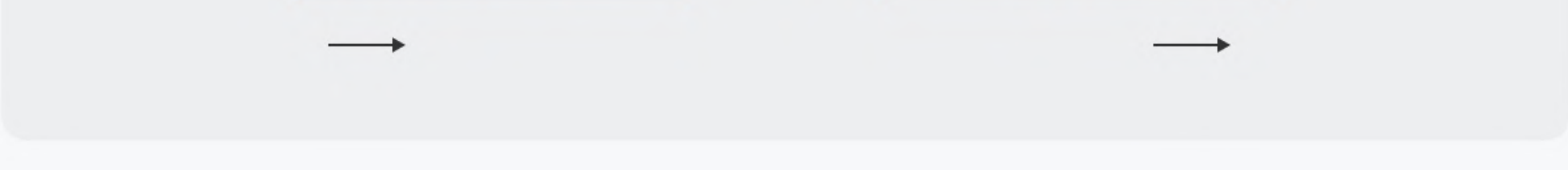
该按钮为特殊样式。（样式暂不做更改，但建议重要态与平台统一，左侧次要操作，右侧主要操作）



C、交互操作

按照交互方式分，可分为**点击按钮**和**滑动按钮**。

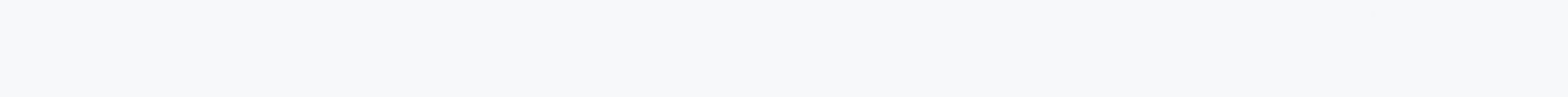
- 1、点击默认状态的按钮，在点击时展示点击状态，完成点击后执行对应的操作或进入后续的流程。例如：「确定」「确定支付」等按钮。



- 2、滑动按钮属于特殊按钮，也包含默认状态，滑动状态，禁用状态。

交互操作：在默认状态下，向右滑动按钮，滑动时展示滑动状态（滑动标识跟随移动），滑动到指定位置后执行相应的操作或进入后续的流程。

使用场景：一些需要慎重操作的按钮，通过滑动增加操作成本，通常应用于司机侧。例如：「到达装货」、「抢单」等按钮。



Toast 轻提示

轻提示是一种针对于用户操作的轻量级反馈或状态提示。

- A、组件说明
- B、使用规则-非模态浮层
- C、使用规则-模态浮层

A、组件说明

1、非模态浮层

非模态浮层常见形式为Toast，Toast用于对用户操作行为的结果反馈，一般以小的非模态弹窗出现在手机屏幕中间。

Toast不应中断用户操作，也不需要用户进行交互操作。若是需要特别注意的反馈或提示建议使用弹窗。



2、模态浮层

模态浮层对页面的影响较小，对用户操作的中断度低，一般以气泡的形式出现。

模态浮层需要用户进行交互操作；部分场景并不强制用户进行操作，例如：新功能介绍气泡展示n秒后消失。



B、使用规则-非模态浮层

1.0 规则

- 1、每次最多只能显示一个Toast。
- 2、Toast显示时间有限，所以不可增加操作按钮，链接等交互行为。

2.0 图标类Toast

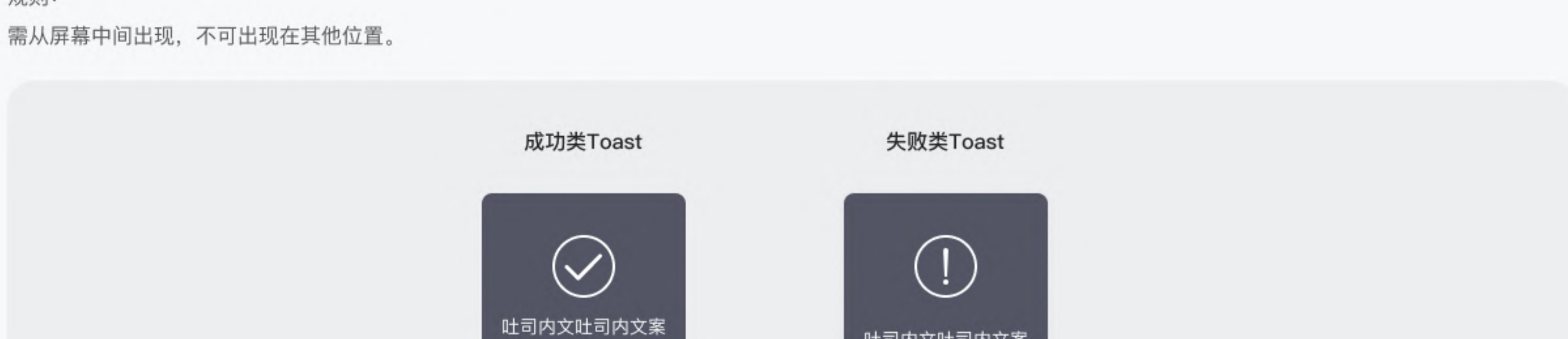
从屏幕中间以放大渐显的形式出现，3秒后淡出消失。

使用场景：

- 1、反馈操作结果。例如：提交表单，成功后会给出「提交成功/保存成功」的吐司提示，以及失败的情况下给出对应提示。
- 2、后台或网络情况发生变化，需要给用户反馈。例如：「网络异常」等提示。

规则：

需从屏幕中间出现，不可出现在其他位置。



3.0 纯文字Toast

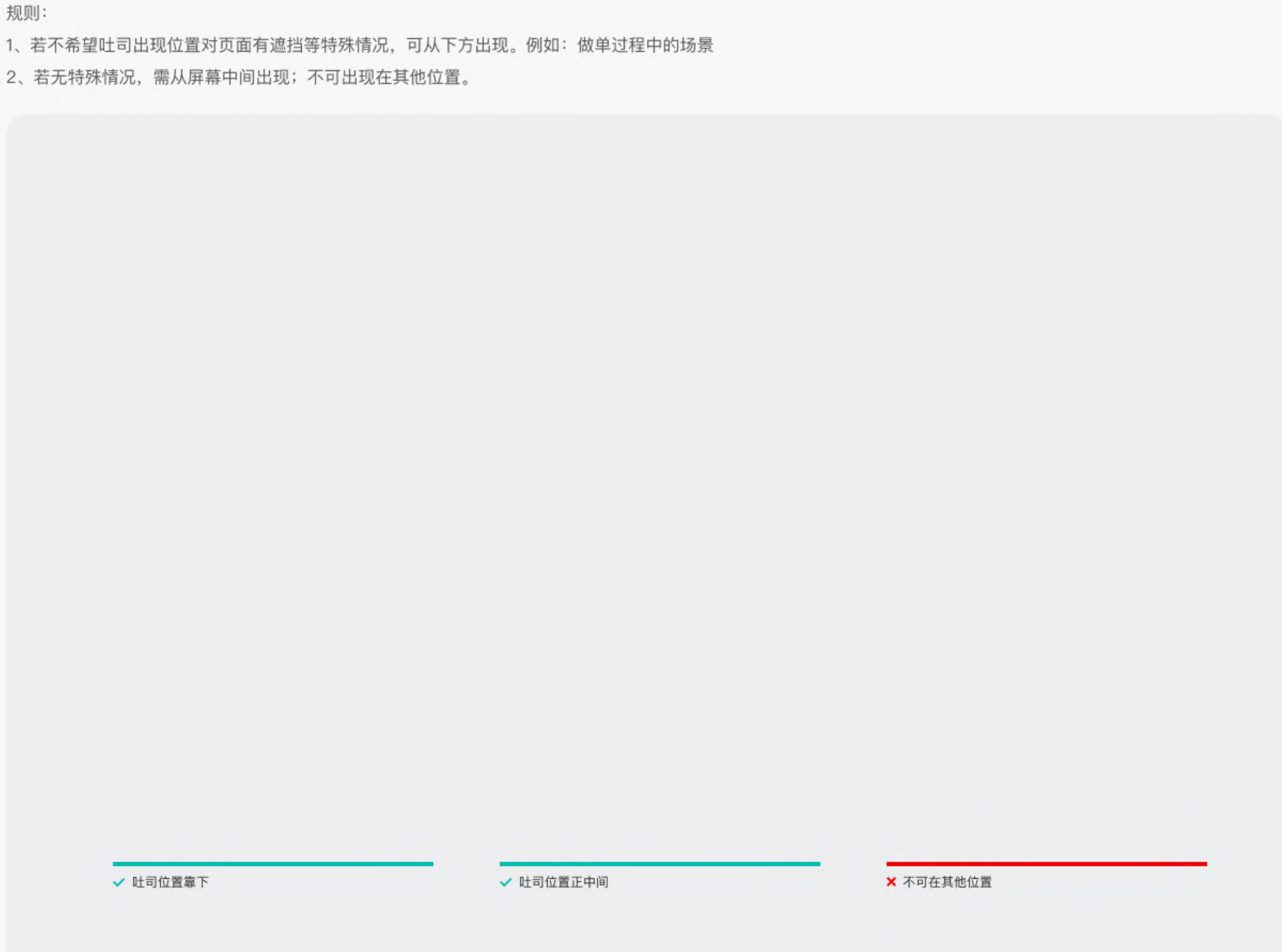
从屏幕中间，或屏幕偏下方位置以放大渐显的形式出现，3秒后淡出消失。

使用场景：

- 1、用于状态发生变化后的弱提示。例如：超出围栏后计时被自动暂停，并给出吐司提示，告知原因。
- 2、后台或网络状况发生变化，自动给出提示，告知当前状况。

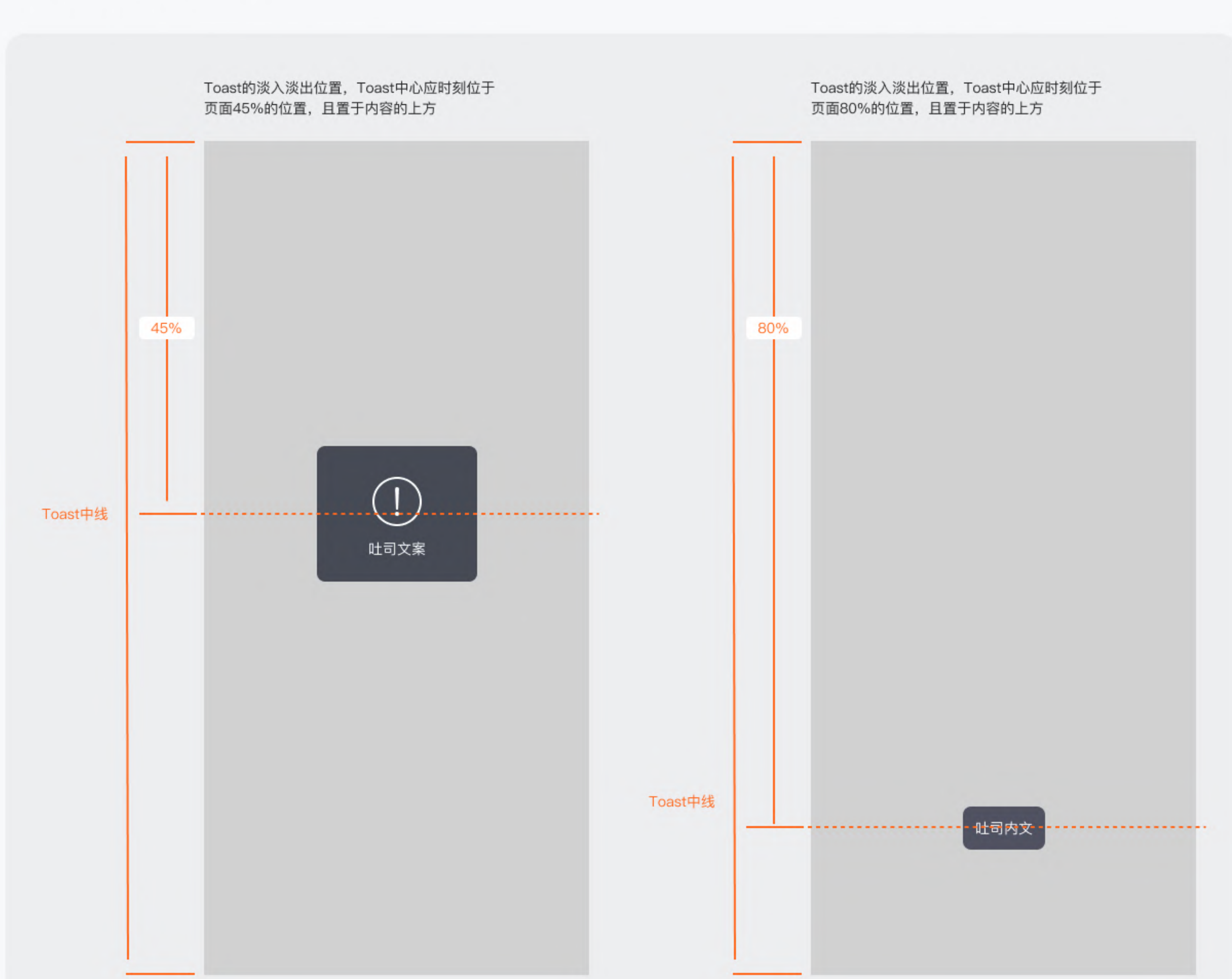
规则：

- 1、若不希望吐司出现位置对页面有遮挡等特殊情况，可从下方出现。例如：做单过程中的场景
- 2、若无特殊情况，需从屏幕中间出现；不可出现在其他位置。



5.0 Toast弹出位置示例

吐司从屏幕中渐显/淡出的位置示例：



C、使用规则-模态浮层

1.0 操作型

操作型浮层（下拉列表）常常使用于顶部导航栏，将2个或2个以上【非重要】功能融合在“更多”按钮中。

交互操作：

切入：点击对应按钮后触发控件，原位置向下滑出下拉列表，其余部分无遮罩。

切出：点击非浮层区域，列表向上收起。

规则：

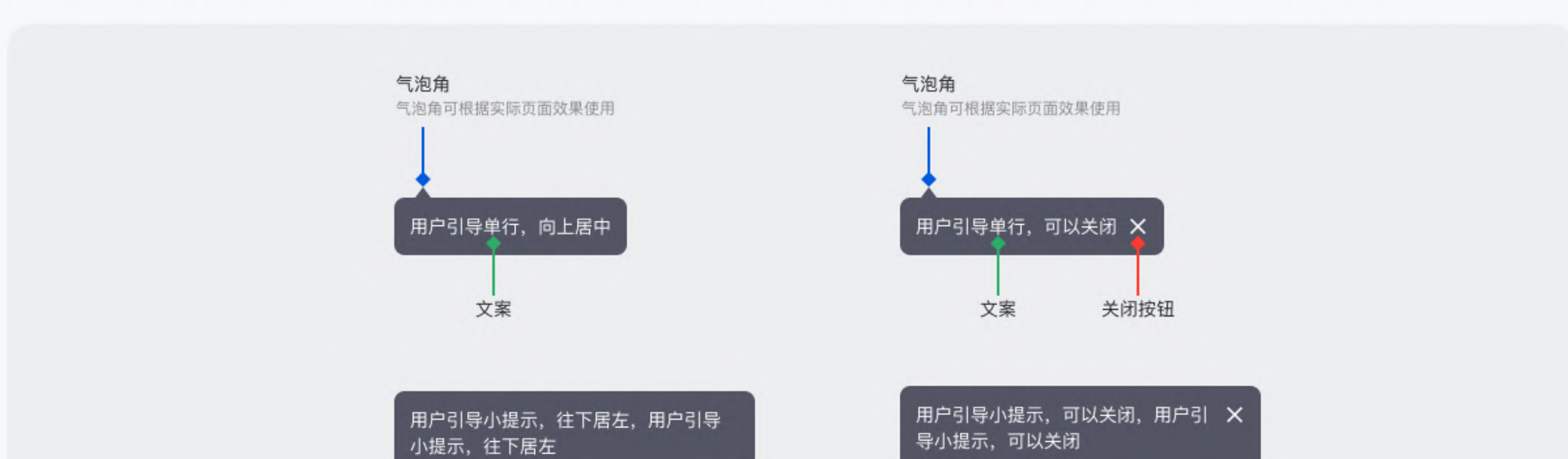
选项最多不超过5个，超过5个建议使用其他交互方式。



2.0 提示型

提示型浮层（气泡）轻度引导用户进行相关功能的使用/操作，或者对局部内容进行轻提示/说明。

部分场景，该气泡支持点击跳转，支持点击跳转功能时，气泡文案最后需有点击引导性的文案。例如：发票订单列表页气泡指引“...，可前往开具收款凭证>>”



