

drag and drop to clear

Was

Das Pattern „drag and drop to clear“ befähigt den Benutzer, auf einer Touch - Bedienoberfläche Platz in einem bestimmten Feld freizugeben, indem er ein Objekt durch auswählen und verschieben entfernt.

Wie

Aktion des Benutzers

Der Benutzer tippt auf die Stelle des Bildschirms, wo das gewünschte Objekt liegt. Er zieht seinen Finger ohne abzusetzen auf der Oberfläche bis zu dem Bereich, dem die Entfernen – Aktion zugeordnet ist. Dort lässt er die Oberfläche los.

Reaktion des Systems

Das System erkennt das ausgewählte Objekt und verschiebt es analog zur Fingerbewegung an die gewünschte Stelle in einem definierten Bereich. Nachdem der Benutzer die Oberfläche losgelassen hat, wird das Objekt von seinem vorherigen Platz entfernt und gibt so den entsprechenden Platz frei.

Was muss bei der Gestaltung der Interaktion beachtet werden?

Wichtig ist die Einbindung des Pattern „tap to select“, sodass der Benutzer nicht gezwungen ist, den Bildschirm zweimal zu berühren.

Bei jedem Schritt des Vorganges sollte eine Rückmeldung an den Benutzer ausgegeben werden:

- beim Auswählen des Objektes (Beispiel: Schattenbildung, um ein in der Luft stehendes Objekt darzustellen)
- beim Verschieben des Objektes (Beispiel: das zu bewegendes Objekt bewegt sich mit)
- beim Loslassen des Objektes (Beispiel: ein markantes Geräusch ertönt, das Objekt bleibt an Ort und Stelle)
- beim Freigeben des alten Objektplatzes (Beispiel: alte Markierung des Objektes wird langsam mit 100 bis 0% Sättigung ausgeblendet)

Welche Bestandteile sind wichtig für die Interaktion?

- Touch-Bedienoberfläche
- Objekt, dessen Platz freigegeben werden kann

Wie findet der Interaktionsgestalter diese Bestandteile im eigenen Kontext?

Der Interaktionsgestalter schaut sich an, welche Objekte entfernbar sind. Diese sollen aus einem Feld gelöscht werden, indem sie auf einem Bereich abgelegt werden, dem die Entfernen – Aktion zugeordnet ist.

Wann

Das Pattern „drag and drop to clear“ kann immer dann angewendet werden, wenn es ein Objekt gibt, dessen bisheriger Platz durch Entfernen freigegeben werden kann.

Warum

Das Auswählen eines Objektes geschieht intuitiv, da der Benutzer seine Wahl zeigt - hier berührt er es sogar. Das Wegschieben vom ehemaligen Speicherort ist das Zeichen, dass der Benutzer das Objekt nicht mehr haben möchte.

Illustration

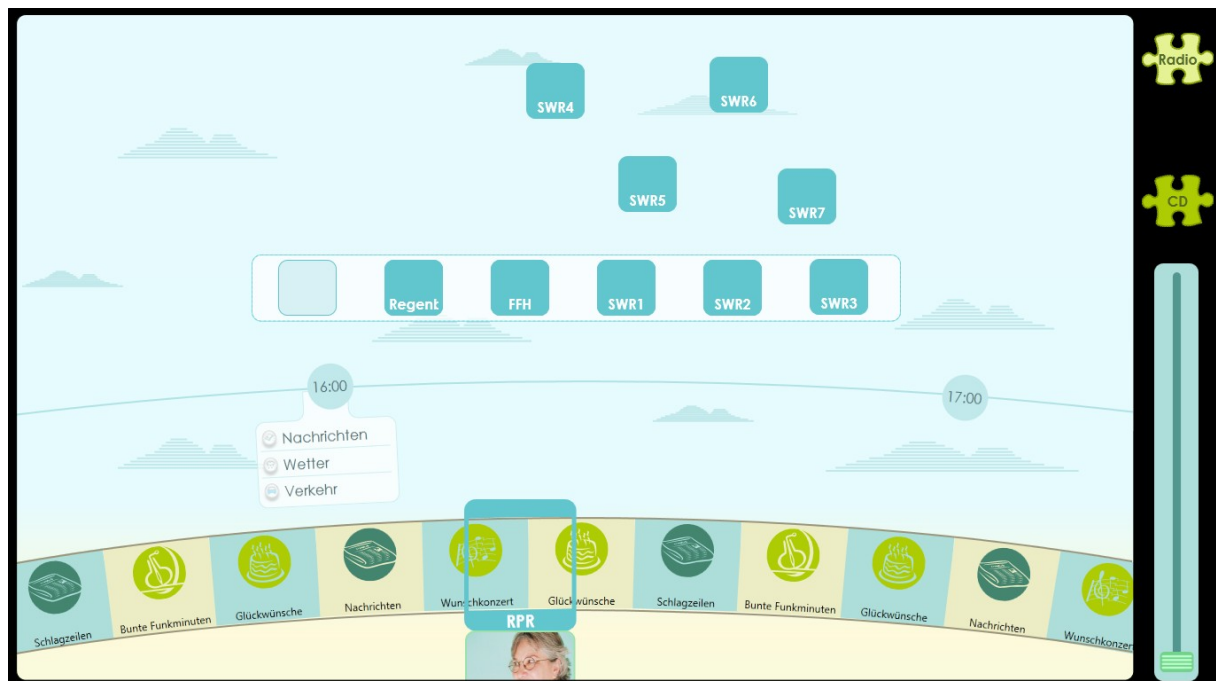


Abbildung 1: Hier sind die entfernbaren Objekte die Radiosender in der weißen Favoritenleiste.

