

1 Band C

1.1 Elemente einer Benutzerschnittstelle kennen und anwenden

1.1.1 Controls und Widgets erklären

1.1.1.1 Was sind controls und Widgets

Controls oder Widgets sind grafische Steuerelemente einer Benutzeroberfläche. Sie ermöglichen dem Benutzer, mit einem Programm zu interagieren, Eingaben zu machen und Informationen zu erhalten. Controls und Widgets sind nicht alle Interaktionselemente, da manche nur für die Datenübergabe an den Nutzer sind.

1.1.1.2 Häufig verwendete Controls und Widgets

Widget / Control	Beschreibung
Button (Schaltfläche)	Ein klickbares Element, das eine Aktion auslöst.
Label (Beschriftung)	Zeigt Text oder Information an, keine Interaktion.
Textfeld (Textbox)	Ermöglicht die Eingabe von Text durch den Benutzer.
Checkbox (Kontrollkästchen)	Ermöglicht das An- oder Abwählen einer Option.
Radiobutton (Optionsfeld)	Ermöglicht das Auswählen einer Option aus einer Gruppe.
Dropdown (Auswahlliste)	Ermöglicht die Auswahl eines Werts aus einer Liste.
Slider (Schieberegler)	Ermöglicht das Einstellen eines Werts innerhalb eines Bereichs.
Progressbar (Fortschrittsanzeige)	Zeigt den Fortschritt eines Vorgangs an.
Image (Bild)	Zeigt ein Bild oder Icon an.

1.2 Benutzerschnittstelle erstellen und testen

1.2.1 Skizzen als Prototyp umsetzen

1.2.2 Testen und Probleme identifizieren

1.2.3 Verbesserungen

1.3 Benutzerfreundlichkeit verbessern