

slide to increase

Was

Dem Benutzer wird durch dieses Pattern ermöglicht, bestimmte Werte zu vergrößern, wie zum Beispiel die Lautstärke.

Wie

Aktion des Benutzers

Um ein Objekt an einer von der Benutzeroberfläche vorgegebenen Figur (beispielsweise einer Linie oder einem Kreis) entlangzufahren, setzt der Benutzer seinen Finger auf dem Objekt ab, schiebt seinen Finger ohne abzusetzen in die entsprechende Richtung und lässt die Touch – Bedienoberfläche an dem von ihm gewählten Ziel los.

Reaktion des Systems

Das System erkennt das ausgewählte Objekt und verschiebt es analog zur Fingerbewegung entlang der Figur. Es reagiert auf die Bewegung des Objekts und vergrößert den zu dem Objekt zugehörigen Wert sofort (beispielsweise die Lautstärke). Sobald der Benutzer das Objekt loslässt, wird die Änderung des Wertes gestoppt und gespeichert.

Was muss bei der Gestaltung der Interaktion beachtet werden?

Das Pattern „tap to select“ sollte eingebunden werden, sodass der Benutzer nicht gezwungen ist, den Bildschirm zweimal zu berühren. Zusätzlich ist bei der Figur zu beachten, dass klar erkenntlich ist, wohin der Benutzer das Objekt schieben kann und welche Grenzen es hat.

Der Benutzer sollte nach jeder Aktion die er tätigt, eine Rückmeldung erhalten. Dies muss geschehen:

- 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 und die zugehörige Aktion ändert sich sofort)
- beim Loslassen des Objektes (Beispiel: sofortiges Stoppen der Aktionsänderung)

Welche Bestandteile sind wichtig für die Interaktion?

- Touch-Bedienoberfläche
- Objekte, die an eine Figur gebunden sind

Wie findet der Interaktionsgestalter diese Bestandteile im eigenen Kontext?

Der Interaktionsgestalter schaut sich an, welche Objekte an Figuren gebunden sind, die man in bestimmte Richtungen ziehen kann und verknüpft die entsprechenden Aktionen mit diesen Objekten. Darüber hinaus muss der Interaktionsgestalter vorgeben, wie die Aktionswerte geändert werden, wenn das zugehörige Objekt in eine bestimmte Richtung verschoben wird.

Wann

Das Pattern „slide to increase“ kann immer dann genutzt werden, wenn man ein Objekt hat, das nur eingeschränkt verschoben werden und man damit den zugeordneten Wert vergrößern können soll.

Warum

Das Auswählen eines Objektes geschieht intuitiv, da der Benutzer seine Wahl zeigt - hier berührt er es sogar. Mit dem Verschieben des Objektes zeigt der Benutzer, dass er etwas ändern will, nämlich den mit dem Objekt verknüpften Wert. Daraus folgt, dass wenn er das Objekt nicht mehr verschiebt, will der Benutzer es auch nicht mehr verändern.