气泡提示切入：

- 1、进入页面时自动出现。
- 2、点击某处唤起气泡提示。

气泡提示切出：

- 1、显示n秒后自动消失。
- 2、点击气泡外区域，或点击屏幕时收起（此时气泡内无需重复提供关闭按钮）。
- 3、点击气泡内的关闭按钮收起（此时点击气泡外不可关闭）。
- 4、执行某项操作后收起气泡。例如：客户列表页点击「统计分析」入口后气泡才消失。



Loading加载

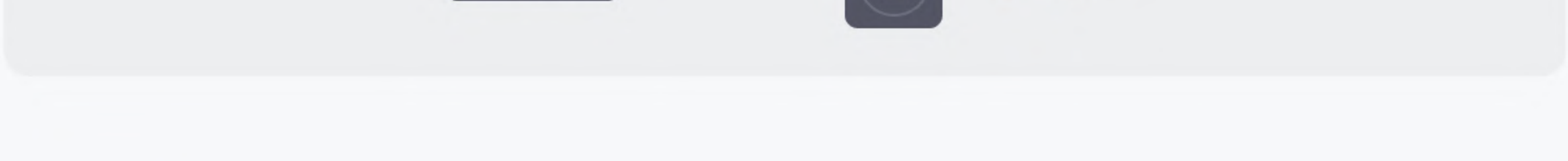
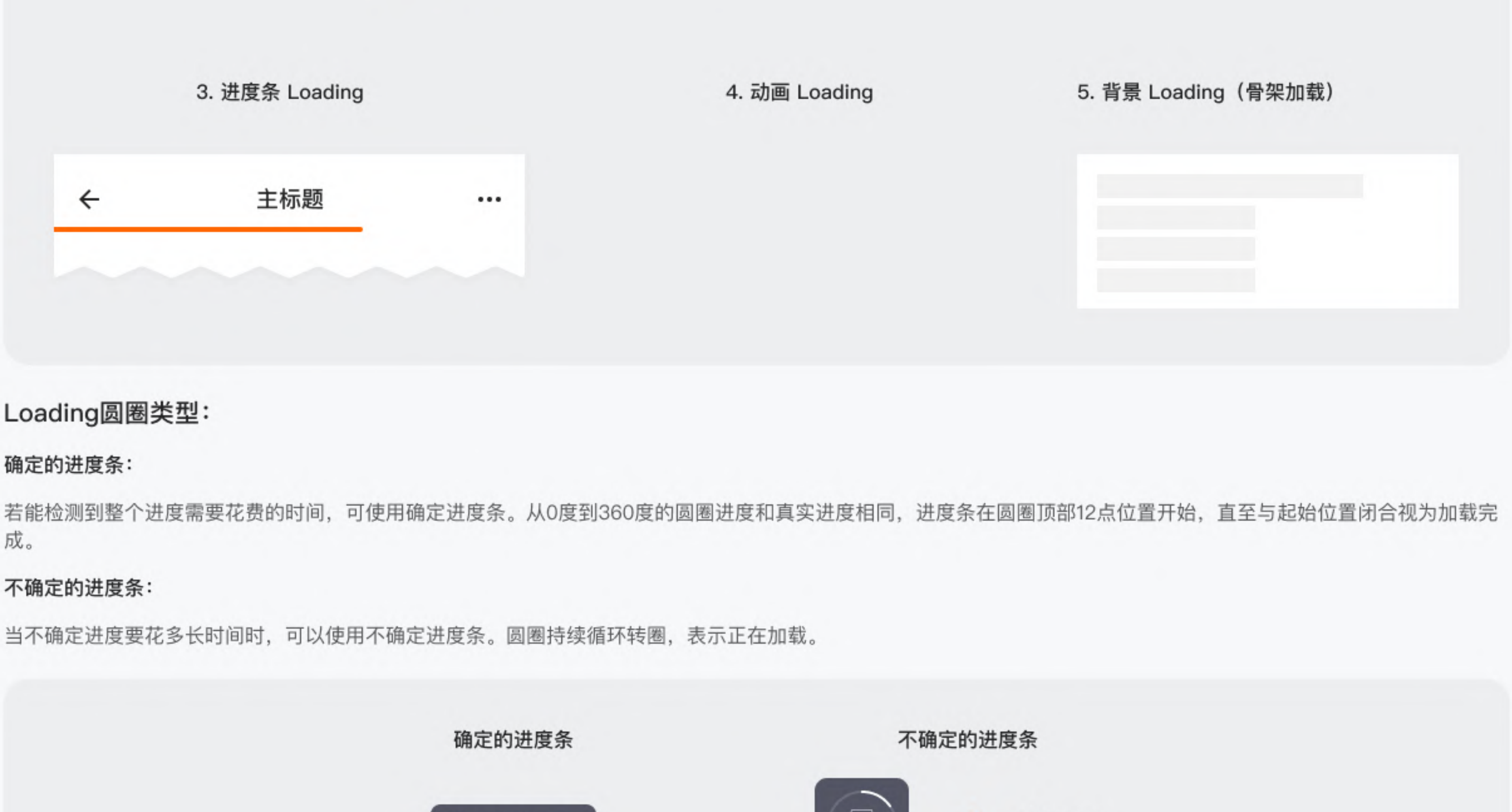
给用户明确地反馈功能或进程正在加载，减少用户在等待功能响应引起的焦虑。

- A、组件说明

B、使用规则

A、组件说明

平台内的加载样式大致可分为以下几大类。



B、使用规则

1.0 全局加载

加载作用于整个页面的内容。

1.1 原生页面载入

使用场景：载入原生页面时，新页面的内容载入时显示Toast Loading。
载入方式：进入页面时，若内容尚未载入完成，将显示Toast loading，载入完成后，loading消失。
规则：loading过程中，可进行「返回」等全局性操作；不可对页面内的局部内容进行操作。



1.2 h5页面载入

使用场景：h5页面相比较原生页面载入较慢，且每次打开页面都需要重新加载内容。进度条位置靠上较隐蔽，也可配合其他加载方式一起使用。

载入方式：采用默认的展示方式，导航栏下展示进度条加载，载入完成后，进度条消失。



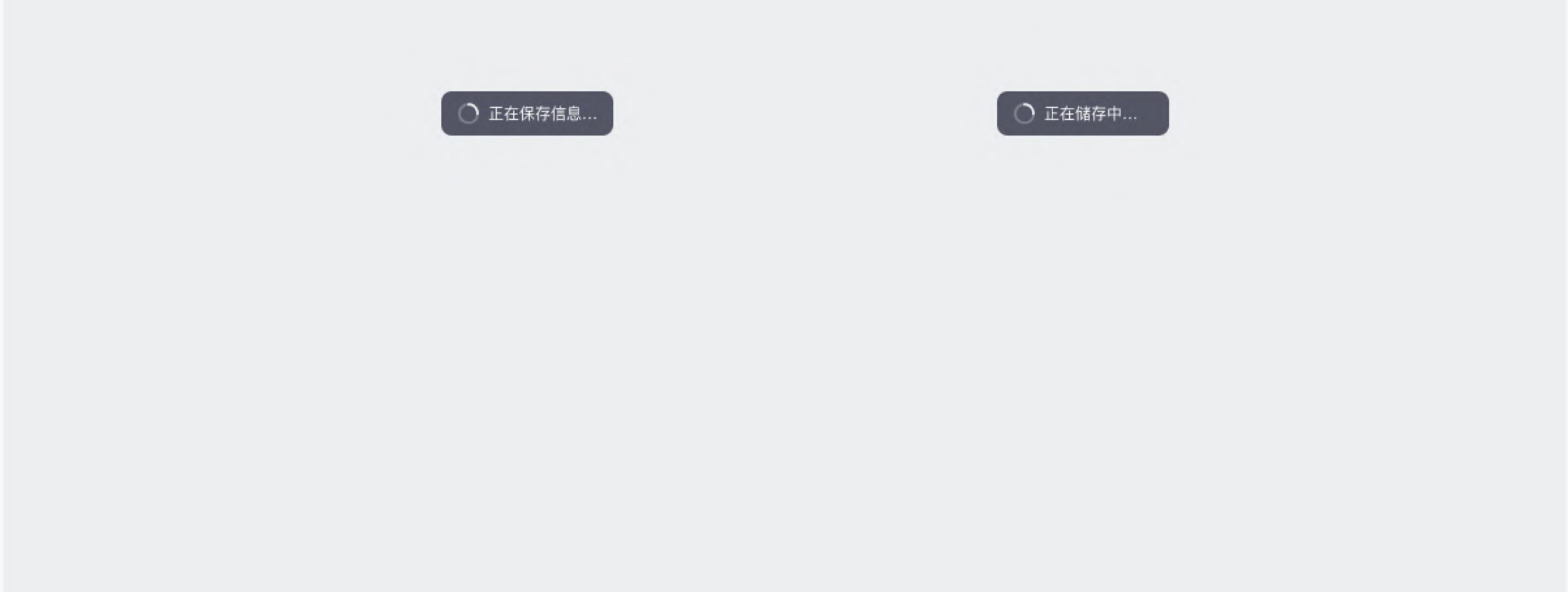
1.3 操作执行中加载

当用户执行了某个操作，为了防止用户继续执行其他操作而导致当前操作失效，从而使用这种loading。

使用场景：操作正在执行时使用。例如：「正在保存信息...」、图片「正在储存中...」等。

规则：

- 此Loading需要明确文案反馈用户目前正在加载执行的操作。
- 该加载执行时，只可进行「返回」的操作，其余操作均禁止。必要时，在此阶段也可对「返回」操作进行弹窗二次确认。
- 该类loading圈通常为确定进度条。



1.4 上拉加载

信息流的页面，进入时默认载入一定量的信息，当需要查看更多信息，上拉屏幕时便涉及到加载。

- 上拉页面时若仍有信息可加载，底部展示loading动画，加载完成后loading消失。



- 若没有更多可加载的内容，在信息流底部可以显示“没有更多内容了”的文字提示。



1.5 下拉刷新

当页面内容具有时效性，且不主动进行页面更新时，可考虑增加下拉刷新功能，对当前页面内容进行刷新，以展示最新内容。

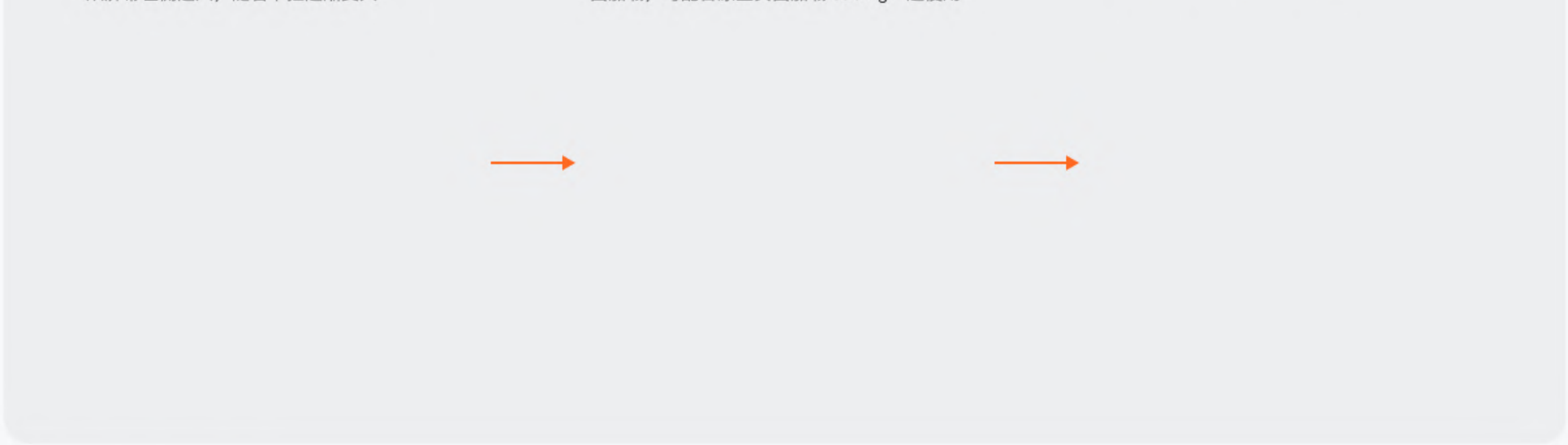
交互方式：在页面第一屏时，通过下拉页面的操作，在导航栏/标题栏下方展示下拉刷新动效，刷新完成后动画消失。

