

rub to delete

Was

Das Pattern „rub to delete“ ermöglicht dem Benutzer, bestimmte Objekte auf einer Touch – Bedienoberfläche ganz einfach zu löschen.

Wie

Aktion des Benutzers

Zum Löschen eines Objektes macht der Benutzer eine wischende Fingerbewegung innerhalb eines bestimmten Bereiches, in dem sich das zu löschende Objekt befindet.

Reaktion des Systems

Das System erkennt das Wischen innerhalb des bestimmten Bereiches. Es blendet die Objektinformationen aus, deaktiviert dessen Aktionen und löscht es aus dem Bereich heraus.

Was muss bei der Gestaltung der Interaktion beachtet werden?

Das System muss eine Rückmeldung an den Benutzer ausgeben, sobald es erkannt hat, dass ein Objekt gelöscht werden soll. Beispielsweise kann dies durch sofortiges Ausführen des Löschvorganges geschehen.

Welche Bestandteile sind wichtig für die Interaktion?

- Touch – Bedienoberfläche
- löschrare Objekte in ausgewählten Bereichen

Wie findet der Interaktionsgestalter diese Bestandteile im eigenen Kontext?

Der Interaktionsgestalter schaut sich an, in welchen Bereichen Objekte liegen, die mit einem Wischen gelöscht werden können. Er verbindet die Benutzergeste mit dem Löschvorgang.

Wann

Das Pattern „rub to delete“ kann immer dann angewendet werden, wenn man Objekte hat, die durch ein Wischen gelöscht werden sollen. Die Reaktion des System muss so eingestellt werden, dass das betreffende Objekt mitsamt seinen Aktionen und Informationen von dem Bereich gelöscht wird.

Warum

Die Bewegung, die der Benutzer mit seinem Finger ausführt kennt dieser schon aus seinem Alltag: Das Wegwischen von unangenehmen Sachen auf einer Fläche.

Illustration



Abbildung 1: In diesem Fall sind die mit einem Wisch löschbaren Objekte die verschiedenen Radiosender.



Abbildung 2: Jetzt wurde der vierte Radiosender durch die einfache Fingerbewegung gelöscht. Das gelöschte Objekt ist jederzeit durch den Suchlauf wieder zu finden.

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 in einem bestimmten Bereich, die löscher sind?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer die Bereiche, in denen löscher Objekte liegen erkennen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann ein bestimmtes Objekt gelöscht werden?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer erkennen, welches Objekt er gerade löscher?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Kann der Benutzer erkennen, dass das Objekt gelöscht 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“):
- Empfohlene Verwendung zusammen mit: Pattern „tap to select“, um ein erstmaliges tippen zur Auswahl des gewünschten Objektes zu vermeiden.
- Äquivalente Alternative („kann ersetzt werden durch“):
- Schließt sich gegenseitig aus („darf nicht verwendet werden mit“):

Literaturangaben

Auch bekannt als

Tags

Touch – Bedienoberfläche, löschen, wischen, Bedienfeld, Touchscreen, fahren, Display, Oberfläche

Autoren

Manuela Tilg, Jürgen Striebinger, Sebastian Szamlewska

Gebrauchshistorie

Projekt FUN-NI 2009

Danksagungen

Version

1.3

Kommentare
