
【CRIC 新浪乐居】

Web 产品设计规范 ver1.7

常用交互控件使用规则

 **新浪乐居**
house.sina.com.cn

产品经理：闻 广

weibo@jasonweng

 **新浪乐居**
house.sina.com.cn

2011.5

目 录

页面布局	1
图形尺寸	2
浮层尺寸	2
BANNER 尺寸	3
面包屑导航 Breadcrumb navigation	4
交互规范	4
使用原则	4
作用	5
视觉规范	5
日期/时间格式 DATE/TIME FORMAT	5
链接 HYPERLinks	6
交互规范	6
使用原则	6
交互行为	7
视觉规范	7
设计原则	7
状态	7
通用按钮 simple button	7
交互规范	7
使用原则	7
按钮的位置	8
按钮上的图形与标签	8
按钮的行为	8
视觉规范	8
外观	9
状态	9
尺寸	9
伪按钮 Pseudo Button	10

交互规范.....	10
使用原则	10
伪按钮的位置	10
伪按钮上的图形与标签	10
伪按钮的行为	10
视觉规范.....	11
外观	11
状态	11
尺寸	11
选项卡 Module Tabs.....	11
交互规范.....	11
一般原则	11
布局	12
文字标签	12
交互行为	12
视觉规范.....	13
一般原则	13
使用范围	13
日期控件 Date picker	14
交互规范.....	14
一般使用原则	14
交互行为	14
单选按钮 radio button	14
交互规范.....	14
一般原则	14
布局	15
文字标签	15
交互行为	15
视觉规范.....	15
一般原则	15
视觉样式	15
复选框 CheckBox.....	16
交互规范.....	16
一般使用原则	16

布局	16
复选框文字标签	16
交互行为	16
视觉规范.....	17
一般原则	17
视觉样式	17
文本框 text field	17
交互规范.....	17
一般原则	17
尺寸与布局	17
文字标签	18
交互行为	18
视觉规范.....	18
一般原则	18
视觉样式	19
下拉列表 drop list	19
交互规范.....	19
一般原则	19
选择项	19
文字标签	19
交互行为	20
视觉规范.....	20
一般原则	20
视觉样式	20
组合框 ComboBox	20
交互规范.....	20
一般原则	20
交互行为	21
视觉规范.....	21
工具提示 tooltip.....	21
交互规范.....	21
一般原则	21
交互行为	21

视觉规范.....	21
对话框 dialog box.....	21
交互规范.....	22
一般原则	22
交互行为	22
视觉规范.....	22
一般原则	22
视觉样式	23
浮层 float layer.....	23
交互规范.....	23
一般原则	23
交互行为	23
视觉规范.....	23
一般原则	24
通用表单 form.....	24
交互规范.....	24
一般原则	24
交互行为	25
视觉规范.....	25
一般设计原则	25
表格 table.....	25
交互规范.....	25
一般原则	26
交互行为	26
视觉规范.....	26
一般原则	26
视觉样式	26
文本域 textarea.....	26
列表框 listbox.....	26

