

## hold to try

---

### Was

---

Durch das Pattern „hold to try“ hat der Benutzer die Möglichkeit, hinterlegte Aktionen eines Objektes auszuprobieren, ohne dass diese Aktion dauerhaft gespeichert wird. (beispielsweise wird ein Musikstück angespielt) Die Aktion wird solange ausgeführt, wie der Benutzer die Geste macht.

### Wie

---

#### Aktion des Benutzers

Der Benutzer setzt seinen Finger auf den Teil der Touch – Bedienoberfläche, an dem das Objekt liegt, dessen Aktion er ausprobieren möchte. Solange der Benutzer seinen Finger auf dem Objekt ruhen lässt, läuft die zugehörige Aktion. Die Aktion stoppt, sobald der Benutzer seinen Finger von der Touch – Bedienoberfläche entfernt.

#### Reaktion des Systems

Das System erkennt, dass der Benutzer seinen Finger auf einem Objekt ruhen lässt und führt dessen Aktion aus, ohne diese in irgendeiner Weise zu speichern. Nachdem der Benutzer seinen Finger von dem Touch – Bedienfeld entfernt hat, stoppt die Aktion sofort. Das System ist wieder in seinem vorherigen Zustand.

#### Was muss bei der Gestaltung der Interaktion beachtet werden?

Dem Benutzer sollte suggeriert werden, dass es Objekte gibt, deren Aktionen zuerst getestet werden können. Sobald er die entsprechende Geste mit seinem Finger ausführt, soll er eine Rückmeldung vom System erhalten. (beispielsweise durch sofortiges Ausführen der gewählten Aktion)

#### Welche Bestandteile sind wichtig für die Interaktion?

- Touch – Bedienfeld
- Objekte, dessen Aktionen getestet werden können

#### Wie findet der Interaktionsgestalter diese Bestandteile im eigenen Kontext?

Der Interaktionsgestalter schaut sich an, welche Objekte ausprobiert werden können. Deren Aktionen müssen dann so ausgeführt werden, dass sie nicht gespeichert werden. Dies bedeutet, dass die Oberfläche am Schluss im gleichen Zustand sein muss wie vor dem Testen einer Objektaktion.

### Wann

---

Das Pattern „hold to try“ kann immer dann verwendet werden, wenn es Objekte gibt, deren Aktionen getestet werden können. Die Aktionen dürfen dabei keine dauerhaften Veränderungen auslösen.

## Warum

Die Geste, ein Objekt etwas länger an einem Ort festzuhalten deutet darauf hin, dass der Benutzer das Objekt prinzipiell möchte, sich aber noch unsicher ist. Das Aktivieren der Aktion kann dem Benutzer helfen, sich für oder gegen das Objekt zu entscheiden.

## Illustration

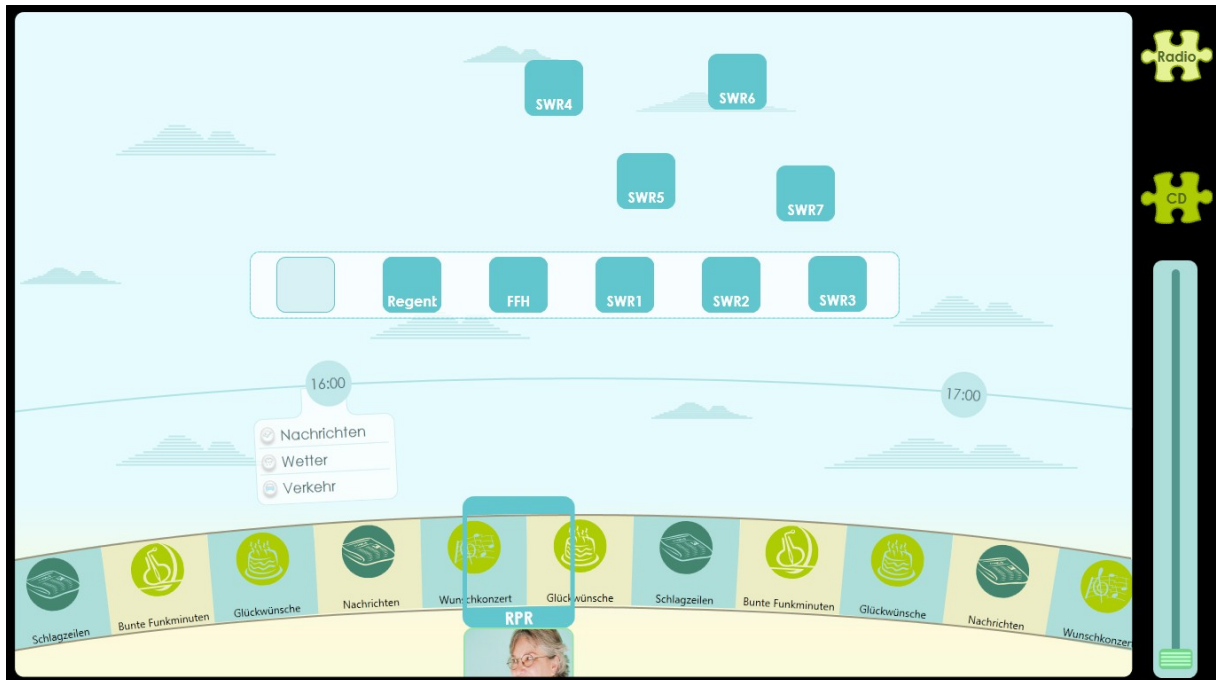


Abbildung 1: Die testbaren Objekte sind die nicht gespeicherten Radiosender im oberen Bereich der Oberfläche. Sobald die Geste ausgeführt wird, startet das Senderprogramm. Nachdem der Benutzer die Oberfläche losgelassen hat, ist das System wieder in seinem ursprünglichen Zustand.

## 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 getestet werden können? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| • Kann ein bestimmtes Objekt ausgewählt werden?   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

- Kann der Benutzer deutlich erkennen, welches Objekt er ausgewählt hat?
- Wird die Aktion des Objektes gestartet?
- Kann der Benutzer gut erkennen, dass die Aktion gestartet wurde?
- Kann der Benutzer deutlich erkennen, dass nach Beenden der Geste die Aktion gestoppt wurde?
- Befindet sich das System nach der Benutzergeste in seinem ursprünglichen Zustand?

## 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“):
- Empfohlene Verwendung zusammen mit: Pattern „tap to select“, sodass der Benutzer nicht gezwungen ist, zweimal den Bildschirm zu berühren
- Äquivalente Alternative (“kann ersetzt werden durch“):
- Schließt sich gegenseitig aus („darf nicht verwendet werden mit“):

## Literaturangaben

---

---

## Auch bekannt als

---

---

## **Tags**

---

Touch – Bedienoberfläche, Objekte, testen, tippen, tap, drag and drop, Touchfeld, ausprobieren, Oberfläche, Touchscreen, erproben

## **Autoren**

---

Manuela Tilg, Jürgen Striebinger, Sebastian Szamlewska

## **Gebrauchshistorie**

---

Projekt FUN-NI 2009

## **Danksagungen**

---

---

## **Version**

---

1.2

## **Kommentare**

---

---