使用场景：

- 一般的需要下拉刷新的时效性页面，可选择较轻量级的下拉刷新方式。例如：在线客服「下拉刷新历史信息」



- 特殊动画动效，尽量用在具有时效性的一级页面，或者有品牌露出价值的页面，例如：司机端「抢单大厅」、用户端「订单列表」等页面。



1.6 背景加载（骨架加载）

使用场景：适用于图片较多的页面，一般出现在h5页面，可配合进度条loading一起使用。例如：「积分商城」、「零担物流」。

载入方式：如果是无网络或者进入后直至内容加载出来之前，显示骨架加载形式；如果网络慢，先加载文案，图片等流量大的元素采用骨架加载方式继续加载。



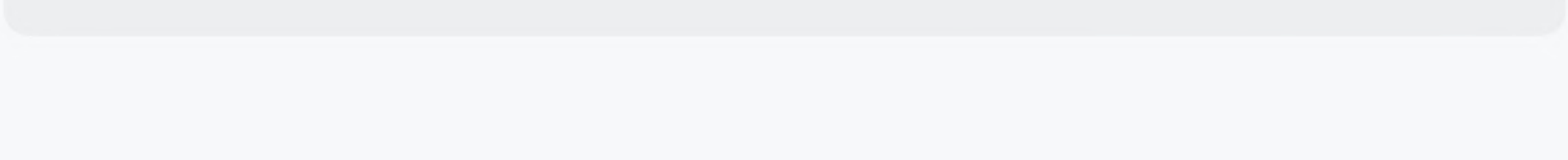
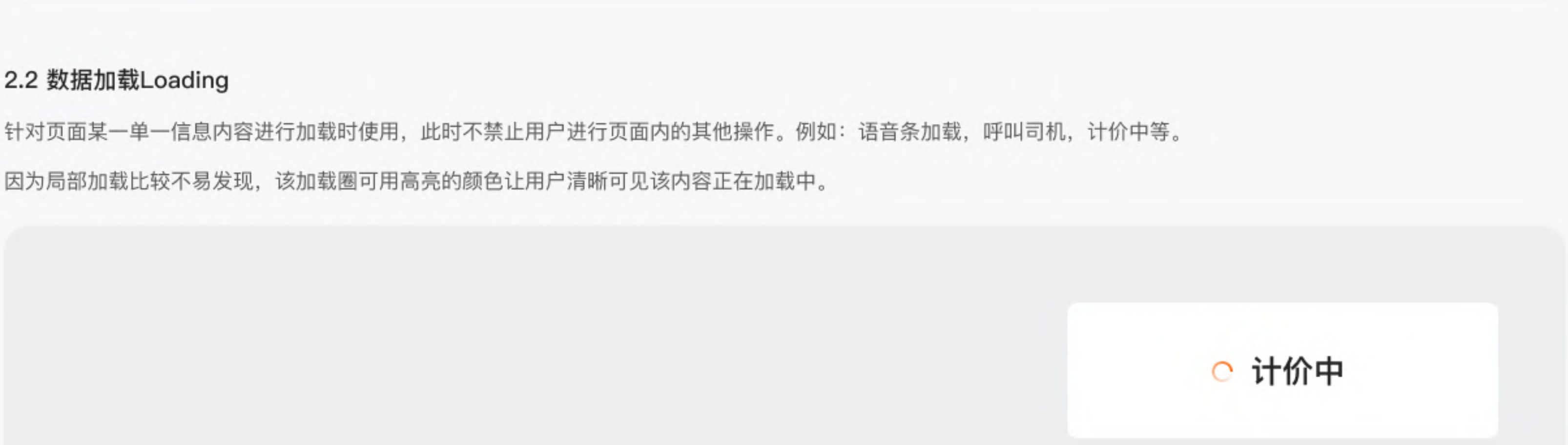
2.0局部加载

加载仅作用于页面内的某一块内容。

2.1 搜索加载Loading

使用场景：搜索内容时，在页面上直接显示正在搜索loading。该loading不悬浮于页面上，可根据页面内容布局在合适的位置显示。

载入方式：在输入栏输入内容，执行确认操作后直接在页面上显示搜索loading动效。搜索结果显示完后该loading动画消失。



推送 Push

轻量提示用户信息采用推送，用于非打断性场景。如需提示重要信息，可采用弹窗或浮层提示。

- A、场景说明
- B、组件构成
- C、使用规则
- D、交互操作

A、场景说明

1. 业务流程中需不中断用户的轻量提示，可使用**普通推送**。内容主要为业务通知、运营消息，文本来源于手动配置和系统自动生成。
2. 提示用户或司机收到新的IM讯息，可使用**IM推送**



B、组件构成

1. 推送卡片包括通知类型、内容、操作提示条三种元素
2. 通知类型：包含icon和文案，**类型文案待和业务方沟通确认**



C、使用规则

普通推送

1. 普通推送支持有按钮和无按钮两类推送，如下图
2. **有按钮推送**：内容最多显示一行，超过一行则最后一个字...；常用于文案简短且需强引导点击的场景：订单状态、运营派券
3. **无按钮推送**：区分有标题和无标题2种格式，对于有标题推送，标题和内容最多显示一行，超过一行则最后一个字...；对于无标题推送，内容最多显示两行，超过两行则最后一个字...；常用于文案描述较多场景：任务描述、重要公告通知



IM推送

对于IM消息采用**IM推送**，内容为系统自动读取IM消息，不支持手动配置



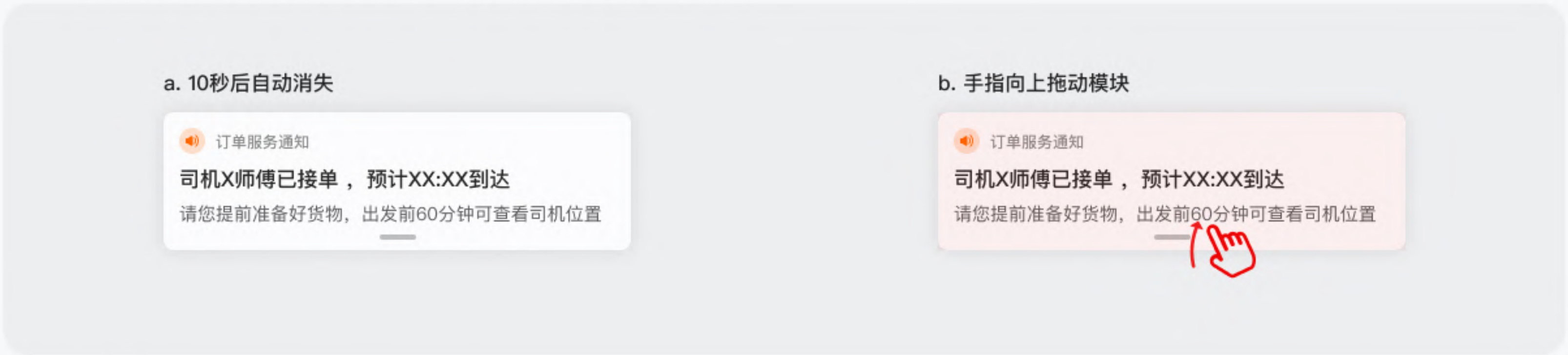
D、交互操作

弹出

1. 推送出现在APP内顶部，根据配置规则弹出，建议一天内弹出普通推送总数不超过5个
2. 弹出限制（司机端）：下述页面不会立即弹，离开再弹
- 订单详情、抢单大厅（工作中）、抢单详情、导航页、违规警告页面、本身就在该应用内

关闭

关闭方式有两种：a. 推送出现10s后自动向上收起消失；b. 手指向上拖动推送模块



跳转至链接

1. 点击推送模块任意区域，即跳转至相关链接
2. 注意区分向上滑动关闭的操作



标签Tag

标签是结合产品内容和特征提炼出的一种关键词，便于用户信息检索，吸引用户点击

- A、场景说明
- B、组件构成
- C、使用规则
- D、交互操作

A、场景说明

1. 位于功能入口处，吸引用户点击、传达更新状态，采用**入口状态标签**，包含小红点
2. 简练概括业务优势或当前状态，说明用户身份信息，采用**业务标签**
3. 营造活动氛围、传达运营优惠力度，采用**营销标签**，通常营销标签的视觉表现形式比业务标签更丰富、强烈



B、组件构成

标签通常由**容器**和**文本**构成，**icon**属于可配置元素



C、使用规则

位置

1. 标签一般出现在功能入口、卡片、标题、按钮附近

文本配置和数量

1. 仅有**入口状态标签**中的**纯数字标签**的文本为系统自动获取数值，其余所有标签文本为后台手动配置。对于手动配置文本的标签，需注意字符数限制，一般建议3-6个字，最多不超过10个字。
2. 入口状态标签样式分类：小红点-新增内容提示，效果弱于数字标签；数字标-新增1-99条信息显示样式；省略号标签-新增超过99条信息显示样式。原则上同页面红点数不要超过5个（IM除外）。特殊页面场景（如个人中心）由业务自定
3. 同一页面中，带有动效的标签最多一个，避免过多造成混乱



信息层级

1. 当同一个模块、卡片、按钮出现多个标签时，需要对标签的优先级作出分类，有序的设计表达，尽可能避免同时出现过多卡片导致页面信息层级弱化
2. 根据标签重要性、吸引程度等因素确定标签在页面中的位置和排序
3. 一般同一场景内标签位置视觉醒目度：左 > 右，上 > 下，如下示意图



视觉层级

1. 建议可根据标签重要性、吸引程度等因素确定容器视觉样式，一般来说标签颜色占比越大，造型个性且饱和度明度越高的标签层级越高，反之灰色系标签层级相对较低，适用于点缀辅助信息的传达：有色>无色、有色面>线



D、交互操作

暂无交互操作

图片 Image

展示和预览图片，提供多种图片填充模式，支持图片加载、加载中提示、加载失败提示

A、场景说明

B、使用规则

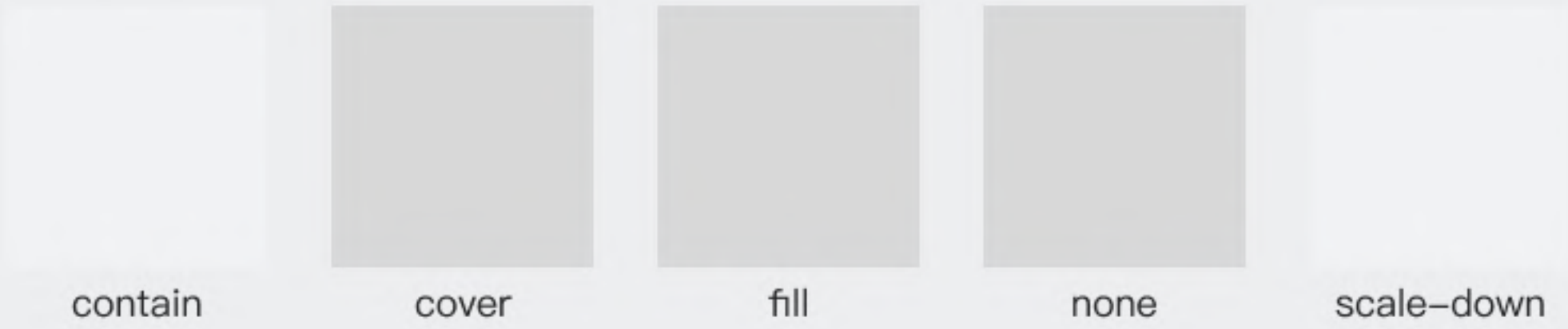
A、场景说明

展示和预览图片，提供多种图片填充模式，支持图片加载、加载中提示、加载失败提示

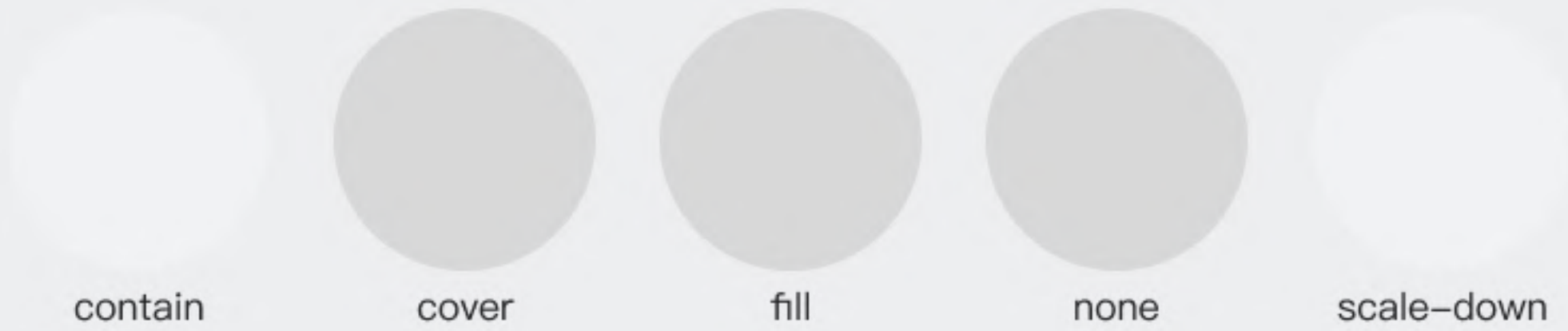
B、使用规则

- 1、contain 保持宽高缩放图片，使图片的长边能完全显示出来
- 2、cover 保持宽高缩放图片，使图片的短边能完全显示出来，裁剪长边
- 3、fill 拉伸图片，使图片填满元素
- 4、fnone 保持图片原有尺寸
- 5、scale-down 取none或contain中较小的一个
- 6、自定义图片下方的内容：loading 自定义加载中的提示内容；error 自定义加载失败时的提示内容

填充模式



圆形模式



加载中



加载失败



宫格 Grid

宫格可以在水平方向上把页面分隔成等宽度的区块，用于展示内容或进行页面导航

- A、场景说明
- B、使用规则

A、场景说明

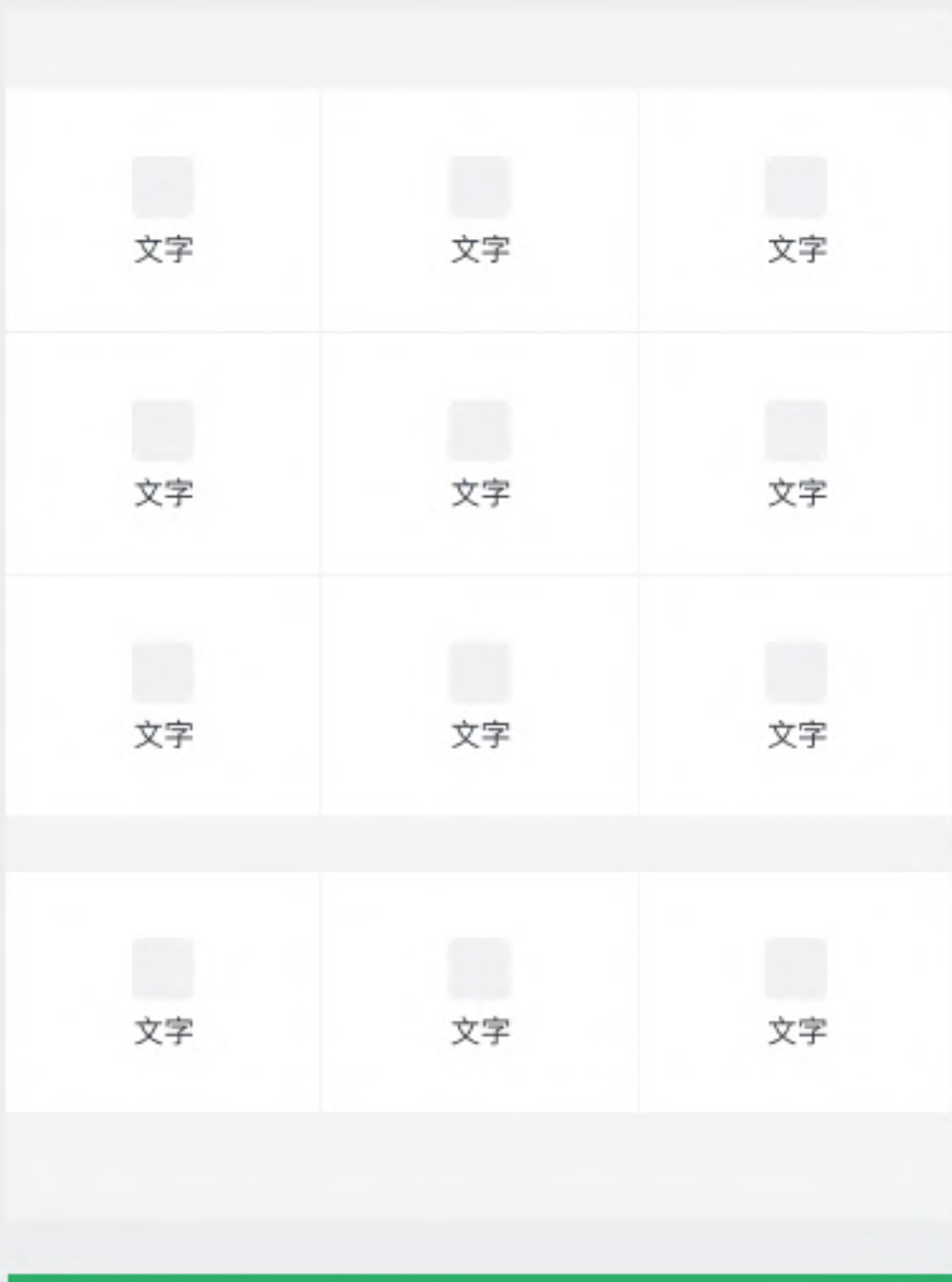
宫格用于同性质信息的入口展示，该类入口通常需要带图标来增加美观性或者可读性。置于页面的正文区域内，通过点击查看下一层信息