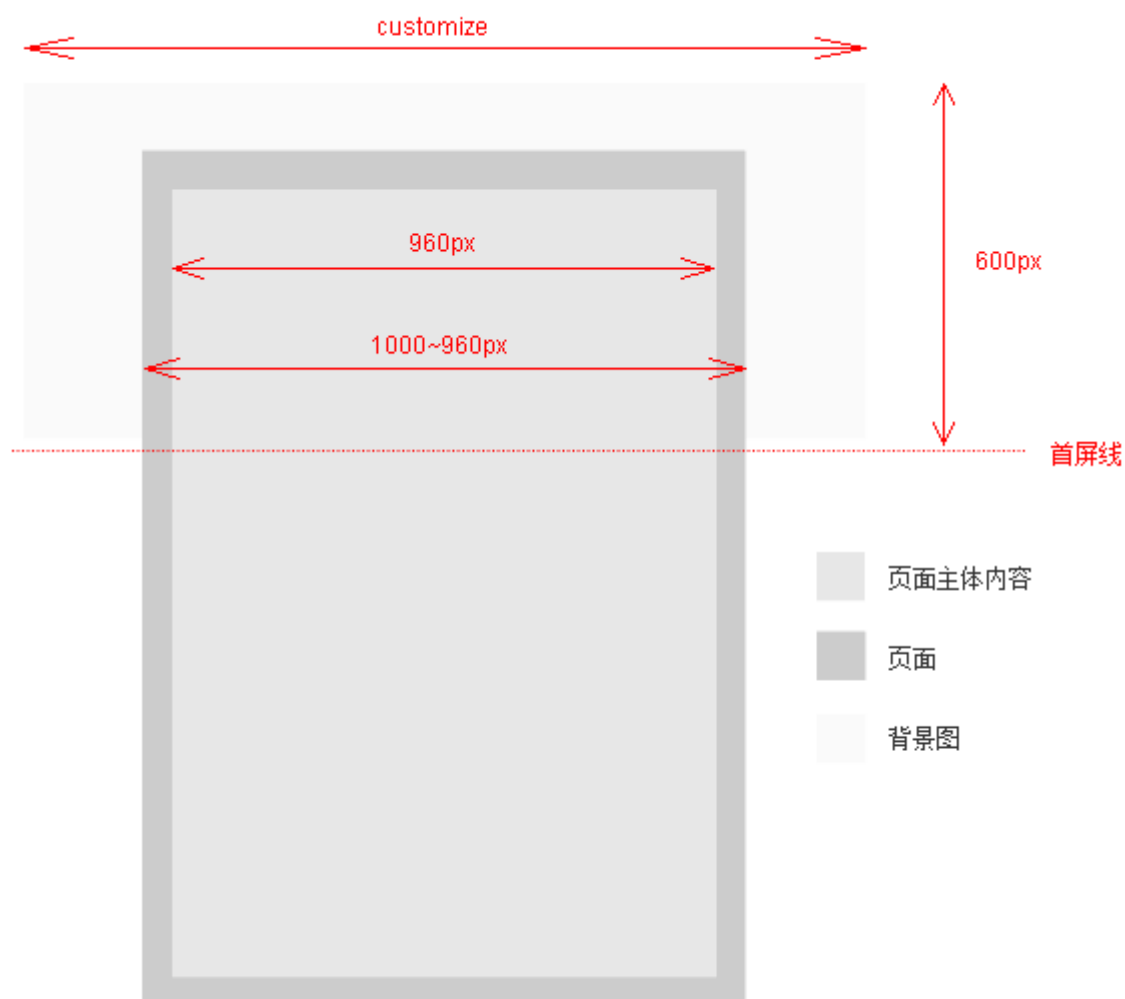
页面布局

1. 页面内容宽度保持 960px，页面宽度为 1000px 之内，背景图形宽度自定；设定一屏高度为 600px，重要的 action button 以及页面的主要内容应放置在此高度之内。详情请参考下图：

注意：

页面宽度（下图所示 customize 部分）控制在 1258px 的范围内！

首屏头部高度（包括气氛图、频道导航、公共导航）控制在 300px 之内！



2. 页面两栏布局有如下几种，请视情况选择

a) 720 : 230

b) 640 : 310

c) 475 : 475

d) 150 : 800

3. 页面三栏布局有如下几种

a) 150 : 560 : 230

b) 230 : 480 : 230

c) 355 : 355 : 230

4. 页面内容高度的间隙控制，以 10px 为基准，以 5px 递增。比如：10px、15px、20px 等，具体高度请视觉设计师参考自己的设计制定。

图形尺寸

1. 尽量保证图形比例为 4:3/3:4 或者 1:1，特殊情况，使用 16:9（如视频）

2. 除特殊情况外，图形尺寸均为 5 的倍数

3. Banner 尺寸不在此文档中规定，具体尺寸根据实际需求和 banner 所处位置决定

4. 以下为当前平台产品的图片尺寸（示例）

	XL	L	M	S	XS	Thumbnail
头像	110×140	80×105	80×100	70×85	N/A	N/A
首页焦点图	405×120	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
XX 图片	810×610	650×490	105×80	60×60	40×40	105×80
常用图形	460×700	125×100	100×75	90×45	N/A	N/A

注：上表所列尺寸均为占位尺寸，实际图片尺寸为减去边框后的数值。房源大图应按照 4:3/3:4 的比例来显示，当原始尺寸大于 600px 时，以 600px 为最大值。如：图片宽度为 600px 时候，高度展示为 450px，页面高度自动收缩；当图片高度为 600px 时，展示宽度为 450px，但是页面整体宽度不发生更改。

浮层尺寸

提示性浮层尺寸高度待定。

复杂交互行为是指浮层内数据跟服务器数据的交互复杂程度

BANNER 尺寸			
	最小尺寸	最大尺寸	备注
轻量交互行为	350×150	350×350	宽度固定，高度随内容自动伸展，若内容高度超过 350 请选择其他交互模式
较轻量交互行为	450×170	450×450	宽度固定，高度随内容自动伸展，若内容高度超过 450 请选择其他交互模式
有复杂交互行为	650×250	650×450	宽度固定，高度随内容自动伸展，若内容高度超过 450 请选择其他交互模式
提示性浮层*	200×60		用以提示、反馈性的浮层

原则：在不打破页面布局的前提下，根据业务需求进行调整；

以下尺寸数据可以进行参考

	XL	L	M
高 60px	475×60	230×60	120×60
高 90px	960×90	720×90	600×90
高 120px	960×120	240×240	120×240
高 180px		180×150	

高 240px		120×240	
高 600px	300×600	160×600	120×600

面包屑导航 BREADCRUMB NAVIGATION

所谓“面包屑”是比喻用户通过主导航到目标网页的访问过程中的路径提示，使用户了解所处网站中的位置而不至于迷失“方向”，并方便回到上级页面和起点。

面包屑导航可以便于用户去了解网站的架构，更舒服去使用，同时也能让蜘蛛更好的沿着链接抓取收录。

交互规范

采用下图规范：

当前位置: 首页 > 一级导航 > 二级导航 > 内容页



图：面包屑导航

图释：

- a：“当前位置”加粗显示，不可点击
- b：冒号“:”英文半角格式
- c：“首页”可点击
- d：“>”英文格式（f、h相同）
- e：“一级导航”可点击（g相同）
- i：“当前页”不可点击（如果是新闻、日志等则“内容页”显示“正文”）
- b、c、d、e、f、g、h、i之间均有一个空格（英文半角格式）

使用原则

虽然目前很多网站都流行使用面包屑导航，但是并不是所有的网站都适用。符合下面两个条件的网站才适合使用面包屑导航。

1、层级较深的网站，面包屑导航适合层级较深的网站，如果只有一级分类的话，通过主导航可以起到快速定位的作用。比如“豆瓣网”这类扁平构架的网站就没有使用面包屑导航的必要。

2、独立不交叉的网站机构，由于面包屑网站导航路径是线性结构的，因此网站内容必须划分的非常清晰，且不存在交叉；否则，面包屑导航的路径就不是唯一的，同一分类可能出现在不同的路径中，让用户感到困惑。

作用

基于位置(Location-based)的面包屑向用户显示他们在网站的哪一个级别页面。Web 上的定位面包屑路径所展示的不是导航的历史，而是在整个网站中某个固定的位置。就是说，不管用户是如何到达 location 页面，面包屑路径都是一样的。

- 1、让用户了解目前所处位置，以及当前页面在整个网站中的位置。
- 2、体现了网站的架构层级，能够帮助用户快速学习和了解网站内容和组织方式，从而形成很好的位置感。
- 3、提供返回各个层级的快速入口，方便用户操作。
- 4、Google 已经将面包屑导航整合到搜索结果中，因此优化面包屑导航每个层级的名称，多使用关键字，可优化 SEO。