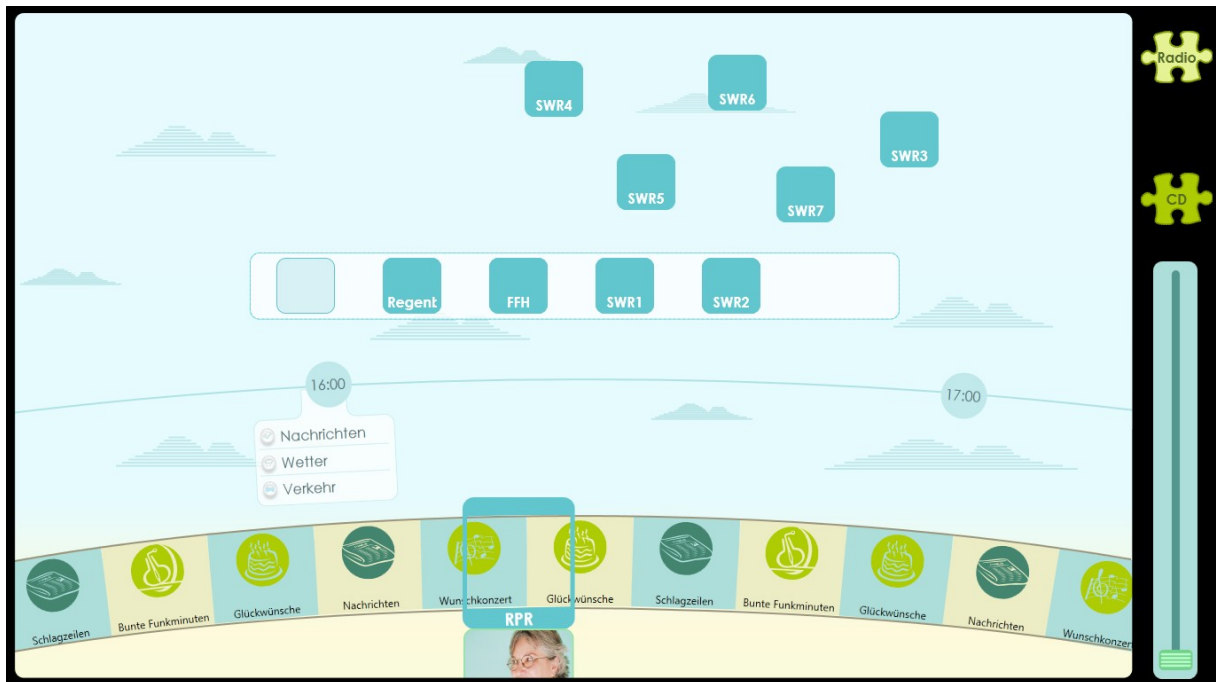


Abbildung 2: Hier wurde ein Sender aus der Leiste entfernt und der alte Speicherplatz freigegeben. Der Sender wiederum ist wieder in der Auswahl verfügbar.

Bekannte Verwendungen

Checkliste

Die folgende Checkliste hilft Dir zu prüfen, ob Du das Pattern in Deinem Interaktionsdesign auch richtig umgesetzt hast. Du musst alle Fragen mit Ja beantworten können.

	Ja	Nein
• Existieren Objekte, die durch „drag and drop“ entfernbar sein sollen und die ihren Platz dadurch freigeben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann ein bestimmtes Objekt ausgewählt werden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer einwandfrei erkennen, welches Objekt er ausgewählt hat?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer das Objekt verschieben, ohne den Finger abzusetzen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer deutlich erkennen, dass er gerade ein Objekt verschiebt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer Flächen, auf denen er das Objekt ablegen kann, erkennen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Kann der Benutzer gut sehen, wo er das Objekt abgelegt hat?
- Wird der Platz am alten Objektplatz freigegeben?

Implementierung

Vertrauen (Confidence)

- Entwurf einer neuen Idee
- Übertragene Idee aus folgendem Kontext:
- Bewährtes Pattern in folgendem Kontext:
- Wird (gerade) evaluiert
- Evaluiert von/in:

Ähnliche Patterns

- Zusammensetzung („has a“):
- Spezialisierung („is a“): des Patterns „drag and drop to move“
- Empfohlene Verwendung zusammen mit: Pattern „tap to select“, sodass ein erleichtertes Bedienen möglich ist.
- Äquivalente Alternative („kann ersetzt werden durch“):
- Schließt sich gegenseitig aus („darf nicht verwendet werden mit“): Pattern „tap to open“, ansonsten würde das Objekt bei der Anwahl geöffnet werden.

Literaturangaben

Auch bekannt als

Tags

Touch-Bedienoberfläche, Objekte, freigeben, entfernen, zurücksetzen, tap, drag and drop, Touchfeld, Oberfläche, Touchscreen, Platz

Autoren

Manuela Tilg, Jürgen Striebinger, Sebastian Szamlewska

Gebrauchshistorie

Projekt FUN-NI 2009

Danksagungen

Version

1.4

Kommentare
