**Frage:**

Wo hört eine Interaktion auf und es beginnt ein neuer Dialog?

RW: Was meint ihr mit „beginnt ein neuer Dialog“? Dialoge enthalten Eingabe- und Ausgabe“felder“ (Widgets, Controls). Und sie enthalten Möglichkeiten, um Verhalten zu triggern (Button, Menüpunkt). Wo Verhalten (hergestellt durch Logik) getriggert wird, spreche ich von *Interaktion*. Dann wird ein „Reiz“ von außen von der Software verarbeitet und eine Antwort, ein Verhalten produziert.

Wo man welches Verhalten triggern kann, ist eine Frage des UX-Designs.

Nun kann es sein, dass man in einem Dialog einen Knopf drückt und ein anderer Dialog erscheint. Aber das ändert nichts daran, dass diese Interaktion in einem Dialog ausgelöst wird. Beim Slicing sollte das kein Problem machen.

Hilft das?

**Erkenntnis:**

Je tiefer wir uns in der Ebene befanden, desto schwieriger wurde die Abgrenzung zwischen den Einheiten auf dieser Ebene.

Softwarezelle auf Systemebene war sehr leicht, auf App-Ebene mussten wir uns schon mehr Gedanken machen und auf Dialog-Ebene war es am schwierigsten zu sagen, was ein einzelne Dialoge sind.

RW: Das ist eine interessante Erkenntnis. Ich empfinde es eher anders herum ☺ Die Entscheidung ob eine App oder zwei oder welche Dialoge es geben sollte, fällt mir oft schwerer, als das Auffinden von Interaktionen auf einem Dialog.

Was seht ihr für Gründe, dass es für euch schwieriger geworden ist?