视觉规范

一般接受和最被认可的分割面包屑路径的超级连接的符号是 ">"。一般来说，> 符号用于指示级别，就像父目录 > 子目录的格式一样。其它常用的符号有指向右边的箭头、右直角引号(»)和反斜线(/)。使用哪种符号取决于网站的审美和使用的面包屑类型(例如，对于基于路径的面包屑，链接不必体现相互之间的等级关系，那么使用 ">" 号可能不能正确的传达它们之间的关系)。

面包屑仅仅担任对用户的一种辅助（便利）作用。它的大小应该向用户传达这个理念，然后相对于主要导航菜单至少要比较小、或不太突出。当访问这个页面的时候，它不应该是页面中最醒目的元素。

面包屑通常出现在页面的上半部分，而且在主要导航的下面（如果使用了水平导航布局）。

日期/时间格式 DATE/TIME FORMAT

通常有两种显示方式，一种是只有年月日没有时分秒，称为短日期；另外一种则是二者都出现，称为长日期（或时间），采取如下的标准日期格式：



图：短日期格式



图：长日期（时间）格式

图释：

- a：四位数的年份
- b：“-”分隔符（英文半角格式）
- c：两位数的月份（位数不足以0补齐）
- d：两位数的日（不足以0补齐）
- e：空格符（英文半角格式）
- f：两位数小时（24小时计时制）
- g：“:”符（英文半角格式）
- h：两位数分钟
- i：两位数秒

注意：应尽量避免让用户手动输入日期（时间）信息，应使用**日期控件**（推荐）或者下拉列表来实现；时分秒则应由系统自动生成。

链接 HYPERLINKS

链接用于导航至其他页面、窗口，是最轻量级的可点击控件。

交互规范

使用原则

1. 链接用于导航和显示定义。
2. 链接文字至少应为2个中文字符。若文字不足2个，应补齐为2个或2个以上。
3. 在链接文字数量足够的情况下，删除多余文字，保证链接文案简单明确。
4. 链接主要有两种类型，一种是纯文本链接，一种是带图标的文字链接；带图标的文字链接

请将图标放置在链接之前，并使用 16×16 px 的图标。

5. 通常情况，点击链接后在当前窗口刷新跳转（点击步骤性链接则只能在本窗口中刷新）。
6. 以下情况需要打开新窗口：帮助性的链接、外部网站的链接、对话框链接等。
7. 确保链接点击后的反馈和链接文本所表达的内容一致。

交互行为

1. 鼠标滑过链接时，该链接文本应显示滑过状态，且鼠标指针变为手形。
2. 当鼠标指针滑过带图标的链接时，图标可以没有滑过状态；单击图标与单击文本效果相同。
3. 点击链接后，如系统超过 3 秒没有反馈，应该用 loading 层表示等待状态。
4. 一般情况下访问过的链接样式跟未访问的保持一致。

视觉规范

设计原则

1. 链接可以用颜色、下划线以区分于普通文本，视具体情况而定，但切勿滥用。
2. 故意弱化的链接可以不使用上述原则，而靠用户移动鼠标来明示，比如 Footer 上的某些链接。
3. 链接应避免使用灰色，用户会误认为灰色是禁用的。
4. 链接至少 2 有种状态：标准状态和鼠标滑过状态，状态变化应符合网站统一的渐进原则。
5. 正常情况已访问过的链接不作设计，因其会导致页面复杂和难于辨别，特殊要求可以设计已访问过的链接样式。
6. 标准状态和滑过状态在视觉表现上要有差异，易于分辨，滑过状态一定下划线。
7. 链接的视觉样式不宜过多，否则容易引起视觉上的复杂无序，给用户造成困惑。

状态

默认两态：link, hover

通用按钮 SIMPLE BUTTON

按钮是一个可以激发即时操作行为的标准控件。

交互规范

使用原则

1. 按钮用来进行获取数据或者提交数据的操作。
2. 对不同页面反复出现的同一按钮应分配相同的快捷键；Enter 和 Esc 是系统默认的确定和取消

快捷键，应注意勿做其他分配。比如，用户按下 Enter 可以进行下一步操作——即表示对当前操作的确认；按下 Esc 即可以关掉浮层——即表示取消。

3. 将最可靠且最安全的命令作为默认状态。如果可靠性或安全性不是需要考虑的因素，则选择最常用或最方便的命令作为默认选择，不要将会产生重大错误的按钮设置成默认选中状态。如，在确认删除操作时，请勿将“确定”按钮设为默认，而应该将“取消”按钮做为默认设置。

按钮的位置

1. 按钮的水平排列不应多于 5 个，否则容易被误解为选项而非命令；多于 5 个应分组排列。
2. 按钮不能嵌套在段落之中。
3. 当按钮附属于其他控件时，应放置在控件右侧或下方；例如常见的文件路径选择控件中，文本框和“浏览...”按钮的排列。
4. 如果多个按钮与同一个控件存在互操作时，在其他控件下侧横向排列并顶端对齐；或在控件上、下方同时出现，并横向排列且顶端对齐
5. 页面主要的 action button 应该始终保证在一屏范围内可见。
6. 当按钮所提交页面过长时，应在页面上方提供同样的按钮。

按钮上的图形与标签

1. 除逗号、感叹号、省略号外，按钮上的文字一般不使用标点符号。
2. 当按钮点击后会弹出窗口或对话框的应在文字后标记“...”。
3. 使用语义化的文字。比如，当用户点击“删除”按钮后，系统弹出删除确认窗口，此时窗口按钮文字应该依然使用“删除”而不应使用“确认”；取消删除的按钮应该使用“不删除”而不使用“取消”，语义化的文字能让用户明白当前的具体操作及其结果。
4. 使用精准、明确、自述性的文字以清晰描述按钮执行的操作，并在需要时使用省略号。
5. 通常使用动词。

按钮的行为

状态：

鼠标指针滑过按钮，指针保持不变，按钮应从标准状态切换为鼠标滑过状态。

反馈：

1. 按钮执行后应及时反馈操作结果，超过 3 秒没有反馈，用 loading 层表示等待状态。
2. 当按钮用来处理重要操作时，可以弹出确认操作对话框，而不使用在标签上标记“...”的方式。