B、使用规则

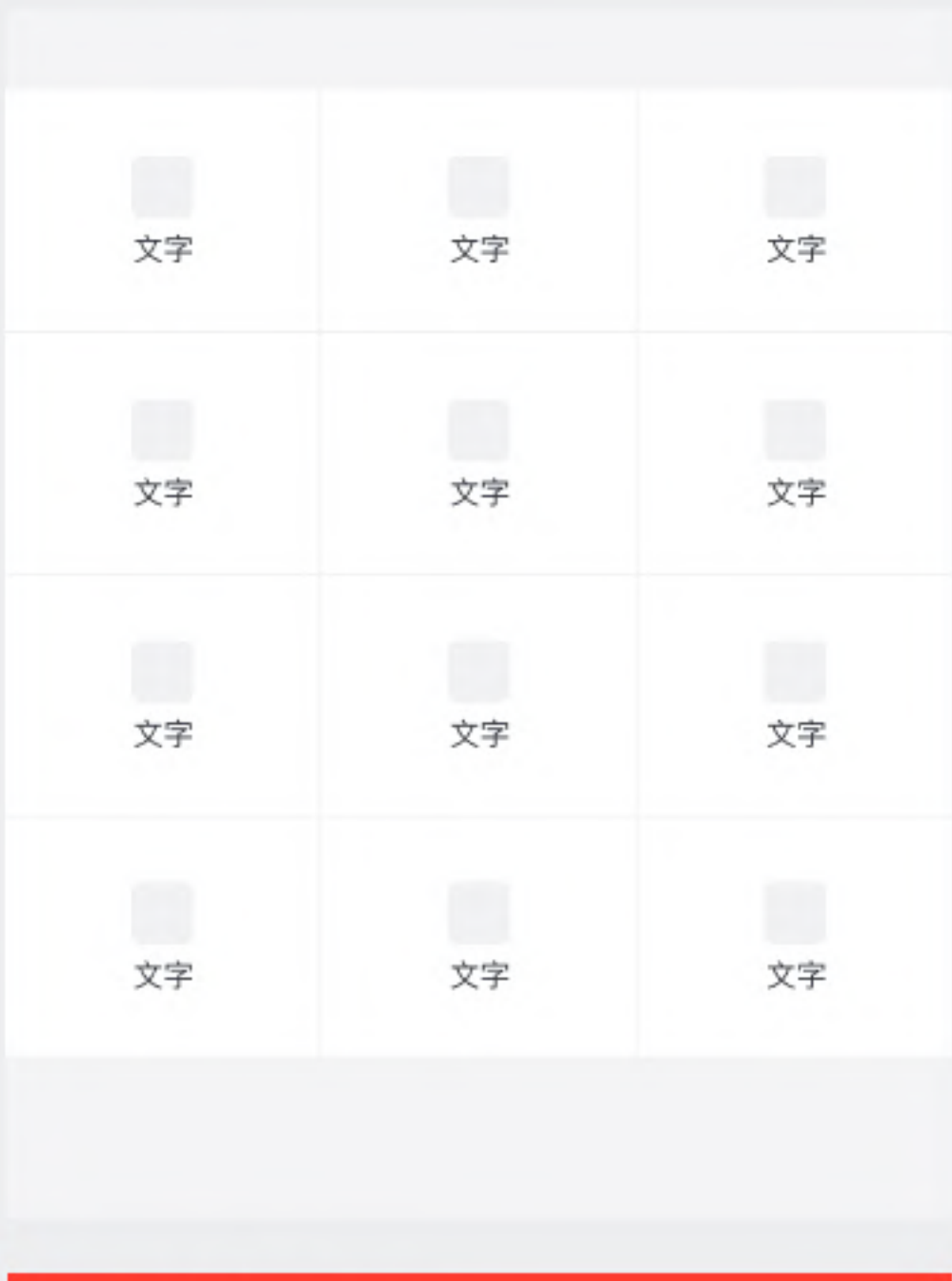
- 1、最多不超过4个宫格为一行
- 2、自定义行数不得超过三行

自定义行数



✓ 自定义行数不得超过三行

自定义行数



✗ 自定义行数不得超过三行

基础用法



✓ 最多不超过4个宫格为一行

基础用法



✗ 最多不超过4个宫格为一行

弹层 Popup

当触发某项操作时，在页面上方展示的弹出层容器，容器内可展示文本、按钮、列表、标签、表单项等内容

- A、场景说明

B、组件构成

C、使用规则

D、交互操作

A、场景说明

通常用于完成任务的表单信息填写、内容筛选、内容展示等，实际使用过程中也衍生出来多种组件样式。一般分为顶部弹出和底部弹出。

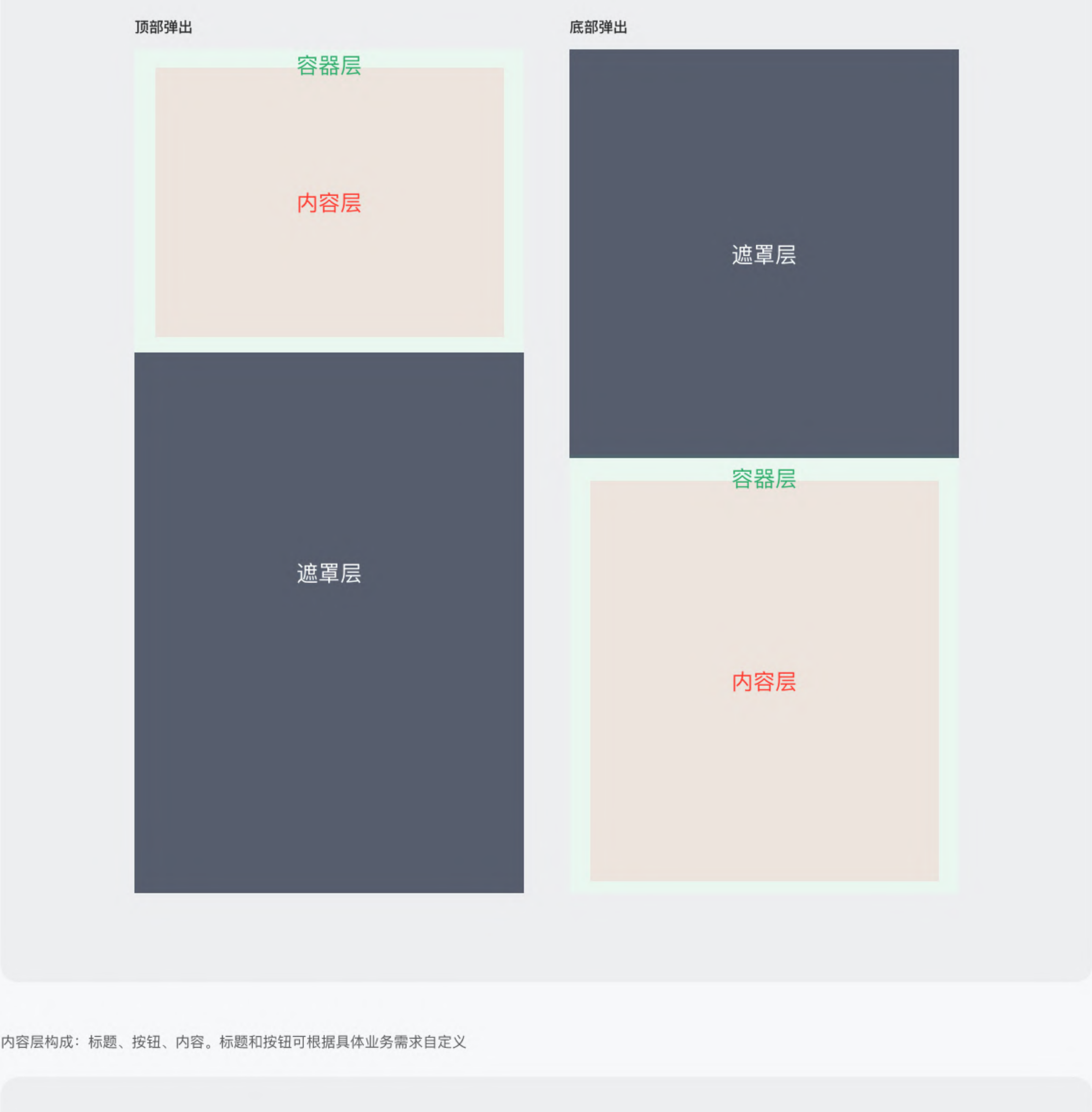


B、组件构成

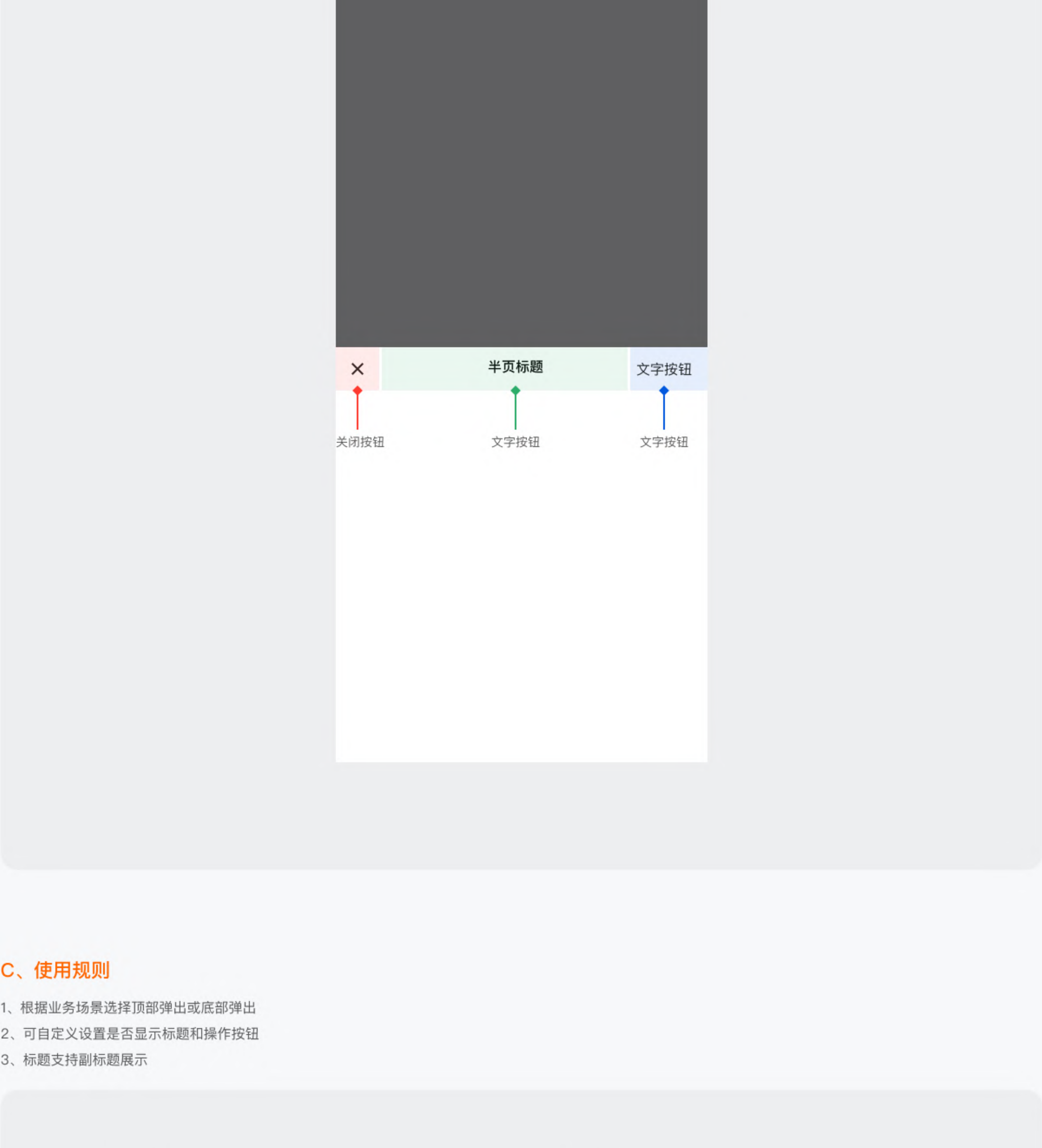
遮罩层：覆盖底部页面上的内容，方便用户聚焦当前弹层上的信息

容器层：承载内容的容器

内容层：容器里的内容可以是表单信息填写、内容筛选、搜索和内容展示



内容层构成：标题、按钮、内容。标题和按钮可根据具体业务需求自定义

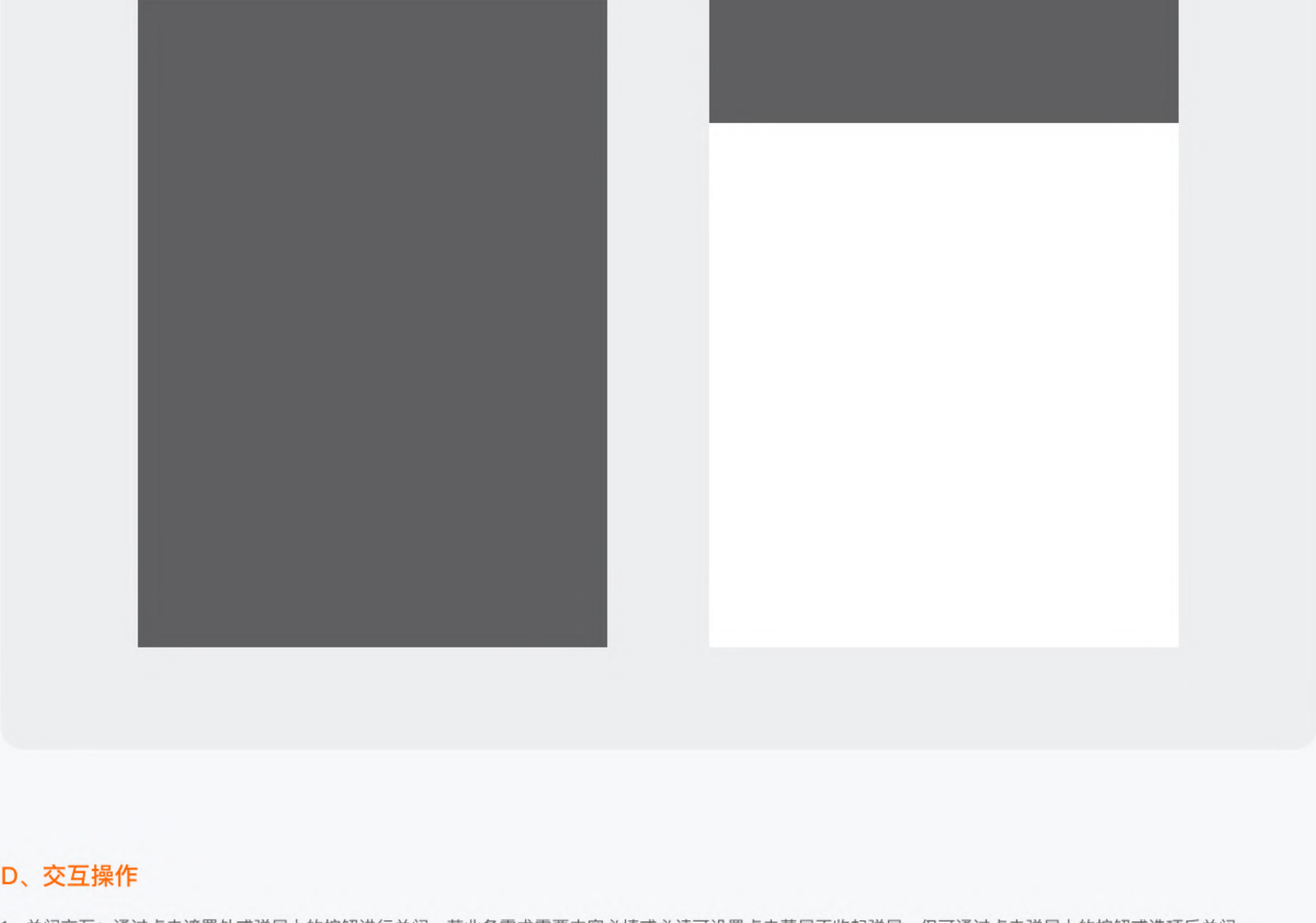


C、使用规则

- 1、根据业务场景选择顶部弹出或底部弹出

2、可自定义设置是否显示标题和操作按钮

3、标题支持副标题展示



D、交互操作

- 1、关闭交互：通过点击遮罩处或弹层上的按钮进行关闭，若业务需求需要内容必填或必读可设置点击蒙层不收起弹层，仅可通过点击弹层上的按钮或选项后关闭

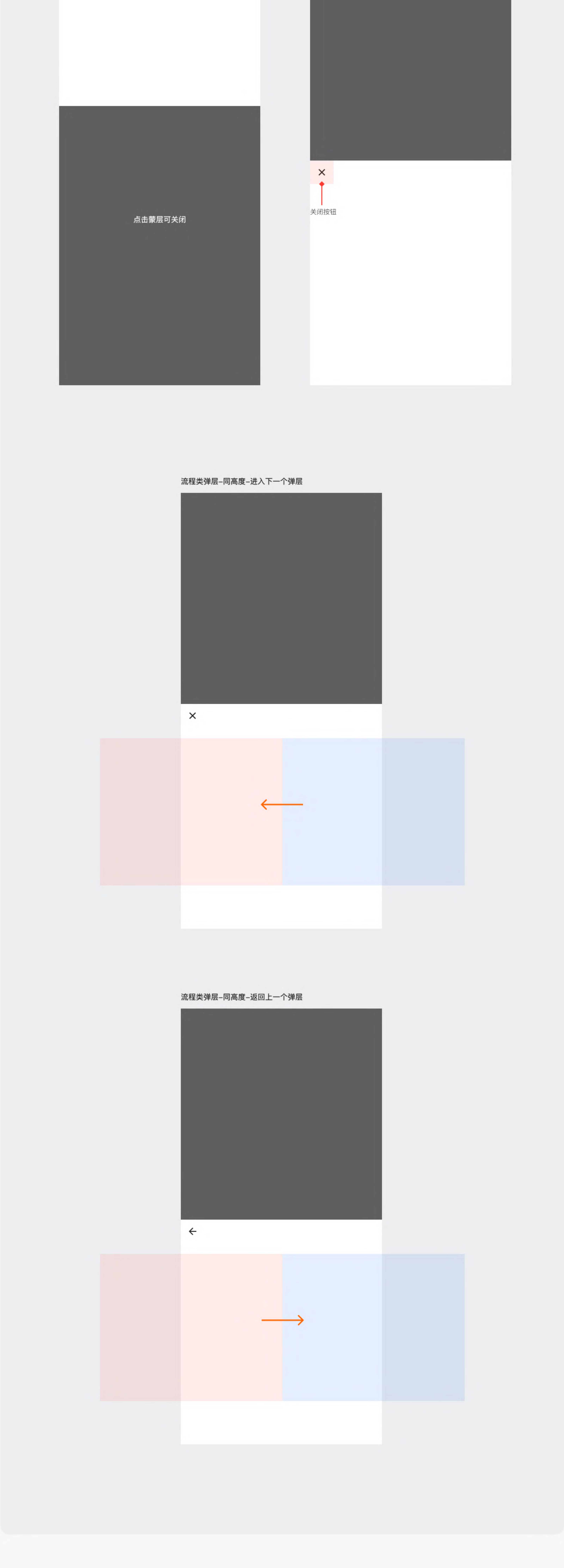
2、单个弹层出现和关闭的方式：顶部弹层下滑出现，上滑收起；底部弹层上滑出现，下滑收起

3、弹层出现和关闭的交互时长：均为0.3s

- 4、流程类的弹层仅第一个弹层上滑出现，最后一个弹层下滑收起，中间页面不做上滑和收起的动效

5、流程类的弹层若内容高度一致时，进入下一步骤内容部分从右至左滑动出现，若弹层有返回上一步骤，则内容部分从左至右滑动出现

6、流程类的弹层若内容高度不一致时，则弹层切换不做动效



滚动选择

用于条件或操作的单选

- A、场景说明
- B、使用规则
- C、交互操作

A、场景说明

多个条件和或操作中的单选设置，如时间、地点



B、使用规则

基础使用规则

由一到多个条件组合单纯滚动筛选选择器



与其他组件搭配使用

1.由一到多个条件组合单纯滚动筛选选择器

2、与选项标题、标签选项、通告栏(提示信息)、其他子标题选项或协议内容(勾选文本模块)等组件搭配使用



C、交互操作

条件之间必须间隔足够距离，最多同时存在四个条件，水平方向不能超出。



