

drag and drop to delete

Was

Das Pattern „drag and drop to delete“ befähigt den Benutzer, Objekte auf einer Touch – Bedienoberfläche durch auswählen und verschieben aus einem bestimmten Feld zu entfernen.

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.

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 bewegende Objekt bewegt sich mit)
- beim Loslassen des Objektes (Beispiel: ein markantes Geräusch ertönt, das Objekt bleibt an Ort und Stelle)
- beim Löschen 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
- entfernbare Objekte

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 delete“ kann immer dann angewendet werden, wenn es Objekte gibt, die aus einem Feld heraus entfernt werden können.

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

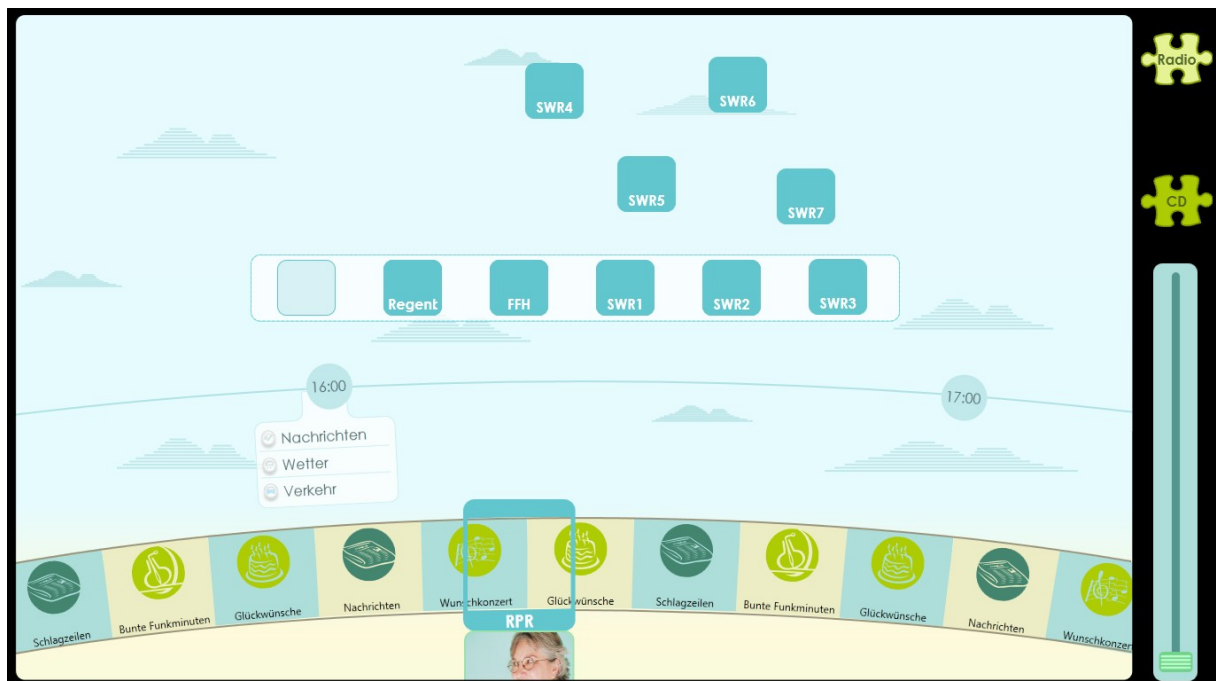


Abbildung 1: Hier sind die entfernbar Objekte die Radiosender in der weißen Favoritenleiste.

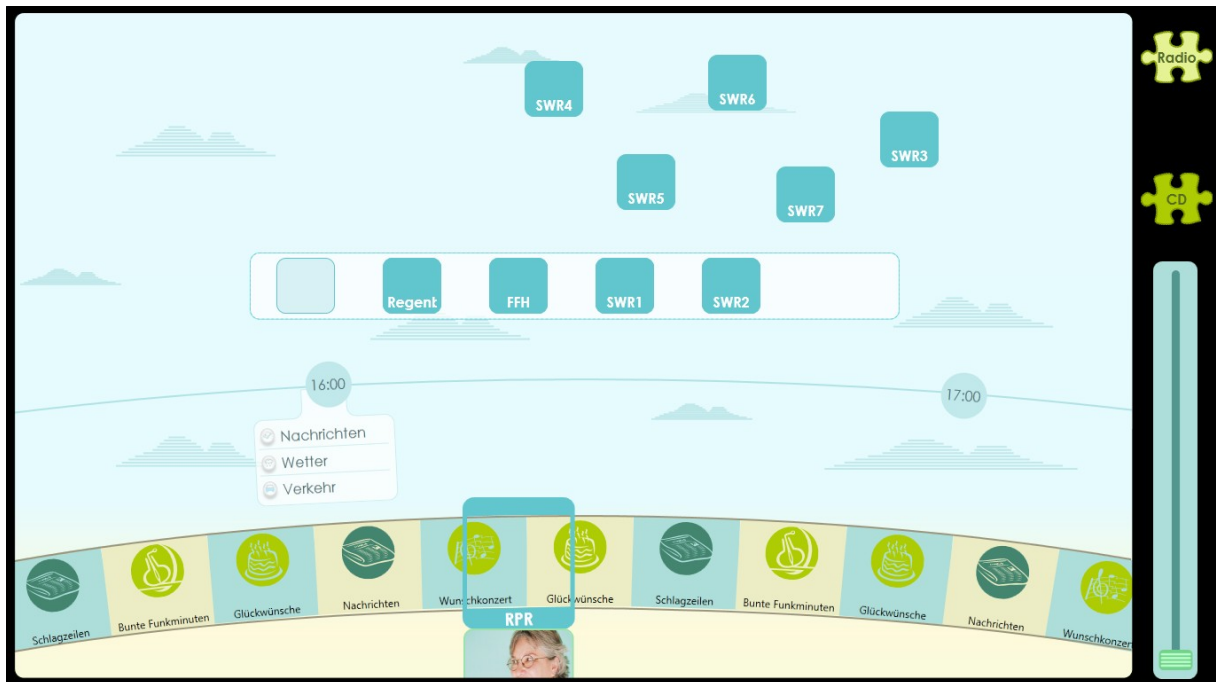


Abbildung 2: Hier wurde ein Sender aus der Leiste entfernt. Der alte Speicherplatz wurde freigegeben und gelöscht. Der Sender wiederum ist wieder in der Auswahl verfügbar.

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?	<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?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Wird das Objekt am alten Ort entfernt?

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, löschen, entfernen, zurücksetzen, tap, drag and drop, Touchfeld, Oberfläche, Touchscreen

Autoren

Manuela Tilg, Jürgen Striebinger, Sebastian Szamlewska

Gebrauchshistorie

Projekt FUN-NI 2009

Danksagungen

Version

1.3

Kommentare