Illustration

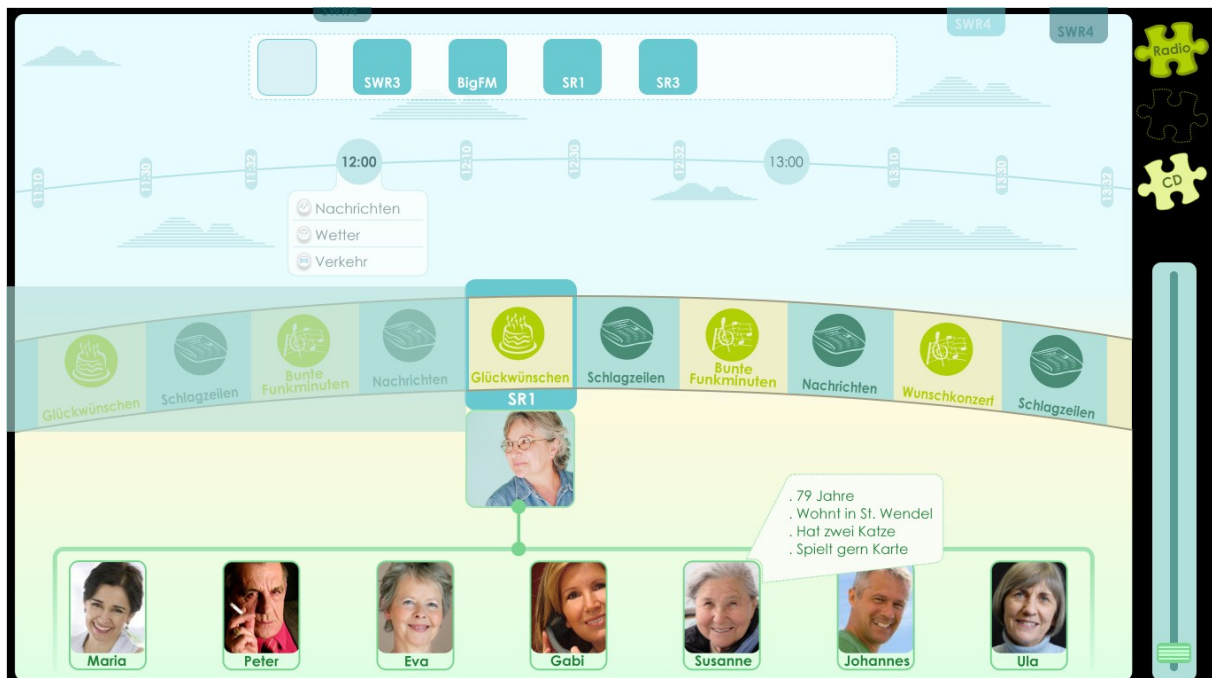


Abbildung 1: Hier ist das figurgeführte Objekt der Lautstärkeregler am Balken.

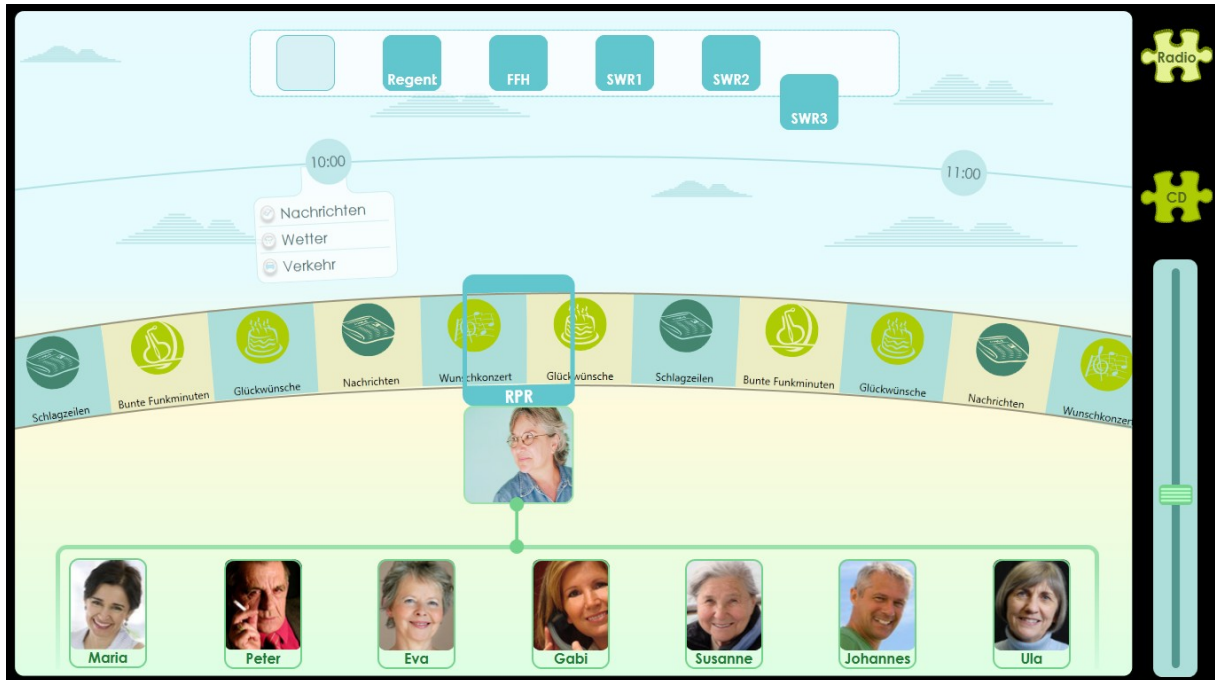


Abbildung 2: Hier wurde der Lautstärkeregler entlang des Balken nach oben verschoben, die Musik wird lauter.

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
• Gibt es figurgebundene Objekte auf der Touch – Bedienoberfläche?	<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?	<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 gut erkennen, dass er gerade ein Objekt verschiebt?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Erhält der Benutzer die Rückmeldung, dass der gewünschte Wert verändert wird?
- Kann der Benutzer gut erkennen, dass der Wert nicht mehr verändert wird, wenn er das Objekt abgelegt hat?

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 ein erleichtertes Bedienen möglich ist. Zusätzlich ist das Pattern „slide to decrease“ sinnvoll, welches die entgegengesetzte Geste beschreibt.
- 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

vergrößern, Touch-Bedienoberfläche, Objekte, tippen, tap, drag and drop, Touchfeld, Oberfläche, slide, schieben, ziehen, erhöhen, steigern

Autoren

Manuela Tilg, Jürgen Striebinger, Sebastian Szamlewska

Gebrauchshistorie

Projekt FUN-NI 2009

Danksagungen

Version

1.3

Kommentare