视觉规范

外观

1. 按钮应保持基本的按钮外观样式，不要以其他形式的图形来表示按钮，比如不能用图片表示按钮。
2. 按钮需要有圆角以区别于其他矩形控件。

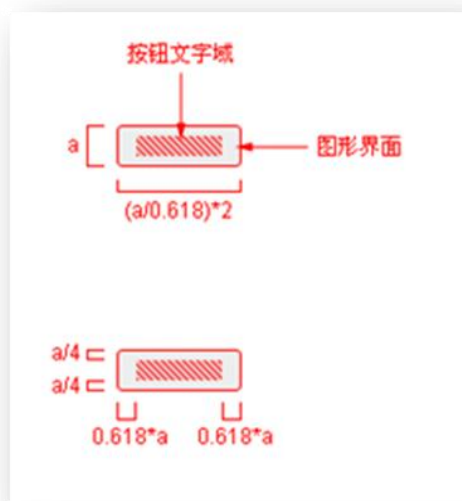
状态

1. 自定义色彩的按钮应该具有至少 4 种状态：标准状态、鼠标滑过状态、鼠标按下状态、禁用状态
2. 按钮在标准 - 滑过 - 按下三种状态间切换时，应采取渐进式指示原则，例如渐强或渐弱，并且务必保证整个网站都采用相同的渐进原则来保持统一；切勿出现渐进类型相悖的情况。
3. 禁用状态通常使用灰色（色值参考颜色规定中的禁用灰色值）。
4. 按钮的文字不能使用斜体、下划线、删除线等链接使用的样式。

尺寸

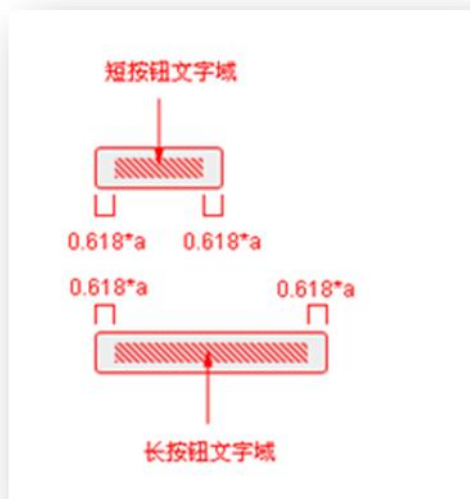
1. 按钮通常略高于网站常用字体，和其他标准控件（例如文本输入框），但最小高度一致；除特殊情况外，同类按钮应始终保持相同高度。
2. 按钮的最小尺寸以两个中文字符的标签域来确定；按钮的最大尺寸以六个中文字符的标签域来确定。

按钮最小尺寸如下图所示：（a=单位长度）



图：按钮设计方法

3. 按钮文字域的尺寸会随着文字的增加而增加，同时按钮的宽度也会相应变宽，但应保持左右边距以及上下边距不变；当文字过短时，左右边距不要增加（如图，始终保持 $0.618*a$ 的黄金比例），文字域过短时以空格填充长度。



图：按钮文字的填充

4. 按钮文字域应垂直居中于按钮图形界面，并且标签上下边距应小于或等于左右边距。

伪按钮 PSEUDO BUTTON

伪按钮是外观上像按钮，实际上是为了突出重点而采用按钮表现方式的链接。伪按钮的视觉加强感比链接要重。

交互规范

使用原则

1. 伪按钮是为了突出显示或者为了与按钮搭配和谐而采用的一种表现方式，本质是链接，起导航作用；
2. 伪按钮可以不分配快捷键；
3. 伪按钮可以和按钮混排，可以和链接混排，但不能嵌入到文本中去。

伪按钮的位置

位置同通用按钮规则

伪按钮上的图形与标签

图形与标签同通用按钮规则

伪按钮的行为

状态：

鼠标指针滑过伪按钮，指针变手形，伪按钮从标准状态切换为鼠标滑过状态，显示下划线。

反馈：

执行后应及时反馈操作结果，超过 3 秒没有反馈，用 loading 层表示等待状态。

视觉规范

外观

伪按钮的外观设计原则同按钮

状态

1. 伪按钮具有两种状态：标准状态、滑过状态；
2. 伪按钮的滑过状态需要使用下划线，充分体现出其既具有按钮特征有具有链接特征的双重性；
3. 伪按钮的文字不要使用灰色；

尺寸

- 伪按钮的尺寸设计原则同按钮

选项卡 MODULE TABS

选项卡是将相关内容呈现在单独页的控件，将不同的内容重叠放置在某一布局区块内，重叠的内容区里的每次只有其中一层是可见的。用户通过鼠标点击或移到内容区所对应的标签上，来请求显示该层内容区。常用于导航、分类切换等，分为两类：一类为点击选项卡可进行内容切换，称为点击类选项卡；另一类为滑过选项卡可进行内容切换，称为滑过类选项卡，滑过类选项卡也分两类，一类是选项卡文字可以点击的，另一类是选项卡文字不可点击的。

web 界面的设计趋势是缩短页面屏长，降低信息的显示密度，但同时又不能牺牲可视的信息量。在这种趋势下，Tab 这种交互控件成为了一个越来越普遍的应用。

交互规范

一般原则

1. 确保单个选项卡上的信息是相关的，且不同页上的信息没有依赖关系。
2. 选项卡之间是平等关系，具有包含、层级、步骤等逻辑关系的信息应使用其他控件。
3. 选项卡不可以被禁用，如果内容被禁用，应附有文字说明内容被禁用的原因，而不是禁用选项卡。
4. 点击类选项卡应用于有链接切换页面的场合，即 URL 会发生变化的场合，如网站导航。
5. 滑过类选项卡应用于无链接跳转的场合，即 URL 不会发生变化的场合，比如产品推广的 Tab 设计。
6. 滑过类选项卡中选项卡标签可以点击的类别一般用下划线和颜色高亮来区分，点击后将在新窗口打开页面。

