

---

# Human-Computer Interaction

## Bearbeitung zu *Interaktionsdesign*, SoSe 2016

Betreuer: Prof. Dr. Frank Steinicke

Autor(en): Sabrina Buczko, Tom Kastek, Rafael Heid

Übung 10

---

## Aufgabe 15

### Beschreibung

Wenn die App gestartet wird, kommt man zunächst ins Hauptmenü indem man verschiedene Aktionen tätigen kann. Oben links sieht man das eigene Profilbild als Preview in Icon Format. Daneben seinen Namen und den Punktestand. Von dort aus gelangt man zur Freundesliste, wo in den Balken das Profilbild und der Name des Freundes angezeigt wird. Die Balken kommen in fast jeder Ansicht vor, bieten also interne Konsistenz. Außerdem gelangt man zu einer Ansicht, in der man einem Freund eine Frage stellen kann. Dafür dient der Placeholder und die Antwortmöglichkeiten-Felder darunter. Das grüne Feld, dient dazu die richtige Antwort einzutragen. Unten Links ist ein DropDownMenü durch das man auswählen kann, welchen Freunden man die Frage stellen möchte. Unter der Ansicht zur Beantwortung von Fragen, werden wieder Balken dargestellt mit dem Profilbild als Icon des Fragenden und dessen Namen. Wenn man eine neue Frage bekommen hat, erscheint im Hauptmenü eine Zahl auf den dazugehörigen Balken. Mit einem Klick auf einen dieser Balken kann man eine Frage beantworten. Bei den Einstellungen, zu denen man durch das Zahnrad Symbol gelangt, werden wieder Balken gezeigt mit weiteren machbaren Aktionen. Das Zahnrad ist auch in den meisten anderen Anwendungen das Symbol für Einstellungen, weshalb wir somit externe Konsistenz bieten. Auf jeder Ansicht ist oben links ein nach links zeigendes Dreieck zu sehen, durch das man zurück ins Hauptmenü gelangt. Das Dreieck hat sich ebenfalls so eingebürgert, dass es von Nutzer als Vorwärts bzw. Rückwärts gehen interpretiert wird.

