

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

Ich habe mich dazu entschieden, den Prototypen als Webseite zu bauen. Bei der Arbeit entwickle ich auch Webseiten. Deshalb geht das für mich einfacher, als ein neues Tool zu lernen. Wenn wir dann die richtige App programmieren würden, könnten wir auch den Code aus dem Prototypen weiter verwenden.

Hier ist der Link zur [Webseite](#)

1.2.2 Testen und Probleme identifizieren

- Den Prototypen habe ich nur für die Mobile Ansicht optimiert. Im Desktopmodus sieht er nicht so gut aus.
- Wenn man mit dem Menu von einer Seite zu einer anderen wechselt bleibt das Menu offen. Das ist nicht intuitiv.
- Da ich im Browser den Dark mode verwende, sieht sie im light mode nicht so gut aus.

1.2.3 Verbesserungen

- Da der Prototyp nur für Mobile optimiert sein muss, könnte ich es auf grossen Bildschirmen in ein Handy packen. So kann man die Webseite trotzdem gut testen.
- Wenn im Menu eine Seite gewählt wird, werde ich machen, dass das Menu automatisch schliesst.
- Ich werde die Webseite im light mode testen.

1.3 Benutzerfreundlichkeit verbessern