Engineer Mjukvara

Gav alla 17 ikoner namn för skärmläsare

Gav varje kontroll i gränssnittet som bara består av en ikon ett namn för skärmläsare efter att ha hittat skicka-knappen uppläst som ”arrow up circle, button”, och skrev lintern som kräver etiketten inom åtta rader från ikonen.

september 2026

varje kontroll som bara är en ikon, namngiven för skärmläsare

Situation. Gränssnittet använde systemsymboler för sina kontroller, och en symbol utan tillgänglighetsetikett läses upp av skärmläsaren med sitt eget interna namn. Skicka-knappen presenterades som ”arrow up circle, button”. Detsamma gällde varje annan kontroll med enbart ikon i applikationen, var och en på sitt sätt — sjutton stycken som beskrev sin egen grafik i stället för sin funktion.

Uppgift. Varje kontroll med enbart ikon behövde en etikett som beskriver vad den gör, och åtgärden måste åtföljas av en automatisk kontroll, eftersom nästa ikon som lades till annars omedelbart skulle föra tillbaka felet.

Handling. Var och en av de sjutton fick en etikett som namnger handlingen snarare än formen, och där kontrollens betydelse beror på tillstånd följer etiketten tillståndet i stället för att vara fast. Den automatiska kontrollen är den del som är värd att beskriva, eftersom det inte finns någon allmän regel av typen ”är det här tillgängligt” för det här. Lintverktyget letar efter den konstruktion som skapar en kontroll med enbart ikon och kräver sedan en tillgänglighetsetikett inom åtta rader från den. Åtta rader är en medvetet grov heuristik, och den valdes genom mätning: den är lång nog att täcka varje legitimt sätt som kodbasen skriver en sådan kontroll med sina modifierare på, och kort nog att en etikett som hör till en annan vy längre ned inte råkar uppfylla den. En exakt regel här skulle behöva förstå SwiftUI:s kedjor av modifierare som ett träd, och den billiga närhetsregeln fångar det faktiska misstaget — som inte är en felmärkt kontroll, utan en omärkt.

Resultat. Alla sjutton kontroller presenterar sin funktion, och en artonde kan inte läggas till utan en. Regelns oprecision är verklig och angiven där regeln definieras: den kan uppfyllas av en etikett på en närliggande vy, så den bevisar att det finns en etikett i närheten snarare än att etiketten är korrekt, och korrektheten kräver fortfarande att någon lyssnar på den.

Använd erfarenheten i ert projekt

Använd ”Gav alla 17 ikoner namn för skärmläsare” som utgångspunkt för en liknande utmaning i er organisation. Tjänsterna bakom arbetet finns tillgängliga för ert projekt. Gränssnitt som laddar snabbt, fungerar i mobilen och beter sig likadant i alla webbläsare dina kunder råkar använda.

Se våra tjänster Hör av er →

Se bakom resultatet

Läs om situationen, besluten och resultatet i exemplet. Vi kan diskutera vad som passar era förutsättningar och vad som kräver ett annat angreppssätt. Gav alla 17 ikoner namn för skärmläsare — varje kontroll som bara är en ikon, namngiven för skärmläsare

Se våra tjänster Hör av er →

Kan en skärmläsare namnge varje knapp som du har ritat?

Prata om ert projekt med ingenjören som ansvarar för leveransen. Vi avtalar omfattning, hur priset beräknas och överlämning skriftligt innan arbetet börjar.

Roll i uppdraget: Tillgänglighetsspecialist. Det bygger på Frontendutveckling, Automatisering och CI/CD, Test och kvalitetssäkring, Designsystem och UI, UX/UI-design och Dokumentation. Och nu när ni är här: vi är ganska bra på Frontendutveckling och UI/UX-design och designsystem.

Hör av er Se våra tjänster

En del av **en längre historik** — och den finns i sin helhet här.

Varje post är skriven på samma sätt: situationen, uppgiften, vad vi gjorde och vad som förändrades.

Se hela historiken

Definiera förbättringen ni behöver

Beskriv arbetsflödet, befintliga gränssnitt och användarna som behöver förändringen. Vi kan definiera en testbar leverans och en överlämning som gör att teamet kan underhålla lösningen.

Se vad det kostar Hör av er →

Kan en skärmläsare namnge varje knapp som du har ritat?

Fråga om besluten bakom ”Gav alla 17 ikoner namn för skärmläsare”. Ni talar med personer som kan förklara arbetet och bedöma ert eget projekt.

Se våra tjänster

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 Köpenhamn, Danmark

Ta med dig den här sidan

Visitkort

Omsorgsfullt skapad med kärlek av D.

CVR 45969703 · Tagensvej 105C, 3. th, 2200 København N

Upphovsrätt © 2025 – nu · Engineer ApS · Alla rättigheter förbehållna.

Utskrivet från https://software.engineer.company/sv/portfolio/named-all-17-icons-for-screen-readers/