标签点选

用于多条件的单选或多选

- A、场景说明
- B、组件构成
- C、使用规则
- D、交互操作

A、场景说明

多个条件或参数的单选或多选，常用于标记、分类和选择



B、组件构成

- 1、标签有选中高亮和未选中两种状态
- 2、淡季标签可在两种状态之间切换



C、使用规则

- 1.标签选项文本过长则单行展示
- 2.含选项标题的标签选项组
- 3.含文字角标的标签选项
- 4.含自定义输入框的标签选项

单行展示的标签选项



含选项标题



含文字角标



含自定义输入框



选择“其他”标签选项后，展示输入框



D、交互操作

- 1.不含自定义输入框的标签选项根据需求可设定默认选中以及单选或多选
- 1.含自定义输入框的标签选项的交互规则如下：



✓ 标签单选，且所选标签与输入框文案一致，更改输入框文案不一致则标签取消选中



✗ 输入框文案与所选标签文案不一致

单选/复选

单选框允许用户从一组互斥的选项中仅选择一个选项；复选框允许用户通过单击在选中和未选中之间切换，可多选

- A、场景说明
- B、组件构成

A、场景说明

单选

1.鱼眼单选，常用于表单中数据选项的选择；必选其中一项，再次点击已选项不可取消选择（尽量不使用，后期可能去掉）

单选项	☐
单选项	☒

2.普通单选，常用于表单中数据选项的选择；非必选，再次点击已选项可以取消选择

单选项	☐
单选项	☒

复选

常用于表单中数据多选的场景，再次点击已选项可以取消选择

多选项	☐
多选项	☒
多选项	☒

B、使用规则

基础状态

单选和复选都有未选中、已选中、不可选、已选中不可更改四种状态

单选

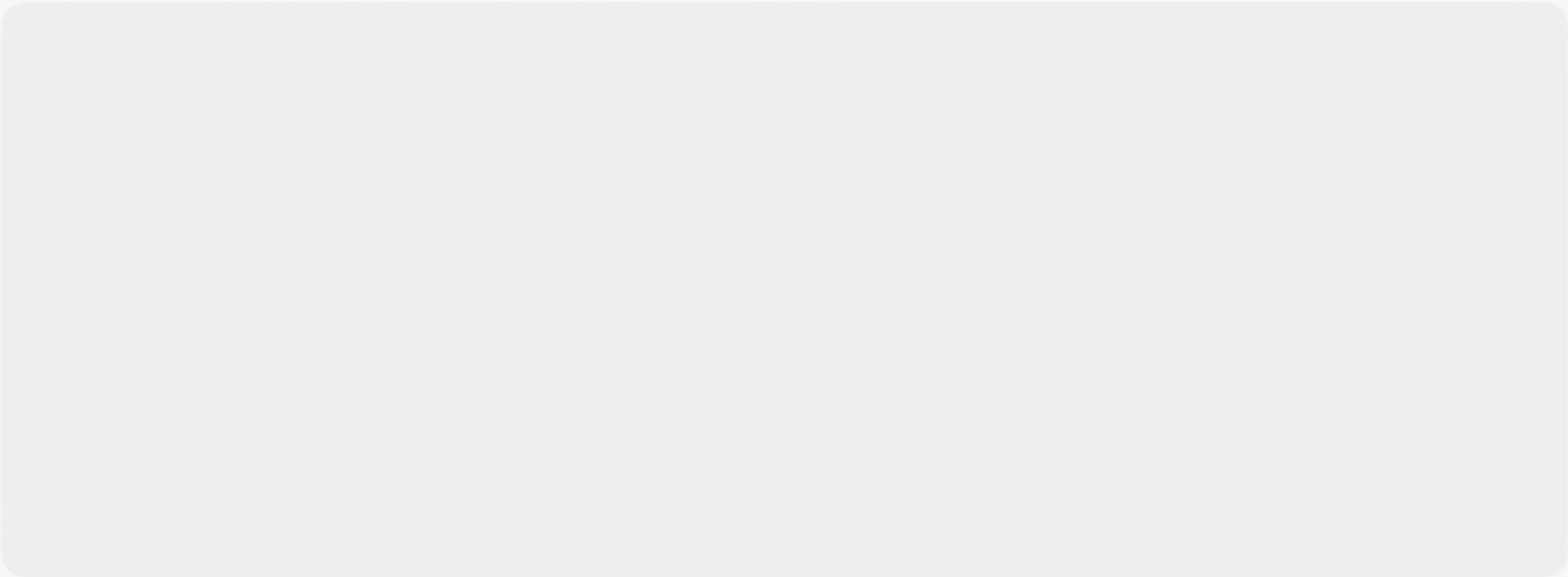
单选项-未选	☐
单选项-已选	☒
单选项-不能选择	<input data-bbox="568 1847 581 1870" disabled="" type="radio"/>
单选项-已选不能变更	<input checked="" data-bbox="568 1893 581 1917" disabled="" type="radio"/>

多选

多选项-未选	☐
多选项-已选	☒
多选项-不能选择	<input data-bbox="1038 1847 1052 1870" disabled="" type="checkbox"/>
多选项-已选不能变更	<input checked="" data-bbox="1038 1893 1052 1917" disabled="" type="checkbox"/>

与其他组件搭配使用

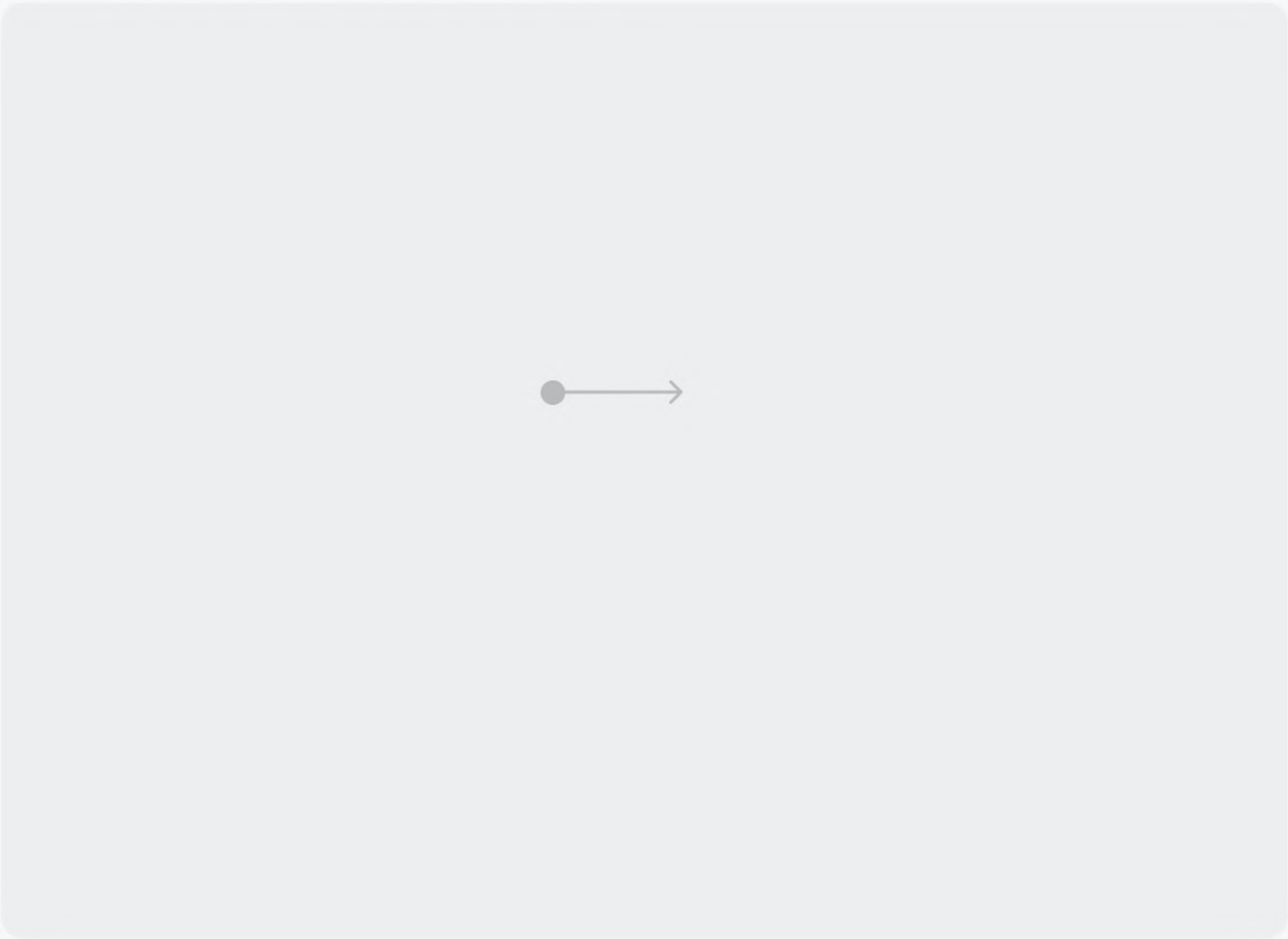
1.与气泡提示搭配使用。单选/多选框所在选项为必选项时，用户漏选则弹出气泡提示。