布局

1. 选项卡一般从左到右侧排列，特殊情况允许从右到左排列；垂直选项卡请勿排至页面右侧。
2. 水平和垂直选项卡不能共同用于同一页面。
3. 选项卡不允许水平滚动。



图：选项卡不允许水平滚动

4. 选项卡不能嵌套超过 2 层的选项卡
5. 选项卡不能叠层排放。比如 10 个选项卡不能分成 2 层排放，而只应该使用一层。

文字标签

1. 使用名词而非动词。
2. 不使用标点符号。
3. 使用简洁、有意义的文字。
4. 除特殊要求外，请勿使用图标。

交互行为

点击类选项卡：

- 1. 鼠标滑过选项卡，选项卡从标准状态切换至滑过状态。
- 2. 鼠标指针滑过当前选项卡时，指针不发生变化，不可以点击。
- 3. 切换选项卡时，如当前页有需要保存的信息，应给予提示。
- 4. 切换选项卡时，如页面载入过慢，应有加载提示。

滑过类选项卡：

- 1. 鼠标滑过选项卡，选项卡即切换到新的内容
- 2. 鼠标指针滑过当前选项卡文字标签时，文字标签有链接者鼠标显示为手形，并提示下划线；文字标签无链接者，鼠标指针不发生任何变化；
- 3. 其他行为同点击类选项卡。

视觉规范

一般原则

- 1. 定义选项卡的 3 种状态样式；
- 2. 选项卡的最大、最小尺寸；
- 3. 选项卡标签与图形界面的间隙尺寸；
- 4. 每个选项卡之间的间隙尺寸；
- 5. 选项卡纵向排列时的样式；

使用范围

根据不同的情况选择不同的选项卡类型，可参考各个类型样式的使用列表

序号	外观样式(示例)	应用场合	类型
1		站内导航	点击类
2		允许外链	滑过-可点击
3		不允许外链	滑过-不可点击

日期控件 DATE PICKER

日期控件是用来选择日期的标准控件，设计中应尽量减少用户手动输入日期，因为手动输入会导致可用性降低，并且日期具有的特定格式容易造成后台程序识别上的困难。

交互规范

一般使用原则

1. 日期控件旁边必须带有日期图标，以表明这是个可以选择的控件。
2. 日期图标只能位于控件的右侧。
3. 日期图标尺寸为 16×16 px。
4. 日期控件可以不使用说明文字。
5. 日期控件内的日期格式请参考“**日期格式**”一节
6. 当日期不可以更改时，不应使用日期控件，给出日期即可。
7. 日期控件只有年月日的选择，而且，它只有一个文本域，不建议使用多个文本域。
8. 在特殊情况（如，非必填选项）下，可以预先设置当前日期在文本域之内（用户点击图标即进行更改）。
9. 日期控件不能嵌入在文本段落内。
10. 日期控件的标签应该说明此处需要填写日期。
11. 日期控件与标签应该采用垂直居中的对齐方式。

交互行为

1. 鼠标滑过日期图标时，需要显示为手形。
2. 当弹出日期选择浮层后，点击浮层外的区域会自动关闭掉浮层，日期控件内的内容不发生变化。
3. 日期控件不可以手动输入，只能采取选择的方式填入。
4. 用户点击文本域跟用户点击日期图标效果一致，都会弹出日期选择浮层。
5. 如果是日期导致的出错，报错方式参考前文对各个控件所采取的方式。

单选按钮 RADIO BUTTON

单选按钮用于在一组相关但互斥的选项中进行选择，能且仅能选择一个选项。

交互规范

一般原则

-
1. 单选按钮只能选择一个选项。如果只有一个选择项，请勿使用单选按钮，可以使用复选框。
 2. 单选按钮不适合用来执行命令。
 3. 单选按钮的选择项少于 7 个，数量过多使用下拉列表。
 4. 当单选按钮的内容是非必选的时候，需要设置单选按钮有默认选中的状态，默认选中项应是最可靠，最安全的；通常第一个选项作为默认选项；但是，当内容是必选的时候，则不应该设置默认选中状态，此时应该让用户手动选择。

布局

1. 以逻辑顺序排列多个单选按钮，例如由简单到复杂，选择的可能性由高到低，最后推荐字母排序。
2. 如果没有一个选项是有效的，应添加一个选项以反映该选择，例如“无”。

文字标签

1. 不使用结束符号，但可以使用冒号。
2. 不能使用斜体、删除线。
3. 单选按钮的附属控件应放在文字的右方或下方。
4. 文字中不应嵌入控件。
5. 使用肯定的语气来表述文字。
6. 需要对该选项进行描述时，应在文字下方使用完整且带有标点的句子进行解释。

交互行为

1. 鼠标指针放置在单选按钮上，应显示对应的鼠标指针滑过状态。
2. 点击单选按钮文字，能对该选项进行选择或取消操作。
3. 由于单选按钮导致出错时，定位到该单选按钮的相应位置，并给予明确的提示；若有多个单选按钮出错，定位到首个。

视觉规范

一般原则

同复选框

视觉样式

1. 提供单选按钮与标签的对齐方式图；
2. 提供单选按钮标签与控件间的间隙尺寸；
3. 提供单选按钮各种状态的图（可选）；

-
4. 单选按钮出错时的样式；
 5. 单选按钮有文字说明时的样式；
 6. 有文字说明的单选按钮出错时的样式；
 7. 单选按钮有附属控件时的布局样式；
 8. 多个单选按钮组合时排列（纵向与横向）的样式和间距；
 9. 单选按钮被附属时的布局样式；

