

drag and drop to turn off

Was

Das Pattern "Drag and Drop to turn off" ermöglicht es dem Benutzer, durch Ziehen und Loslassen bestimmter aktiver Objekte auf einer Touch – Bedienoberfläche deren Aktionen zu stoppen.

Wie

Aktion des Benutzers

Der Benutzer wählt durch Berühren der Oberfläche ein aktives Objekt aus einem bestimmten Bereich aus und zieht dieses Objekt zu einer definierten Ablagefläche, auf der mehrere gleichartige, aber deaktivierte Objekte abgelegt sind. Dort lässt er das Objekt los. Der Finger berührt während des Ziehens durchgängig die Touch – Bedienoberfläche.

Reaktion des Systems

Das System erkennt das ausgewählte aktive Objekt und verschiebt es analog zur Fingerbewegung des Benutzers auf die definierte Ablagefläche. Nachdem der Benutzer seinen Finger von der Oberfläche entfernt hat, wird die mit dem Objekt verknüpfte Aktion gestoppt.

Was muss bei der Gestaltung der Interaktion beachtet werden?

Es muss für den Benutzer klar erkennbar sein, welche Objekte zur Zeit aktiv sind und deren Aktionen man stoppen kann und welche Objekte deaktiviert sind. Ergänzend dazu sollte für den Benutzer deutliche Bereichsabgrenzungen zwischen dem Bereich der aktiven Objekten und der Ablagefläche mit den deaktivierten Objekten realisiert werden.

Für jede Aktion, die der Benutzer ausführt, sollte das System die Aktion durch eine Rückmeldung bestätigen.

- Der Benutzer berührt das Objekt und beginnt die Schiebeoperation (Beispiel: Es bildet sich ein Schatten unterhalb des Objektes)
- Beim Anzeigen eines möglichen Ziels zum Ablegen (Beispiel: farbliche Hervorhebung der Zielfläche).
- Beim Ablegen und dem erfolgreichen Stoppen der Aktion (Beispiel: Eine akustische oder visuelle Ausgabe)

Welche Bestandteile sind wichtig für die Interaktion?

- Touch – Bedienoberfläche
- verschiebbare aktive Objekte, deren Aktionen gestoppt werden können

Wie findet der Interaktionsgestalter diese Bestandteile im eigenen Kontext?

Der Interaktionsgestalter stellt fest, welche Objekte Aktionen haben, die gestoppt werden können. Dies muss er so organisieren, dass sobald ein Objekt auf der Ablagefläche abgelegt wird, dessen Aktionen sofort gestoppt werden.

Wann

Das Pattern kann immer dann angewendet werden, wenn Objekte existieren, deren Aktionen durch mehr als nur ein tippen gestoppt werden sollen.

Warum

Die Geste, ein Objekt aus einem Bereich herauszuziehen, in dem dessen Aktion aktiv ist, ist vergleichbar mit der instinktiven Geste, etwas von sich zu schieben, wenn es nicht mehr willkommen ist.