2.与弹窗搭配使用。单选/多选框被勾选/取消勾选时需提示信息或二次确认时，点击后可弹出弹窗进行提示。



2.与吐司搭配使用。单选/多选框所在选项不可选，点击后可弹出吐司进行提示。



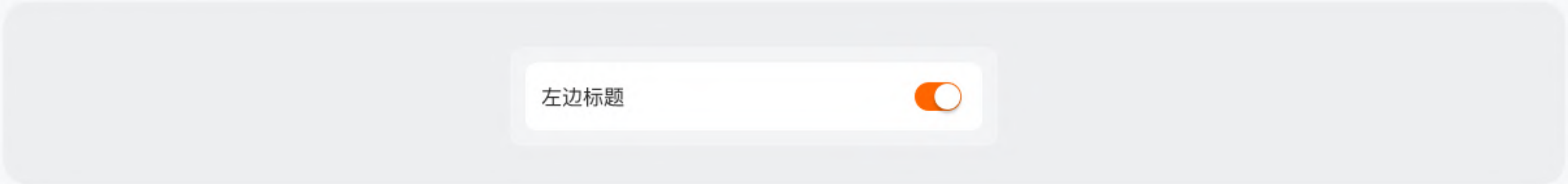
开关

用于两个互斥选项，用来打开或关闭选项的选择控件

- A、场景说明
- B、组件构成
- C、使用规则

A、场景说明

- 1.需要表示开关状态或仅有两种状态之间的切换时；
- 2.需要操作后立即生效时。



B、组件构成

由左侧文案区域与右侧操作区域组成



C、使用规则

与其他组件搭配使用

与弹窗搭配使用，当开启或关闭开关会带来操作风险时，可弹窗进行二次确认



内容文案规范

开关文案要准确简洁，只需表达所控制的内容，避免加入逻辑词语或与开关作用相反的内容



滑块

滑块（滑动型输入器），是帮助用户在连续或间断的区间内，通过滑动来选择合适数值（一个数值或范围数值）的控件

- A、场景说明
- B、组件构成
- C、使用规则
- D、交互操作

A、场景说明

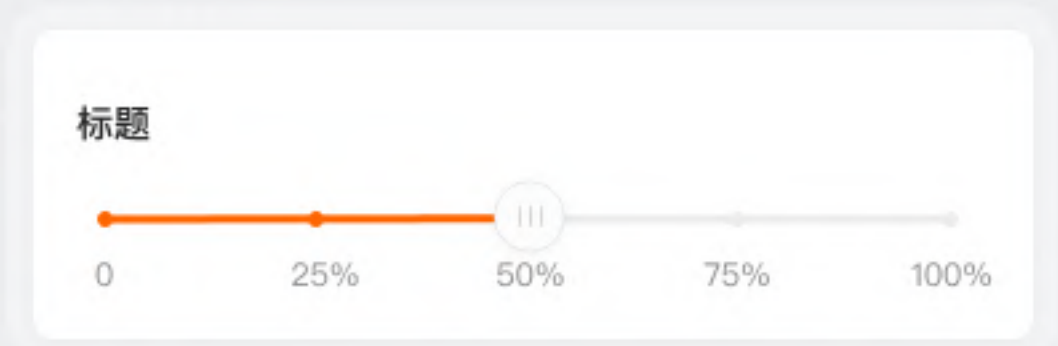
在数值输入过程中，需要提供实时的可视化数据比例反馈时使用滑块控件



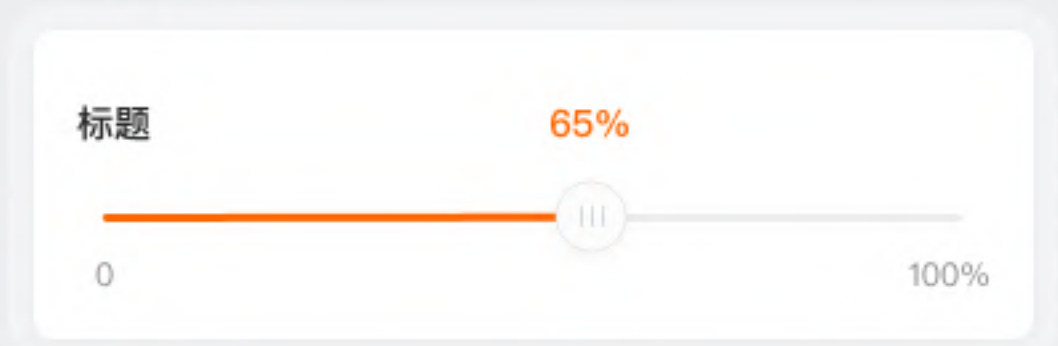
B、组件构成

- 1、所有的滑块组件由滑条、滑块和数据组成
- 2、非分段滑块必须有动态数据展示选择结果

分段式滑块



非分段式滑块

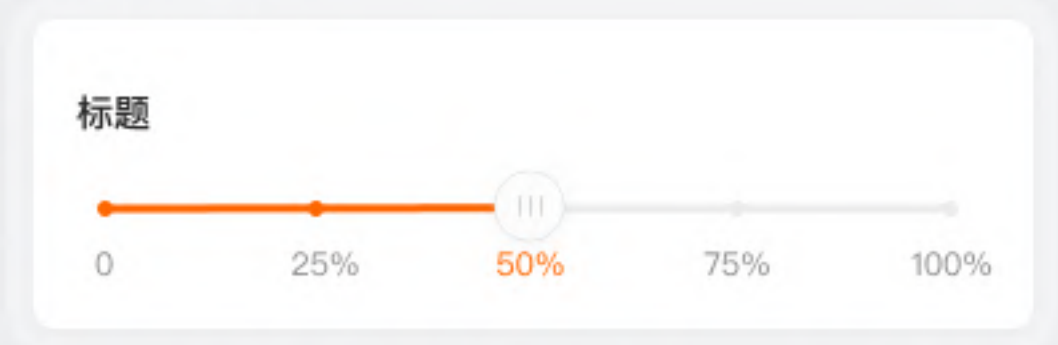


C、使用规则

滑块分类

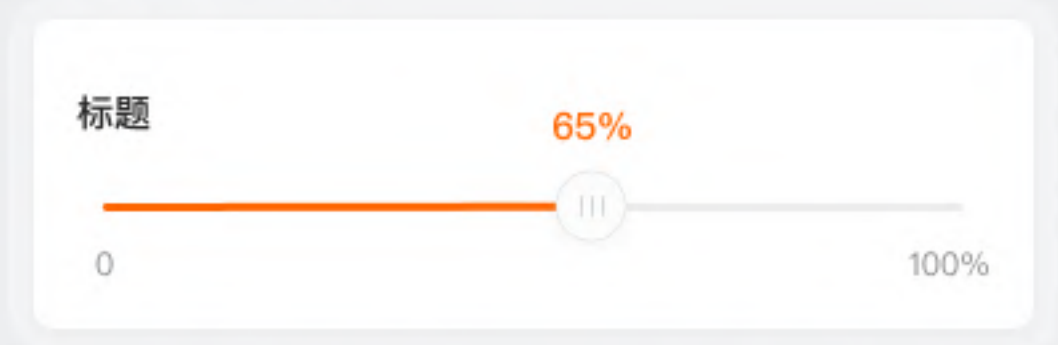
根据滑块数量可分为常规滑块和区间滑块，操作交互如下：

分段式常规滑块



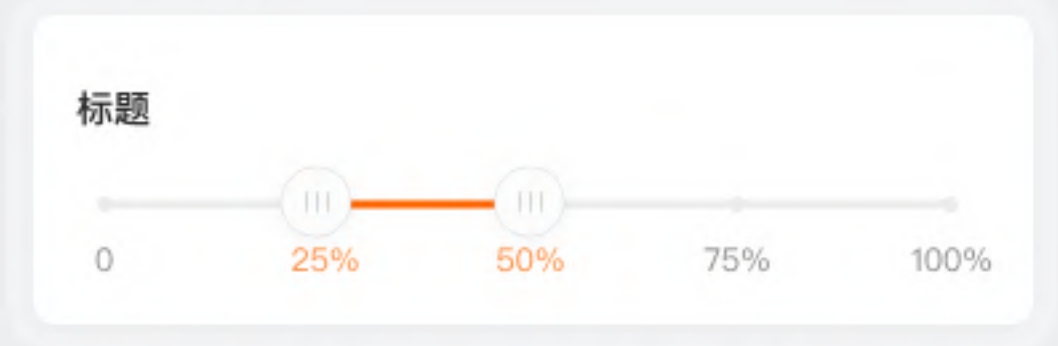
操作交互：通过点击分段节点或者按住滑块拖拽释放就近吸附到节点上，同时高亮滑块所在节点的数据

非分段式常规滑块



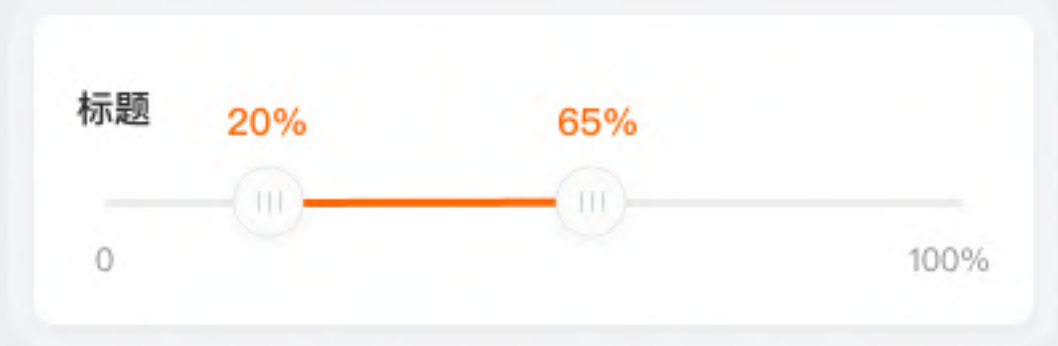
操作交互：通过按住滑块拖拽到任意位置，同时高亮展示滑块所在位置的数据

分段式区域滑块



操作交互：点击分段节点时就近的滑块发生移动，或者按住滑块拖拽释放就近吸附到节点上，同时高亮滑块所在节点的数据

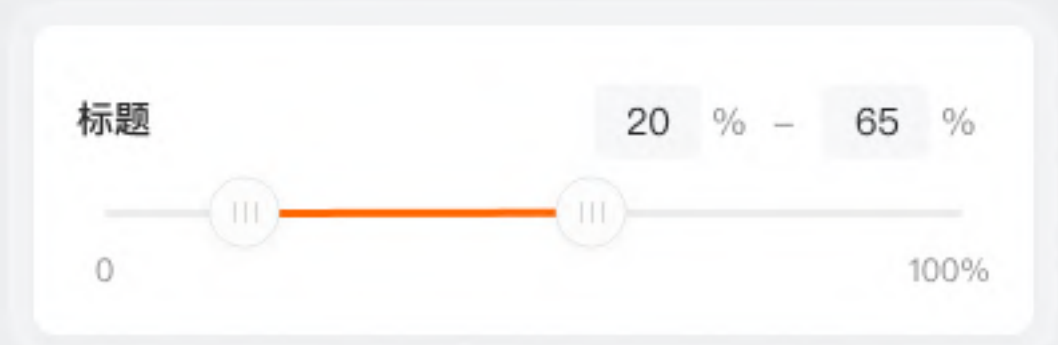
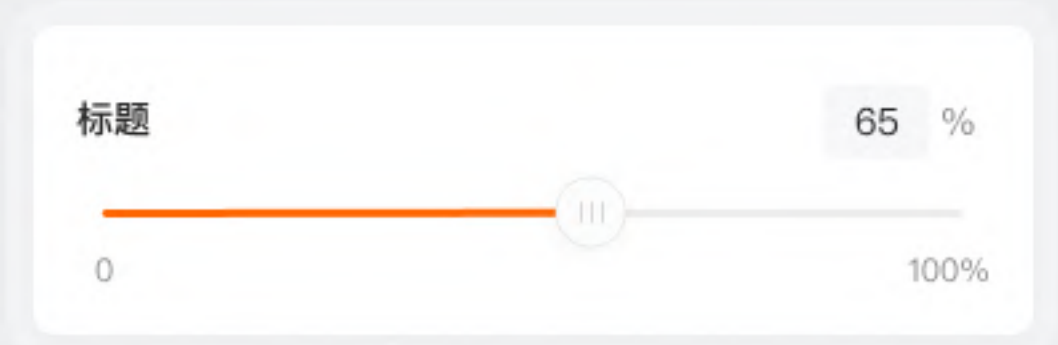
非分段式区域滑块



操作交互：按住滑块拖拽到任意位置，同时高亮展示滑块所在位置的数据

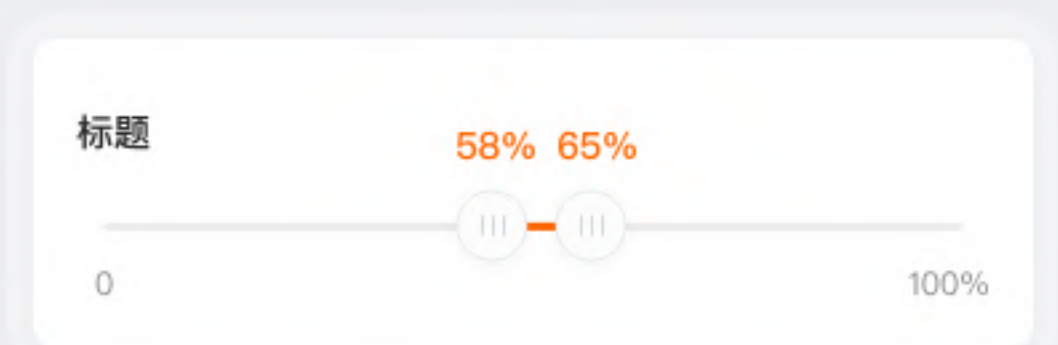
与其他组件搭配使用

当滑动条数据密度过大时，与数值输入框搭配使用能帮用户对数值进行精确输入、快速的调整

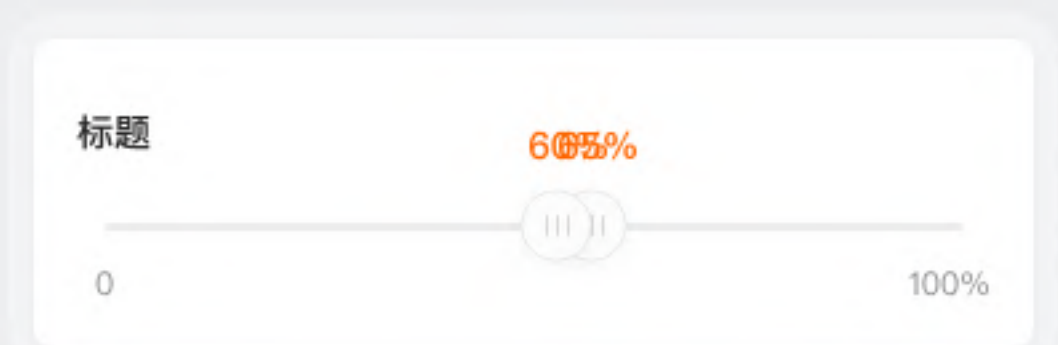


D、交互操作

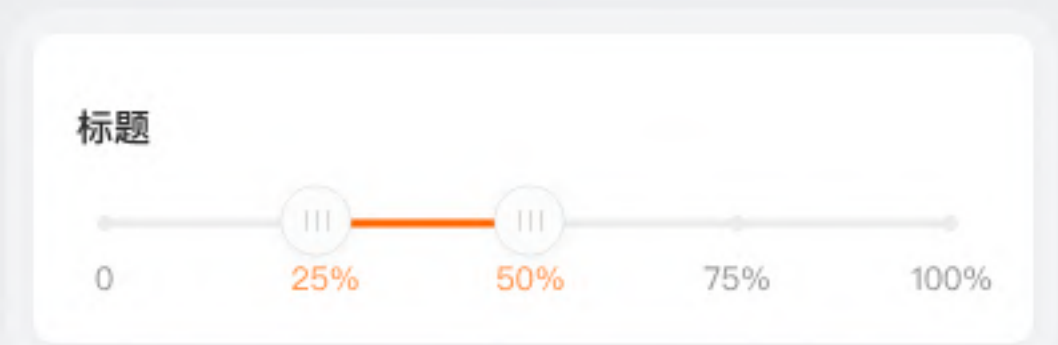
区域滑块需要定义最小可选范围，不允许两个滑块位置完全重叠



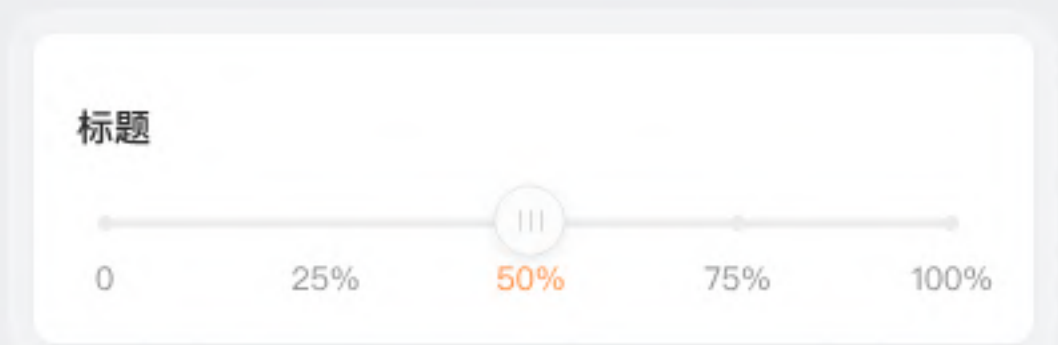
非分段式滑块需要根据需求定义最小可选范围，保证滑块所在位置的数据展示清晰以及滑块不会完全重叠影响操作



