

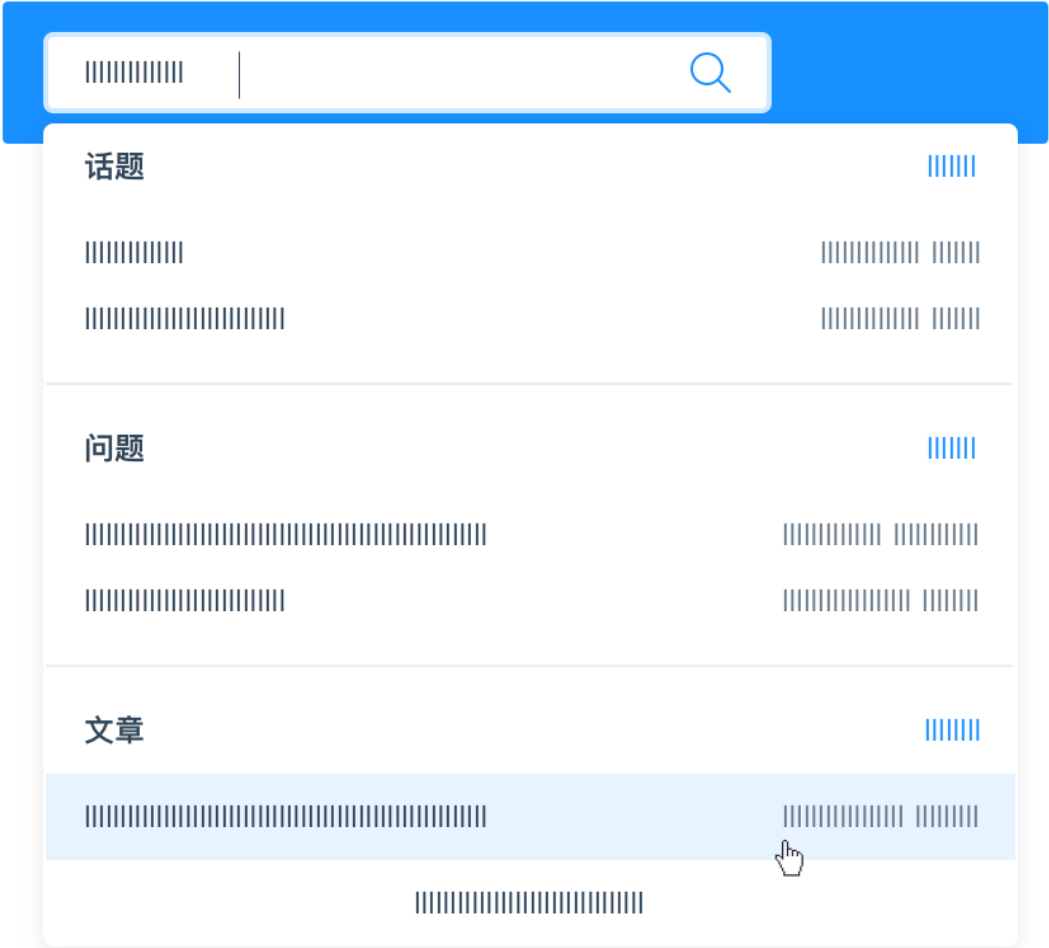
「提供邀请」的强大体现在 交互之前 给出反馈，解决易发现性问题；「巧用过渡」的有用体现在它能够在 交互期间 为用户提供视觉反馈；「即时反应」的重要性体现在 交互之后 立即给出反馈。

就像「牛顿第三定律」所描述作用力和反作用一样，用户进行了操作或者内部数据发生了变化，系统就应该立即有一个对应的反馈，同时输入量级越大、重要性越高，那么反馈量级越大、重要性越高。