复选框 CHECKBOX

复选框是用于在两个或两个以上有清晰差别的选项中进行选择的标准控件。

交互规范

一般使用原则

1. 复选框用于选择/取消一个项目，否则应改用其他控件。
2. 复选框不能用于执行命令。
3. 复选框可以多选时，应给予提示。
4. 如果选中一个选项意味着选中附属的复选框，则应明示选中的复选框以明确它们之间的关系。
5. 当复选框的选择/取消会影响当前页面的其他内容时，应给予明确的反馈。
6. 当复选框的内容是非必选的时候，需要设置复选框有默认选中的状态；但是，当内容是必选的时候，则不应该设置默认选中状态，此时应该让用户手动选择。

布局

如复选框数量较多，应按相关性把复选框分组。

复选框文字标签

1. 文字始终置于复选框的后面。
2. 复选框文字不需要结束标点符号。
3. 文字请勿使用斜体、删除线。
4. 当复选框有附属控件时，文字应以冒号结束。
5. 文字内部不要嵌套控件。

交互行为

1. 鼠标指针放置在复选框上，应显示对应的鼠标指针滑过状态。
2. 点击复选框的文字，能对该复选框进行选择或取消操作。

3. 由于复选框导致出错时，定位到该复选框的相应位置，并给予明确的提示；若有多个复选框出错，定位到首个。

视觉规范

一般原则

1. 复选框原则上使用系统自带的组件，无需重新设计；
2. 需要设计的复选框需要至少 3 个状态：unchecked，checked，disable

视觉样式

1. 提供复选框与标签的对齐方式图；
2. 提供复选框标签与控件间的间隙尺寸；
3. 提供复选框各种状态的图（可选）；
4. 复选框出错时的样式；
5. 复选框有文字说明时的样式；
6. 有文字说明的复选框出错时的样式；
7. 复选框有附属控件时的布局样式；
8. 多个复选框组合时排列（纵向与横向）的样式和间距；
9. 复选框被附属时的布局样式；

文本框 TEXT FIELD

文本框用于显示、输入或编辑文本或数值。

交互规范

一般原则

1. 文本框用来表示输入行为，非输入行为请勿使用文本框。
2. 如文本框的输入有约束条件，应使用文字解释。
3. 日期输入，应选用日期控件，而非文本框。
4. 当文本框被用于路径时，应当始终提供“浏览...”按钮。
5. 不能在段落文本中间嵌套文本框。

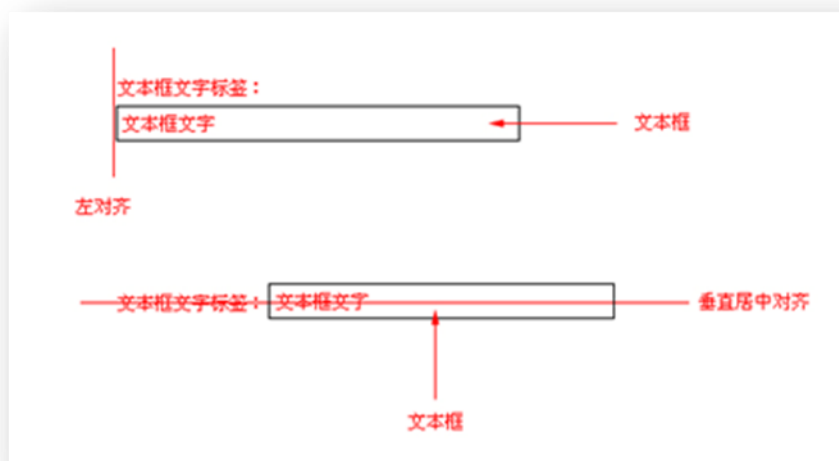
尺寸与布局

1. 应当为最长的有效数据选择合适的文本框宽度。
2. 输入内容不确定尺寸的文本框，其宽度保持与页面中其他文本框或控件一致。

3. 如换行符是有效输入的，应始终使用多行文本框。
4. 多行文本框可以使用垂直滚动条，但不能使用水平滚动条。

文字标签

1. 文本框的文字标签应为短语或词而非完整语句，并应以冒号结尾。
2. 禁用文本框时，应同时禁用其文字标签、说明文字及按钮。
3. 文字标签应置于文本框的左侧或者左侧上方。置于左侧时，应与文本框垂直居中对齐；置于左侧上方时，则应与文本框的左对齐。



4. 如输入文本有简单的单位，应该将单位用括号写在文字标签之内。

交互行为

1. 如果用户输入了无效的文本，必须通过错误信息来表明。
2. 在某些情况文本的输入需要给予直接反馈，如用户注册流程。
3. 在通常情况下，使用自动完成来帮助用户输入可能会重复的数据，例如用户名；但不能对重要数据使用这一功能，例如密码。
4. 密码等重要数据的输入文本框不允许使用复制和粘贴功能。
5. 在搜索框中输入搜索条件时，建议使用 Ajax 自动匹配功能。
6. 当文本框失去输入焦点，而其内容仍然为空时，应当恢复提示文本（如果提示文本在文本框之内）。

视觉规范

一般原则

1. 文本框一般使用系统自带的控件，无需另外设计
2. 特殊情况需要设计特别的样式的时候，需要设计 focus 样式以及各种报错样式

视觉样式

1. 标签与组件之间的距离，多个文本框布局时的间距；
2. 文本框焦点样式；
3. 说明文字与文本框的布局关系；
4. 错误发生时报错信息的展现方式；
5. 各类数据输入时的对齐方式；
6. 输入密码时密码显示的样式；
7. 文本标签与文本框的布局方式；

下拉列表 DROP LIST

下拉列表用于从一组互斥值列表中进行选择，用户能且仅能选择一个选项。一般用作数据筛选或快速定位，比如在搜索中，可以通过下拉列表框来定位搜索分类的范围。

交互规范

一般原则

1. 下拉列表只用于选择数据，如需输入数据应选用组合框控件。
2. 下拉列表不能用于执行程序 and 命令。
3. 下拉列表用于强调一个选项而弱化其他选项。当所有选项都需要被强调时，应选用复选框或者单选按钮控件。