两个滑块过于接近影响数据展示或者完全重叠分不清左右滑块



分段式滑块最小可选范围为滑动条的一段区域



两个滑块在同一节点上分不清左右滑块

操作选择

操作选择用于流程中打断性的执行不同操作的场景

- A、场景说明
- B、使用规则

A、场景说明

1、用于选择操作类别的场景；当除操作外需要文案解释时，采用弹窗；不需要文案解释时，采用本组件



B、使用规则

- 1、此组件遵循弹层逻辑，不支持弹层内部标题栏，内容为操作列表
- 2、最多支持6个操作（含取消），最少支持2个；取消为必选操作，位于最下方，与其他操作区分开
- 3、仅支持一个操作高亮



通告栏 Notice Bar

通告栏用于运营提醒，或者系统权限申请等吸引用户关注， 但又不强制用户处理的场景。

- A、场景说明
- B、组件构成
- C、使用规则
- D、交互操作

A、场景说明

通告栏用于提醒和告知用户， 位于导航栏下方和页面内容的上方。



B、组件构成

介绍组件的应用场景， 和操作逻辑。介绍组件的应用场景， 和操作逻辑。介绍组件的应用场景， 和操作逻辑。



C、使用规则

1.0 正文内容

正文内容过多时可以选择如下三种方式：

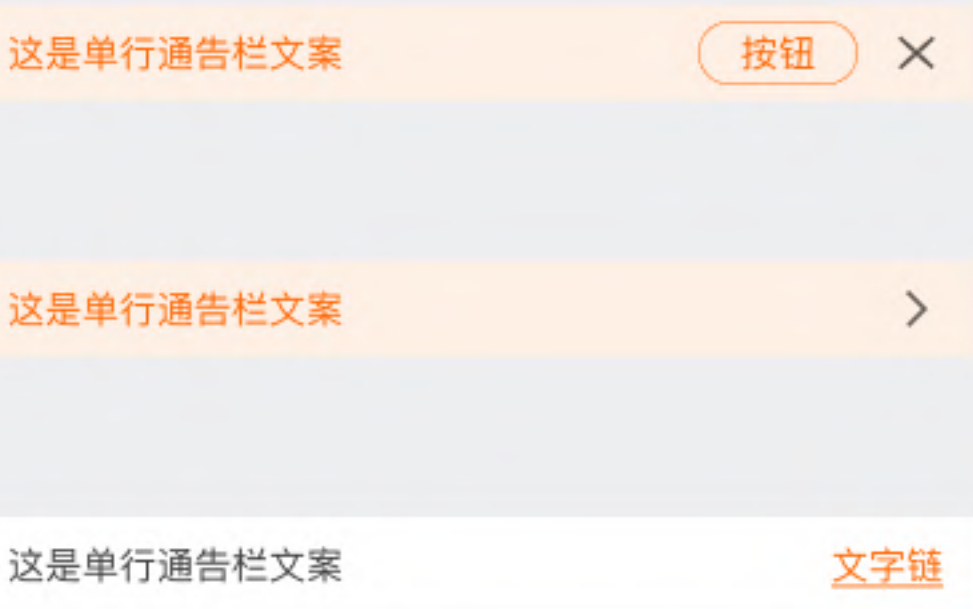
1. 向左滚动显示，循环播放，
2. 垂直滚动，整行切换(全文必须控制在一行内)，
3. 折行显示(最多显示两行文本)。



2.0 操作按钮

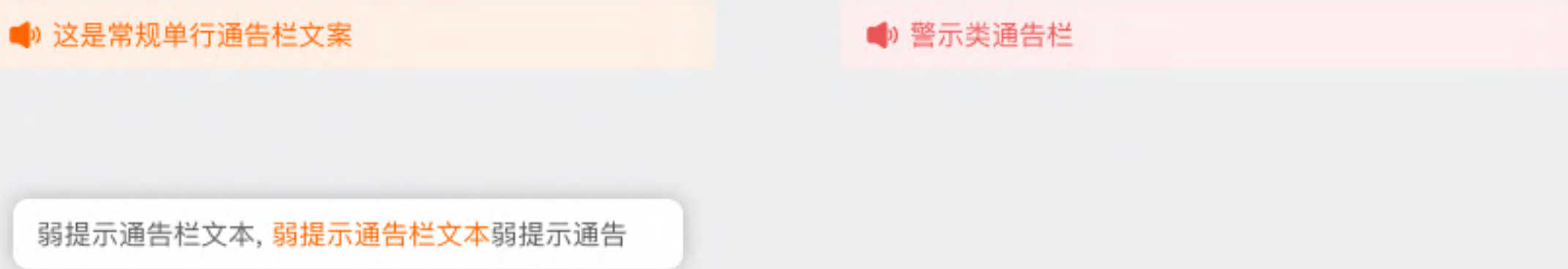
希望用户做出反馈的通告栏可提供操作按钮，操作按钮放置在右侧，最多出现2个操作按钮，其中一个为功能操作按钮，一个为关闭按钮。

1. 可根据业务诉求选择文字链or按钮样式(尤其是文字大余4字以上)，可关闭的通告栏按钮需置于最右侧，
2. 使用通告栏可点击进入下一级页面，右侧需要放置箭头。



3.0 背景

通告栏应当有一个背景， 背景为纯色， 且需要通过颜色or背景阴影等样式与页面颜色进行区分， 便于正文内容保持清晰可读



D、交互行为

1.0 通告栏出现

- 1.1 如果在用户打开页面前，已触发的通告栏，跟随页面打开时一起出现，
- 1.2 如果是用户打开页面并停留一段时间后，要出现通告栏，需从导航栏区域从上而下滑动而出。

2.0 点击操作

- 2.1 右侧放置箭头的通告栏，点击整个通告栏，都可进入下一级页面，
- 2.2 右侧放置操作按钮，点击进行相应操作；右侧放置关闭按钮， 点击后关闭通告栏

3.0 通告栏消失

- 3.1 点击通告栏进入详情或执行操作后返回原页面， 通告栏消失
- 3.2 如果通告栏有关闭按钮，点击关闭按钮后， 通告栏从当前页面的导航栏下方自下而上滑动消失

4.0 滚动页面

- 4.1 滚动屏幕时， 通告栏可固定显示（不应被遮挡）或跟随页面一起滚动（造成的遮挡不影响）

分页标签 Tabs

分页标签让用户得以在不同或相似的页面、栏目、数据组件切换查看。主要操作是点击标签/滑动页面、模块切换显示对应内容。

- A、场景说明

B、元素构成

C、使用规则

D、交互操作

A、场景说明

分页标签用来显示有关联的分组内容，在相关或相同层级的内容里起到导航作用，一般用于二级以下导航。每个标签下的内容应该基于同个主题。



B、元素构成

分页标签主要由：标签项(标签文本&指示器)、标签背景组成。



C、使用规则

1.0 标签项

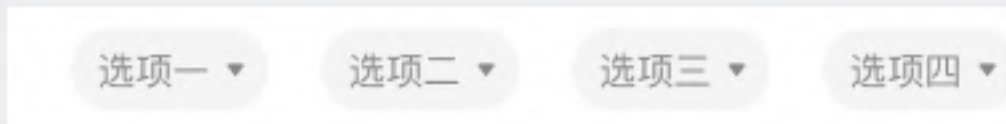
用户通过点击标签项切换页面，标签项按照显示形式可以分为两种样式：**Tab式标签**(支持展开下拉筛选器)、**分段式标签**(Segment Controls)。此规范以Tab式为主。



Tab式标签页



分段式标签页



Tab式标签页 (可点击展开)

Tab式标签分为：

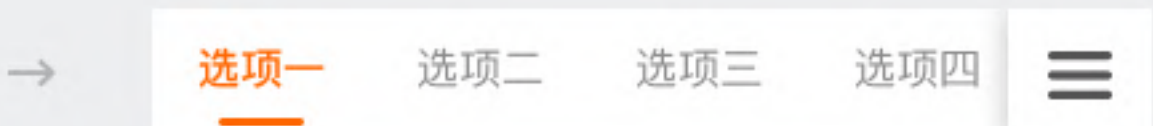
- 固定标签**，可在一屏幕下同时显示所有标签项，需要居中显示，保证一屏下看到完整的标签项，不能省略文本。
- 滑动标签**，当一屏无法显示所有标签项时使用，当标签项超过2屏宽度时，建议提供快速导航。



固定标签页



滑动标签页



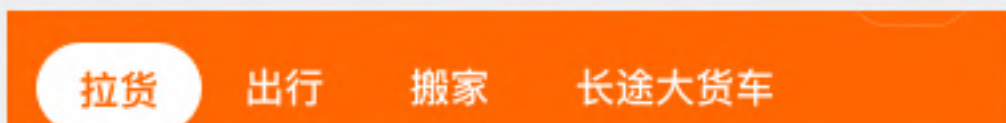
(标签项超过两行,提供快速导航)