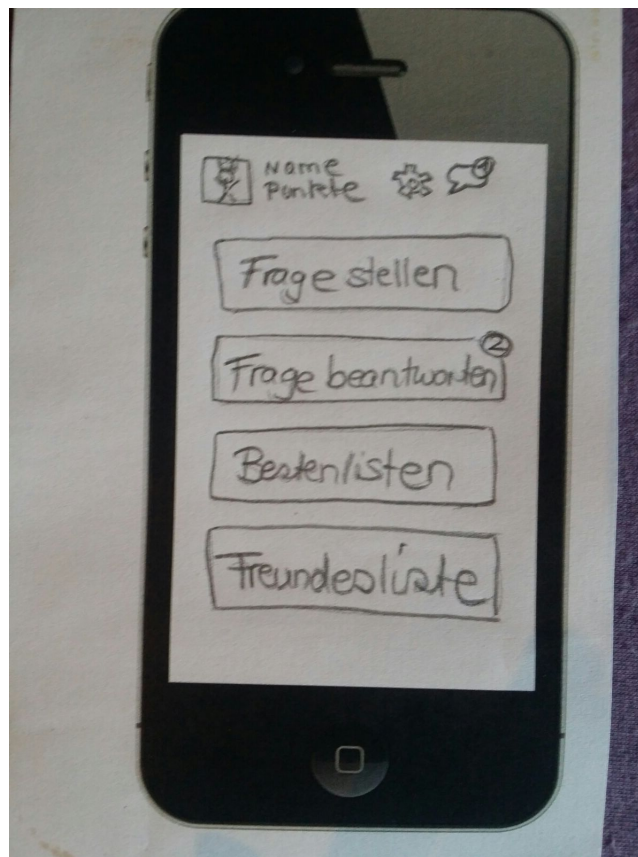


Figure 1: Hauptmenü

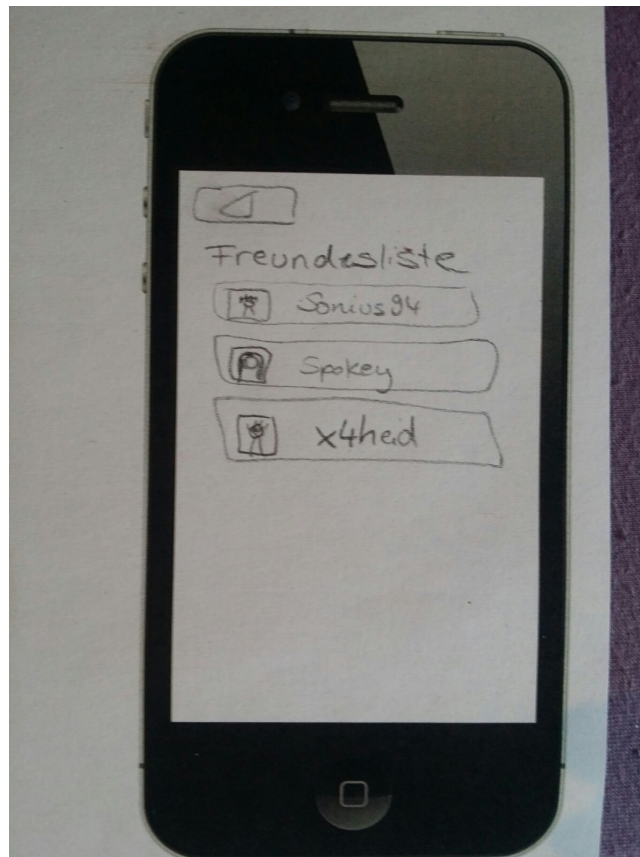


Figure 2: Freundesliste

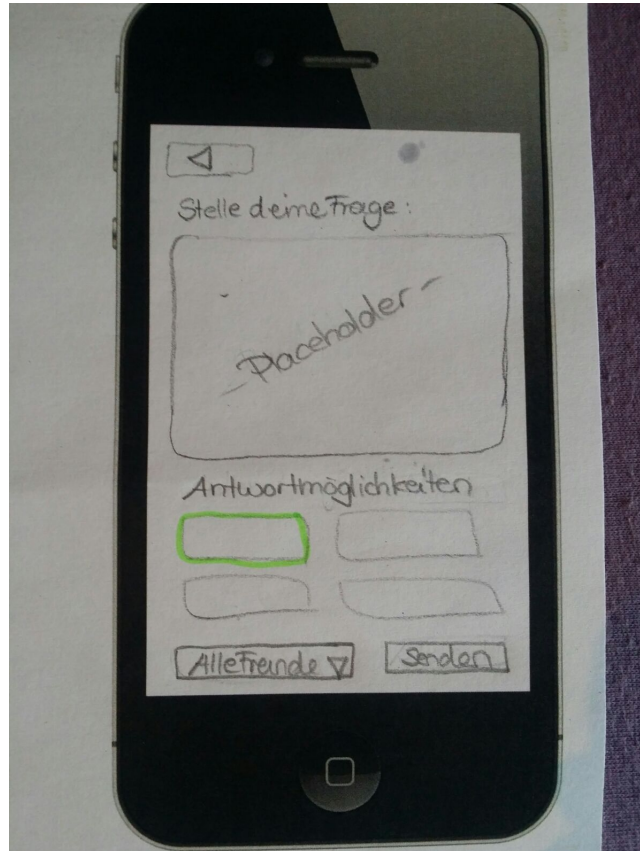


Figure 3: Frage stellen Ansicht



Figure 4: Beantworte eine Frage Ansicht

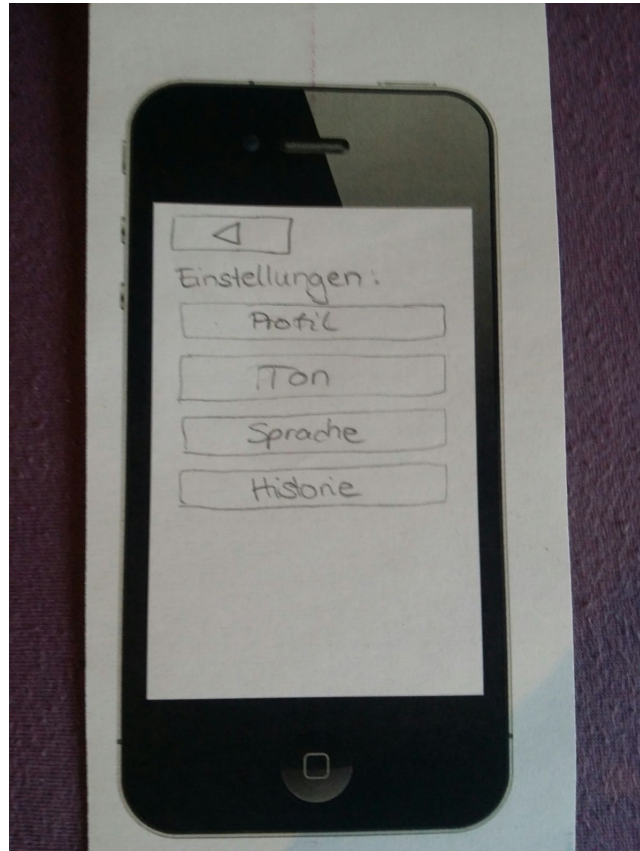


Figure 5: Einstellungen