选择项

1. 下拉列表一般需要设置默认选项。首先将最可靠最安全的选项做为默认选项，如果可靠性和安全性不需要考虑，则应设置最有可能被选择的选项做为默认选项。同复选框与单选按钮，必选的内容不应设置默认选项，需要用户手动选择。
2. 将表示“全部”或“无”的选项放在列表的开头。
3. 选项很多时应编组，并按照可以被快速识别的逻辑顺序排列。
4. 将用于选择的非有效值放在括号内，例如“(请选择)”选项，它只表示该选项本身，并不具备有效值。
5. 不要使用空白选项，应使用如上例所示的不具备有效值的选项。
6. 下拉列表只显示 10 条选项，选项过多应使用垂直滚动条，下拉列表不允许水平滚动。
7. 颜色选取下拉列表使用矩阵排列，并列出所有选项。
8. 选项不要使用标点符号。
9. 尽量保持选项字符数一致。

文字标签

1. 当禁用下拉列表时，应当同时禁用所有相关联的文字标签和控件。
2. 文字标签应是短语或词而非句子，并以冒号结尾。
3. 应该置于下拉列表的左侧或者左侧上方。置于左侧时，应将标签文本与下拉列表垂直居中对齐；置于左侧上方时，则应与下拉列表左对齐。（具体参考[文本框](#)）

交互行为

1. 鼠标滑过下拉列表时，下拉按钮显示鼠标滑过状态。
2. 下拉列表展开时，应将当前选项明确标识出来。
3. 下拉列表关闭时，只有选中项是可见的。
4. 当一个选项被选择后，动态显示与其相关的其他控件。

视觉规范

一般原则

1. 下拉框原则上使用系统自带样式无需重新设计
2. 特殊情况需要设计时，需要设计通常状态和下拉状态的样式

视觉样式

1. 标签与控件之间的间距；
2. 当显示空间不足时，标签与控件的排列方式和间距；
3. 错误发生时报错信息的展现方式；
4. 多个下拉列表的组合排列方式和间距；
5. 单项列表信息过长时的显示方式；
6. 下拉列表项展开时的样式；

组合框 COMBOBOX

组合框与下拉列表类似，唯一的区别在于组合框可以输入列表中不存在的选项。

交互规范

组合框大多规范同[下拉列表](#)，另外一些特性如下

一般原则

1. 具备文本框的灵活，兼具选项列表的便捷，应使用此控件。
2. 如在输入时不需要查看默认选项应使用文本框。

交互行为

1. 在闭合的组合框上点击选项文字后，选项文字变成可编辑状态，而非打开下拉列表。
2. 鼠标滑过下拉按钮时，下拉按钮显示滑过状态。
3. 下拉列表关闭时，只有选中项可见。单击下拉按钮后，下拉列表打开。

视觉规范

同下拉列表

工具提示 TOOLTIP

工具提示是一个小的弹出浮层，用于描述被指向的对象，例如工具栏控件或命令按钮。

交互规范

一般原则

1. 工具提示不使用图形。
2. 为所有可能需要辅助信息的对象设置工具提示。
3. 没有文字说明的图标需要设置工具提示以明示其功能。
4. 提示文字应使用短语、短句或句子片断。
5. 提示文本应包含有效信息，且不需要句末标点。

交互行为

鼠标悬停在某个对象上，提示会自动显示；当点击对象、移动鼠标、或提示超时后提示信息应自动移除。

视觉规范

无需设计，利用系统默认的风格

对话框 DIALOG BOX

对话框是用于确认命令、提供信息或进度反馈的窗口。对话框与弹出框具有类似的功能和使用方式，区别在于对话框是系统自带的控件，不可以自定义其外观，而弹出框则是可以由程序员自定义的。（对话框将会在以后的设计中逐步淘汰）。



图：对话框

交互规范

一般原则

1. 对话框只包含按钮控件，而不包含其他控件。
2. 对话框应用于确认操作、提供信息或反馈。
3. 对话框只提供信息展示，不提供其他交互操作。
4. 对话框的标题需要清晰明确。
5. 对话框的行为应与之前的操作具有连贯性和可识别性。
6. 对话框不能有滚动条。
7. 对话框应该始终居中显示于显示器。

交互行为

1. 对话框不可以自动消失，需要点击操作后才能消失。
2. 对话框弹出后，若不关闭它，则不能对浏览器的内容进行操作。
3. 单击 Esc 键应当始终关闭活动的对话框。

视觉规范

一般原则

1. 对话框能且仅能有一个图标，大小为 32×32px，放置在句子之前，表示示意，与第一行文字（如果有多行的话）顶部对齐。
2. 对话框也可以不使用图标。
3. 保持对话框内的文字内容简短有力，并且不应超过 3 行。
4. 对话框的宽度是固定的，但是具有最大和最小的高度。
5. 对话框的标题栏应该与文本内容相切合。
6. 对话框可以有多个按钮，但是不宜超过 5 个。

视觉样式

对话框使用系统自带的视觉样式,不用对色彩进行设计,只需要对布局和间距进行设计即可。

浮层 FLOAT LAYER

浮层是指在网页中会覆盖页面现有元素的弹出容器,包括二类:功能性浮层、提示性浮层。

交互规范

一般原则

功能性浮层

1. 用于处理流程页面中的分支功能,起到流程性作用,例如收藏,订阅,登录等。
2. 也可用于强烈的警示,如查看卡密、资金扣除页面的安全提示等。
3. 超过 2 个步骤的功能设计不能使用浮层。
4. 功能性浮层位置固定,不可拖动。
5. 出现浮层时,浮层外的区域不可点击。

提示性浮层

1. 用于对页面某些元素的进一步说明。
2. 提示性浮层可以包含图片,但不能包含链接。
3. 提示性浮层宽度不得超过 300px;文字不得超过两行,每行不得超过 15 个汉字;不得出现滚动条。

交互行为

功能性浮层:

1. 弹出:鼠标点击事件触发“弹出浮层”。
2. 隐藏:点击浮层上的“X”或者浮层上的“取消/返回”等链接。

提示性浮层:

1. 弹出:鼠标悬浮事件触发“弹出浮层”。
2. 隐藏:鼠标移出则浮出层隐藏。

视觉规范

一般原则

功能性浮层：

1. 组成元素：标题栏，内容区，关闭按钮，边框。

必须有标题，标题要简洁，直接说明目的，比如“安全提示”“确认付款”等，出现类似“提示”的标题是没有意义的。标题中也不能有疑问语气。内容要形式上对齐，结构上相似，意义要明确简洁。可以同时放置“取消”按钮和右上角的关闭按钮。按钮数量不能多于3个，尽量少让用户做选择。不使用有歧义的按钮，按钮间彼此要相对互斥。标题上的文本，内容文本和按钮文本要一致，尽量使用“确认”、“取消”等，不要使用晦涩难懂的文字。

2. 间隙：设定宽度时应考虑到报错的情况。

3. 浮层外的背景色：

4. 浮层尺寸参考：**浮层尺寸**

5. 功能性浮层的弹出，可以在相关操作按钮/链接的上方10px处，与按钮/链接左对齐；也可以盖住相关按钮/链接。

6. 特殊情况下功能性浮层可以出现在特殊的位置，但浮层也必须完整显示在浏览器窗口之中。

提示性浮层：

1. 组成元素包括：内容区，关闭按钮，边框。
2. 提示性浮层出现在icon或者区块之上，指示箭头与其中轴线对齐。
3. 特殊情况下，提示性浮层的位置可以有所调整，比如页面布局的原因，箭头与目标中轴线对齐。
4. 即使在特殊情况下，提示性浮层同样需保证在浏览器窗口中的完整展示。

通用表单 FORM

表单不是一个控件，而是很多个控件协同在一起工作以达到某个特定目的的组合，表单多用来获取来自访问者的信息。

注：表单是一个相对复杂和多变的控件。因为表单的表现形式（交互、结构、内容）多种多样，本文档只介绍部分较常规的使用原则和交互、设计原则，更多设计细节及规范请等待后续整理。

交互规范

一般原则

1. 表单通常用来提交一系列数据，如每个数据都要单独提交，请勿使用表单。
2. 表单中的控件使用方法遵守前文定义的控件使用规范。

3. 表单一定包括提交按钮和取消按钮(按钮名称不限定为“提交”和“取消”,但功能类似)。
4. 表单一定包括表头,用以描述所做行为的目的。
5. 表单大多需要用户输入数据或选择数据,但不宜询问过多的问题和输入大量数据,而应以清晰的答案辅助用户进行填写或选择。
6. 文字标签应容易理解,并和上下文有逻辑关系。
7. 表单数据关系到隐私或信息安全时,需要向用户详细说明情况。
8. 表单内的数据应该按照逻辑顺序分组排列。
9. 表单尽量精简,太长的表单会让用户产生厌恶和挫败感。
10. 避免向用户索要不必要的信息,这样会导致用户的愤怒。

交互行为

表单的交互行为除了遵循单个控件的交互行为外,还有以下特点:

1. 当表单数据很重要(例如支付),而用户没有点击提交或者取消按钮而选择导航至其他页面时,需要向用户询问确认操作。
2. 表单提交出现意外时,需要将敏感数据清空(如用户密码、支付密码等)。

视觉规范

一般设计原则

1. 表单中所有的控件都应该以“:”对齐。
2. 建议所有的控件都纵向排列,特殊情况横向排列。
3. 表单控件间的纵向间距应该以控件或者标签中较高者作为测量基准。
4. 表单中各个控件间的间距应该保持一致。
5. 当表单中的按钮排列在表单下方时,最左的按钮应该与控件左对齐,而不是与文字标签左对齐。
6. 当表单中的所有按钮都在右侧纵向排列时,首个按钮应该与最顶端的控件上对齐。
7. 告诉用户哪些选项是必填的,哪些不是必填的。

注:相同控件之间的间距(上下左右)应该在每种控件的视觉表现中设计,非相同控件之间的间距在表单中设计。

表格 TABLE

表格是用来呈现数据的一种控件,复合型的表格一般会与复选框、链接、下拉列表、文本框一起共同使用。表格的设计在网页当中往往被忽视掉,很多人会觉得表格是一种很无聊的表现方式,里面呈现的都是无聊的信息,其实不然,优秀的表格设计不仅可以提高可读性,也会吸引人的眼球。比如商务网站上的定价表格,设计的巧妙可以让数据更加明晰化。

交互规范

一般原则

1. 表格需要有表头，标明该表格的主要内容
2. 表格内的数据需要按照用户熟知的逻辑顺序排列。
3. 表格内的数据每一列保持同一对齐方式。
4. 表格内数据文本过长时，可以在数据尾部使用“...”。
5. 一般来说，表格内容一定要包括“编号”栏。

交互行为

1. 表格的交互遵循表格内控件的交互行为。
2. 当选中表格某一行时，该行高亮显示（或者暗淡显示，渐进原则遵循整个网站的规则）。

视觉规范

一般原则

1. 表格第一行应为标题行，标题行的背景需突出显示。
2. 标题行所使用颜色和其他行在滑过状态、选中状态所使用颜色应属同一色系。
3. 表格应使用斑马线设计，以便于辨识。
4. 操作类表格内的每一行都有鼠标滑过状态和选中状态。
5. 表格要有分隔线来分隔不同的内容。

视觉样式

表格可以使用不同背景色、标题栏颜色、斑马线颜色，但样式数量不建议超过 3 种。要过渡自然，切记内容是主体，设计是补充，避免喧宾夺主。

文本域 TEXTAREA

文本域，又称文本区，即有滚动条的多行文本输入控件，在网页的提交表单中经常用到。与单行文本框 text 控件不同，它不能通过 maxlength 属性来限制字数，为此必须寻求其他方法来加以限制以达到预设的需求。

列表框 LISTBOX

列表框（ListBox）控件表示一个选项清单，用户可能用鼠标选择其中一个或者几个选项。