虽然反馈太多（准确的说，错误的反馈太多）是一个问题，但是反馈太少甚至没有反馈的系统，则让人感觉迟钝和笨拙，用户体验更差。

**牛顿第三定律：**当两个物体互相作用时，彼此施加于对方的力，其大小相等、方向相反。——摘自《维基百科》

## 查询模式



自动完成：用户输入时，下拉列表会随着输入的关键词显示匹配项。根据查询结果分类的多少，可以分为「确定类目」、「不确定类目」两种类型。

实时搜索：随着用户输入，实时显示搜索结果。「自动完成」、「实时建议」的近亲。

|||||

搜索

||||| ||| ||||| |||

约 888个结果

||||| ||| ||||| |||

约 688个结果

||||| ||| ||||| |||

约 168个结果

||||| ||| ||||| |||

约 668个结果

绿巨

绿巨人		
绿巨人		

反馈模式

实时预览：在用户提交输入之前，让他先行了解系统将如何处理他的输入。

注：解决错误最好的办法，就是不让错误发生。而「实时预览」就是有效避免错误的好设计。

渐进式展现：在必要的时候提供必要的提示，而不是一股脑儿显示所有提示，导致界面混乱，增加认知负担。案例详见[「足不出户 / 渐进式展现」](#)。

|||||

:

\*\*\*\*\*

弱

|||||

:

\*\*\*\*\*

中

|||||

:

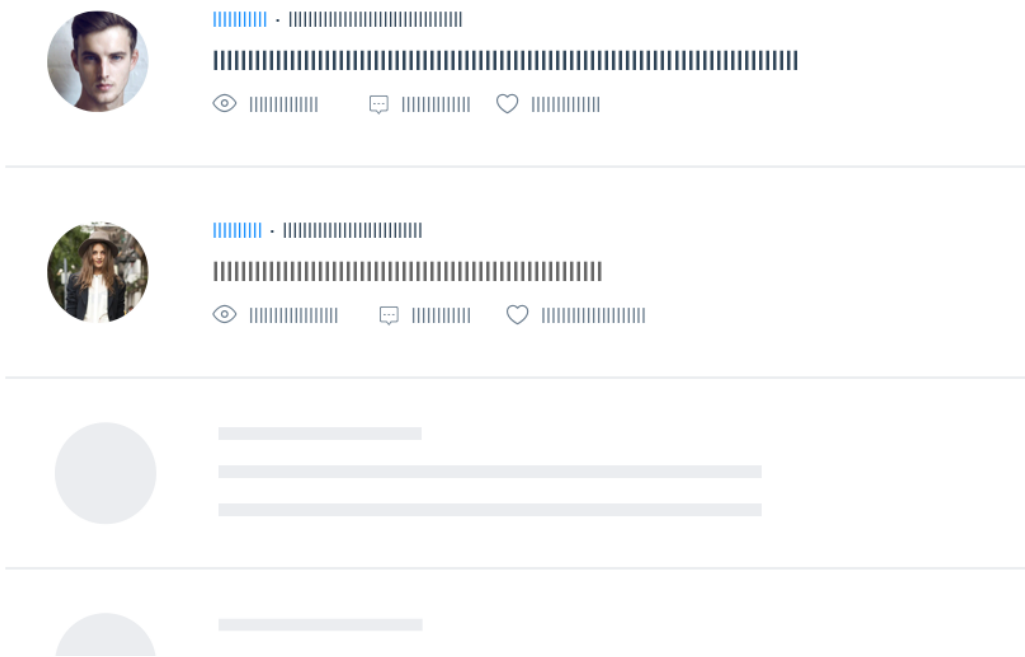
\*\*\*\*\*

强

正在提交 ↵



	<div><div></div><div></div><div></div></div>	



 正在生成预览页面...

发布倒计时：10s

60%

进度指示：当一个操作需要一定时间完成时，就需要即时告知进度，保持与用户的沟通。常见的进度指示：「按钮加载」、「表格加载」、「富列表加载」、「页面加载」。可根据操作的量级和重要性，展示不同类型的进度指示。

点击刷新：告知用户有新内容，并提供按钮等工具帮助用户查看新内容。

定时刷新：无需用户介入，定时展示新内容。

查看 2 个新帖子



👤 · 📅  
📄  
👁️ 🗨️ 💬 📄



👤 · 📅  
📄  
👁️ 🗨️ 💬 📄



👤 · 📅  
📄  
👁️ 🗨️ 💬 📄



👤 · 📅  
📄  
👁️ 🗨️ 💬 📄



👤 · 📅  
📄  
👁️ 🗨️ 💬 📄