

根据费茨法则（Fitts's Law）所描述的，如果用户鼠标移动距离越少、对象相对目标越大，那么用户越容易操作。通过运用上下文工具（即：放在内容中的操作工具），使内容和操作融合，从而简化交互。

$$T = a + b \log_2 \left(1 + \frac{D}{W} \right)$$

费茨法则：到达目标的时间是到达目标的距离与目标大小的函数，具体：
中：1.设备当前位置和目标位置的距离（D）；2.目标的大小（W）。距离越长，所用时间越长；目标越大，所用时间越短。

实时可见工具

状态 1



状态 2

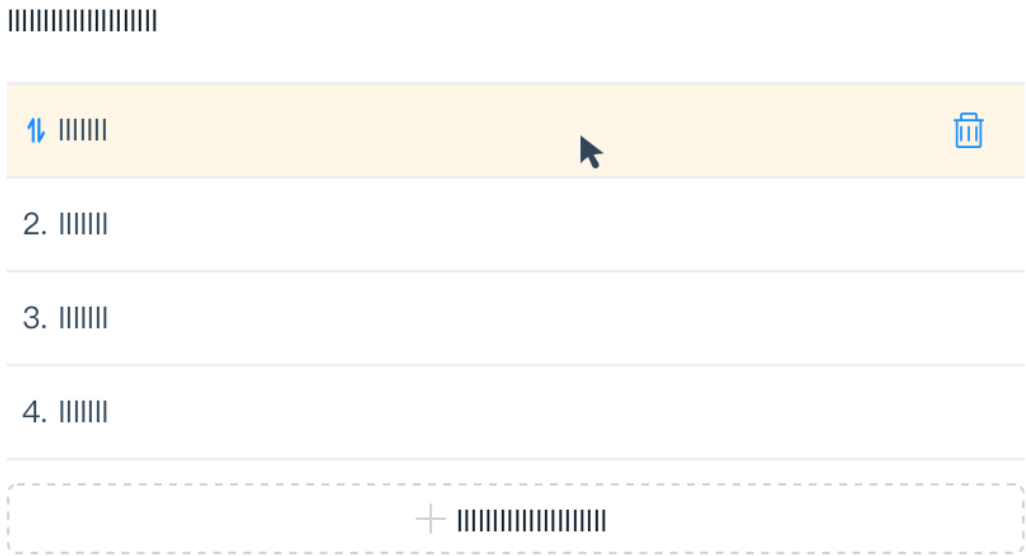


状态 3



如果某个操作非常重要，就应该把它放在界面中，并实时可见。

悬停即现工具



如果某个操作不那么重要，或者使用「实时可见工具」过于啰嗦会影响用户阅读时，可以在悬停在该对象上时展示操作项。

开关显示工具

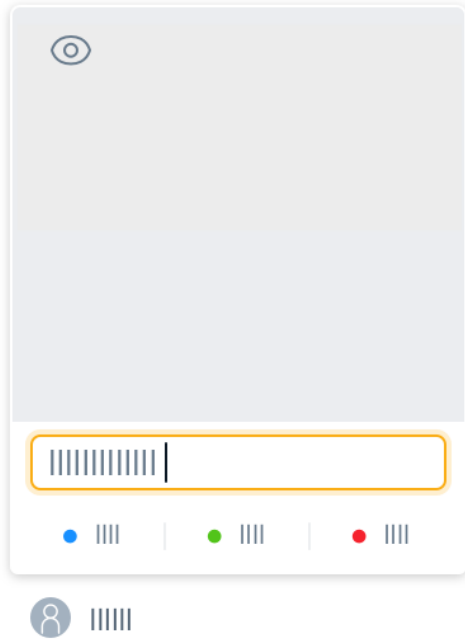
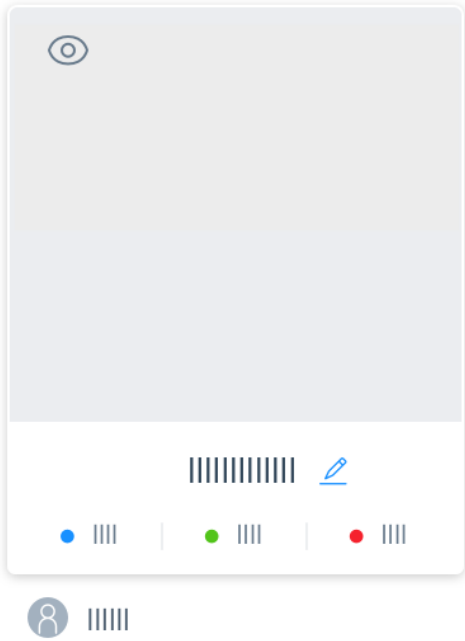
如果某些操作只需要在特定模式时显示，可以通过开关来实现。

可视区域 ≠ 可点击区域

在使用 Table 时，文字链的点击范围受到文字长短影响，可以设置整个单元格为热区，以便用户触发。

当需要增强按钮的响应性时，可以通过增加用户点击热区的范围，而不是增大按钮形状，从而增强响应性，又不缺失美感。

注：在移动端尤其适用。



| | - - | |
|--|--------|--|
| | - - | |
| | - - | |
| | - - | |

|||||



|||||

• |||||