Illustration

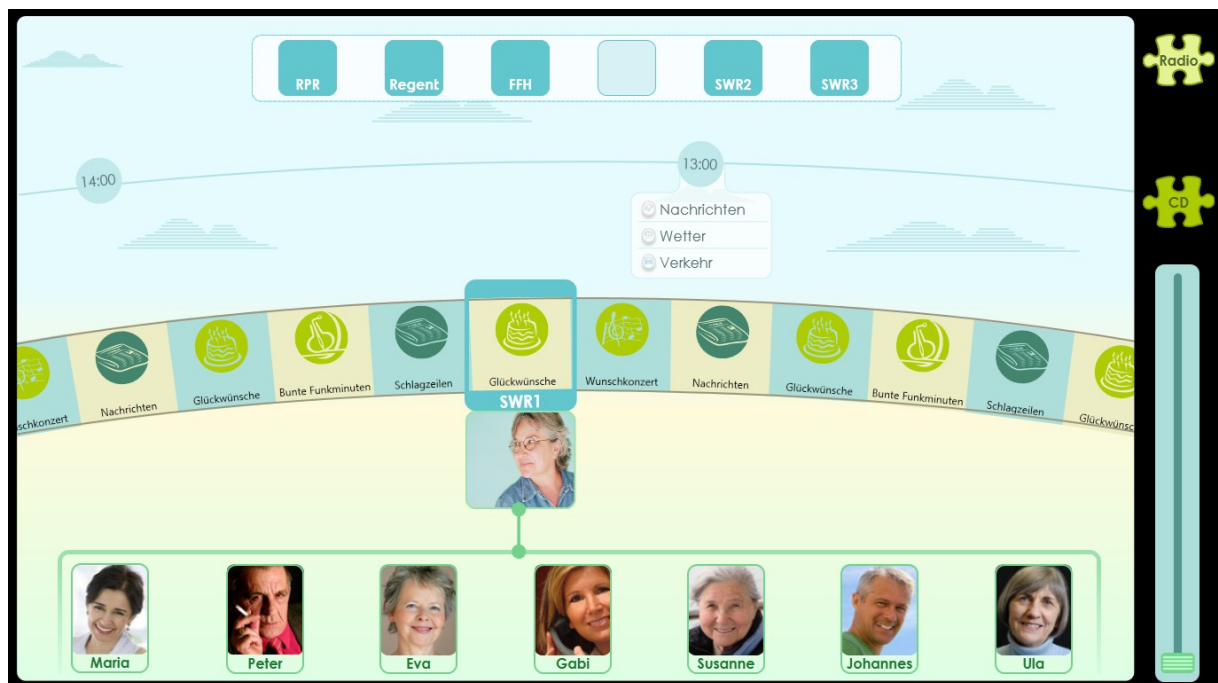


Abbildung 1: Hier ist das aktive Objekt das Radiopuzzleteil, welches in der Ablagefläche liegt. Die leere Ablagefläche stellt eine Umrandung eines Puzzleteils dar.

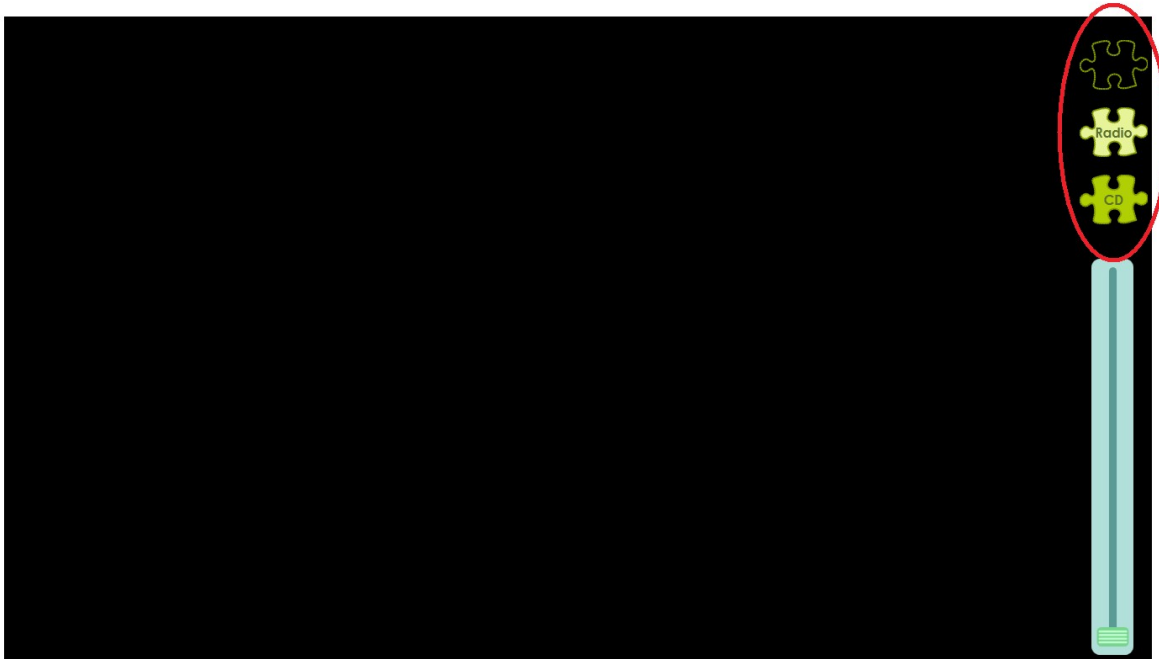


Abbildung 2: Hier ist das Puzzleteil aus der Ablagefläche herausgeholt worden. Das Radio wurde entsprechend der Aktion des Radiopuzzleteils ausgeschaltet.

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 aktive Objekte, deren Aktionen gestoppt werden können?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Ist der Ablagebereich klar erkennbar?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Sind die aktionsverknüpften Objekte klar sichtbar?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Bekommt der Nutzer eine Rückmeldung wenn er mit den Objekten interagiert?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer erkennen, dass die Objektaktion gestoppt wurde?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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 Pattern „drag and drop to move“
- Empfohlene Verwendung zusammen mit:
- Äquivalente Alternative (“kann ersetzt werden durch“):
- Schließt sich gegenseitig aus („darf nicht verwendet werden mit“):

Literaturangaben

Auch bekannt als

Tags

Touch – Bedienoberfläche, Objekte, stoppen, ausschalten, tap, drag and drop, Touchfeld, beenden, Oberfläche, Touchscreen, Aktion

Autoren

Markus Baumgart, Manuela Tilg, Jürgen Striebinger

Gebrauchshistorie

Projekt FUN-NI 2009

Danksagungen

Version

1.3

Kommentare