2.0 标签文本

标签文本应简洁清晰地表述分组内容，不可折行、不可省略。

3.0 标签指示器

分页标签需要有明确的指示器，来区分选中&未选中的标签。一般有3种形式：下划线、字体大小&颜色、背景样式，可根据场景选择。



✓ 通过下划线、字体、颜色、背景的区分提高识别度



✗ 标签指示器与背景太过接近不易识别

D、交互行为

1.0 放置位置

分页标签可置于页面顶部与导航栏相接处，或嵌套到卡片模块顶部。



导航栏下方的标签页组件



嵌套在卡片内的标签页组件

叠放：分页标签下方继续使用标签页组件时，需要换一种指示器样式，上下两个层级不可重复使用一样的标签页组件。



✓ 通过下划线、字体、颜色、背景的区分提高识别度



✗ 标签指示器与背景太过接近不易识别

2.0 滚动

滚动屏幕时，标签页组件可以固定在顶部，也可与屏幕一起滚动。

3.0 切换

用户可以点击标签项，或滑动页面内容完成切换。

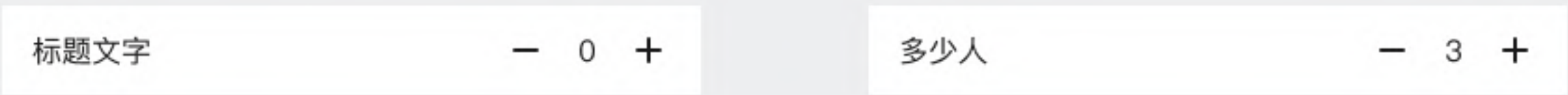
步进器 Stepper

步进器是用于增加或减少增量值的两段控制。默认情况下，步进器的一段显示加号，另一段显示减号。

- A、场景说明
- B、使用规则
- C、交互操作

A、场景说明

用于对于数值型数据（商品数量、人数等）的精确小范围调整。



B、元素构成

由一个增加按钮、一个减少按钮和一个由按钮控制的数值组成。每次点击增加按钮（或减少按钮）数字增长（或减少）的数量是恒定的。



C、使用规则

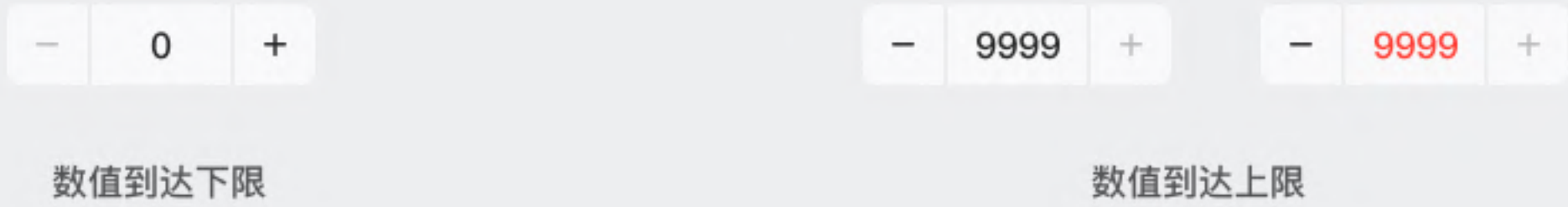
1.0 数值

默认值：不应一律为0，可根据用户目标设定合理的默认值，减少用户点击次数。

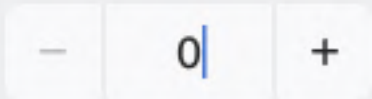
最大数值：需要根据当前的功能逻辑来设定。

2.0 按钮

上限与下限：数值达到下限or上限临界值时，操作按钮置灰(上限数值可变为红色警示)，并需要toast提示。



数值支持快捷修改：如果对数值有大幅度调整的需求，可将数字改造成输入框，通过键盘快捷大幅度精确修改。



D、交互操作

1.0 点击

默认情况下，按住步进器按钮会重复增加或减少步进器的值。变化率取决于用户持续按下控件的时间。

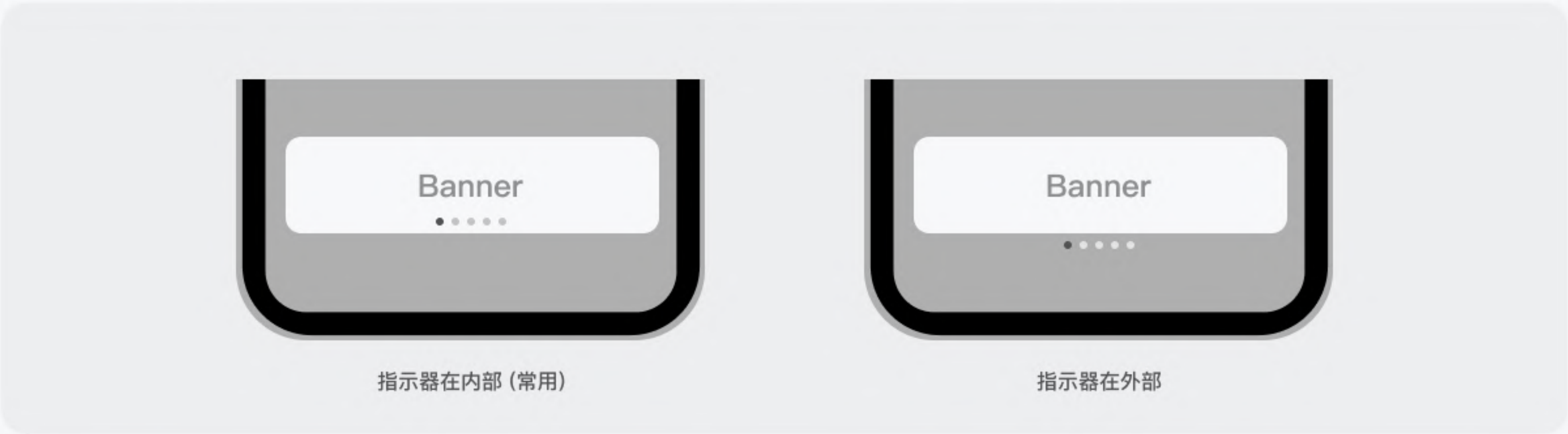
页面指示器 Page Indicator

页面指示器是附着在轮播图、一组卡片或者页面的底部，用来表示页面总数量和指示当前停留的页面。

- A、场景说明
- B、使用规则
- C、交互操作

A、场景说明

页面指示器附着在轮播图、一组卡片或者页面的底部，用来表示页面总数量和指示当前停留的页面。通常情况页面指示器放在内部



B、元素构成

通常由一组等距的分页点（Pagination Dots），分页点的数量代表页面总数，其中深色或实心的代表当前页面。



C、使用规则

1.0 数量

不要显示太多分页点，尽量控制在6个以内，超过10个分页点很难在一屏内展示，超过20个页面用户浏览起来会非常耗时（如果超过20个页面请考虑使用其他形式或控件展示）。

2.0 样式

通常由一组等距的小圆点组成，小圆点的数量代表页面总数，其中深色或实心的代表当前页面。上如果某个页面较为特殊，可以为其定制特别的样式，例如锁屏页用户可以不解锁直接向左滑动打开相机，因此为相机的页面指示器设计了特殊样式突出此功能。



D、交互操作

1.0 点击

不可点击分页点切换。

2.0 滑动

用户习惯于使用左右滑动操作页面指示器，因此要注意同页面内会不会与其他支持左右滑动的控件（例如：顶部Tabs、地图、轮播图等）产生手势冲突。

3.0 切换动效

页面流转 Page Tum

页面和页面之间的交互层级和触发方式与弹出方式

- A、场景说明
- B、交互操作

A、场景说明

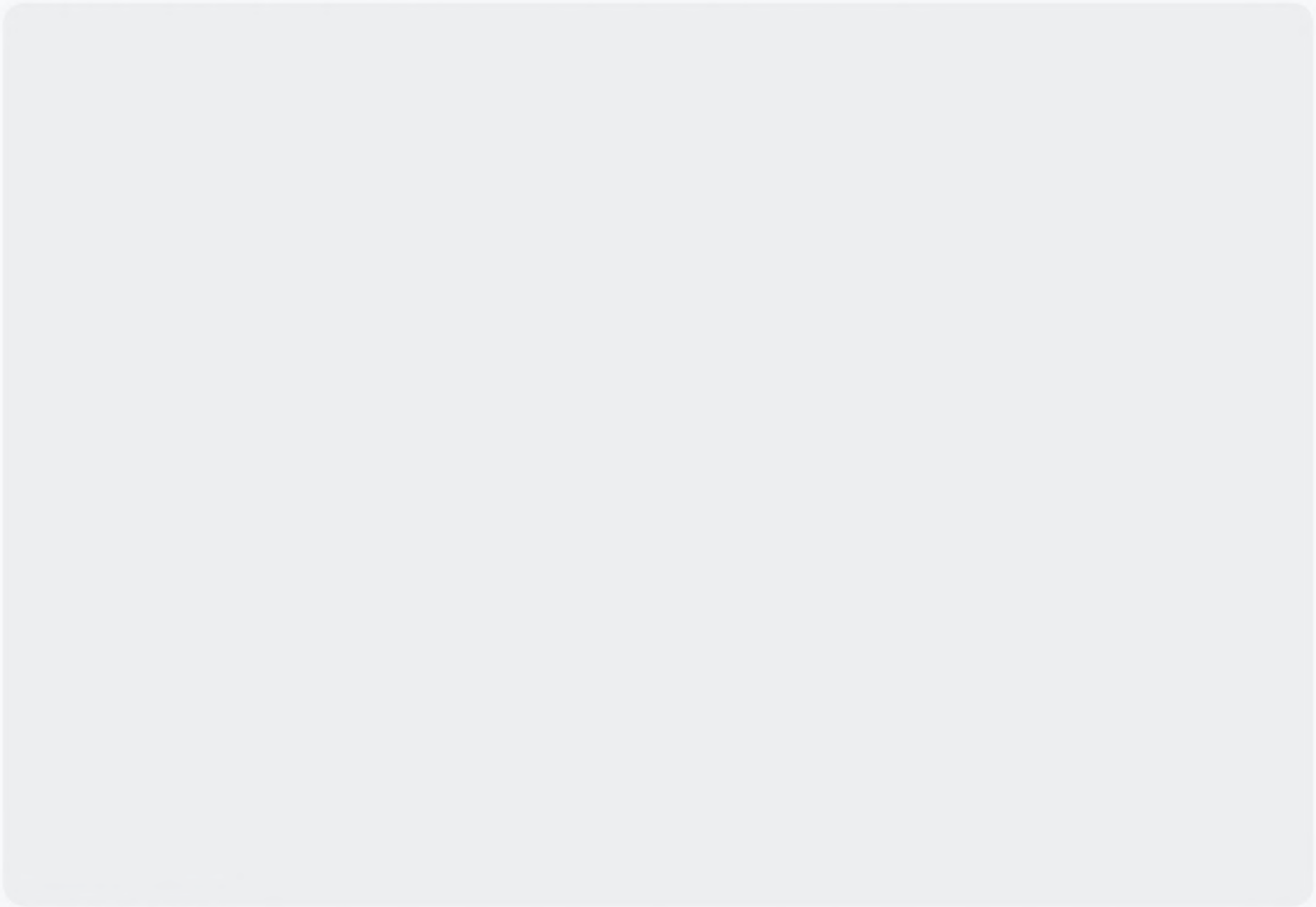
切入



D、交互操作

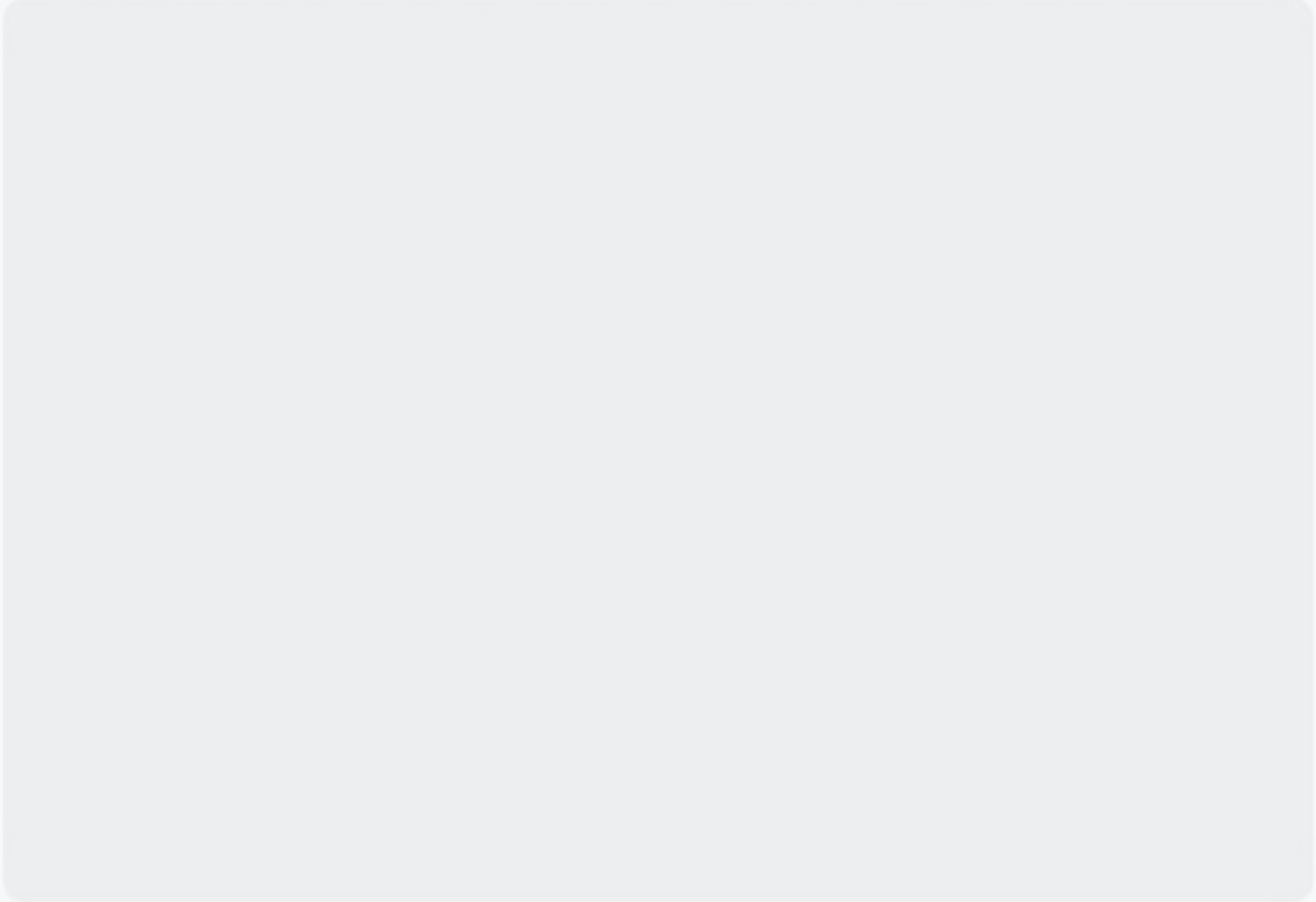
侧面切入全页、切出全页

- 1、交互说明：全页在页面左侧边缘从左向右滑动，该从左侧向右划出屏幕，返回上一级页面，滑动时，当前页面内容不执行滑动操作
- 2、同一流程中为上下级关系的页面，在iOS系统中，支持左侧边缘右滑切出（“打开新页面”动效应与“手势侧滑回退”动效方向相反）
- 3、回退交互：可使用手势侧滑回退和点击返回按钮回退



底部升起全页、切出全页

- 1、交互说明：（切入：全页从下往上弹出）（切出：全页从上往下收起）（【上下滚动】移动屏幕内的页面内容）
- 2、主流程中的旁支流程，如登陆）（使用“取消”“关闭”“完成”返回上一级（以“完成”返回时，向服务器提交内容）（主流程中的旁支流程）



文案

平台通用的文案方式

标点符号

- 一般情况下，段尾和句尾，统一不加标点符号
- 全平台除运营活动外，不出现感叹号
- 标点符号除括号外，统一使用中文标点；括号使用英文标点

文案限定

中文App内标点符号规范

统一使用中文标点符号，仅括号支持使用英文

语句中避免使用感叹号（仅运营情况除外）

段尾标点：除疑问句外，统一不使用标点符号

提示图标使用规范

等待含义类提示语句尾统一使用省略号（...）如：“加载中...”、“正在验证...”

文案结尾使用省略“...”，其规范为：

- 有详情展开，可以使用“...”、无详情展开时，不可使用“...”
- 字段显示的字符数不能控制时（主要为调取第三方数据）可以使用“...”、字段显示的字符数由端内控制时，字段字数需要写明阈值且设计方案应考虑到极端情况显示，尽量不使用“...”
- Button文字不能使用“...”

错误提示

系统错误提示：由于系统原因造成用户无法完成目标操作的反馈提示，或者由于用户未能指照既定逻辑进行操作的反馈提示

适用范围：服务器错误、请求格式错误、响应超时等情况

语法规范：错误原因+请稍后再试

交互细节：语法规范中的“错误原因”为可选项，可根据实际情况确定是否显示

用户输入错误提示：

适用范围：内容填写错误、用户输入敏感词汇、必填项内容位填写

语法规范：错误原因+操作引导

交互细节：语法规范中的“错误原因”为可选项，可根据实际情况确定是否显示

用户输入敏感词汇：

输入内容存在敏感词汇+请调整

如果不存在发送情景，建议使用“输入内容存在敏感词汇，请调整”

用户输入敏感词汇，如果存在发送情景，建议使用“输入内容存在敏感词汇，请调整后再发”

语法规范：请输入+内容

必填项内容未填写：

语法规范：请输入+内容

用户操作超出限定范围提示：

适用范围：用户操作超出当日/月限额、操作对象超出系统限制、用户操作过于频繁

语法规范：今日/本月+已达上限+请明日（下月）再试

交互细节：语法规范中的“请明日（下月）在试”为可选项，可根据实际情况确定是否显示

用户操作过于频繁：

语法规范：操作+过于频繁+请稍后再试

操作提示-操作结果提示

操作成功：

语法规范：操作+结果反馈

交互细节：语法规范中的“操作”为可选项，可根据实际情况确定是否显示

操作失败：

语法规范：失败结果+引导建议

交互细节：语法规范中的“引导建议”为可选项，可根据实际情况确定是否显示

操作状态反馈：

语法规范：无特定的语法规范，针对操作状态的直观反馈即可

操作提示-操作确认提示

适用范围：注销登陆、发送帖子、清除信息、删除好友等

语法规范：确认+操作动作+操作对象

交互细节：正向确认按钮建议放置在右侧，便于用户操作；确认语句中存在多个操作动作，建议使用“确定”按钮

操作提示-操作引导提示

适用范围：功能列表为空（粉丝、关注列表等）、必填项引导文字

语法规范：系统现状（可选）+引导操作

交互细节：建议此类提示采用弱提示形式，尽量与环境贴合，避免打断用户当前操作流程，语法规范中的“系统现状”为可选项，可根据实际情况确定是否显示

状态提示-登陆状态提示

账号异常：账号异常、多点登陆、异常登录/退出

语法规范：账号异常提示+安全提醒

交互细节：语法规范中“安全提醒”为可选项，可根据实际情况确定是否显示

多点登陆：

语法规范：其他设备登陆情况+安全提醒

状态提示-系统状态提示

适用范围：注册、登陆、功能加载、功能刷新

语法规范：加载状态+请稍后...

状态提示-网络状态提示

适用范围：当前联网状态的说明

语法规范：网络状态+操作引导