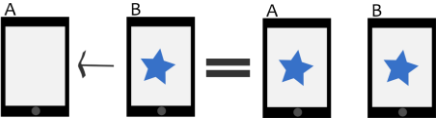



SysPlace Pattern Übersicht

Give	Take	Exchange	Extend	Connect
Give Through Body		Exchange Through Body		
	Grab A Part		Extend With Two Fingers	Shake Well To Connect
Nudge	Grab An Object		Appose	
Stitch To Give	Stitch To Take		Stitch To Extend	Stitch To Connect
Bump To Give	Bump To Take	Bump To Exchange		Bump To Connect
Swipe To Give	Picking Up An Object		World In Miniature	
Dump				
Approach To Give	Approach To Take		Approach To Extend	Approach To Connect
Tennis				Leave To Disconnect
Frisbee				

Kategorien

Give  Ein Datenobjekt wird einem Sender-Gerät auf ein Empfänger-Gerät übertragen.

Take  Ein Empfänger-Gerät fordert ein Datenobjekt von einem Sender-Gerät an.
Das Empfänger-Gerät stellt das Datenobjekt dar.

Extend  Ein Datenobjekt auf einem Sender-Gerät wird auf einem (oder mehr) Empfänger-Gerät(en) erweitert/vergrößert dargestellt.



Patterns

Appose

Zwei Geräte werden unmittelbar nebeneinander/aneinander gelegt. Hierbei wird die Erweiterung des Displays vom Quell-Gerät auf das Ziel-Gerät veranlasst.

Approach To Give / Take / Extend / Connect

Ein Nutzer nähert sich mit einem Quell-Gerät einem Ziel-Gerät.

Durch die Nähe wird veranlasst, dass ein Datenobjekt gesendet wird bzw. angefordert wird oder der Bildschirm-Inhalt des Quell-Gerätes auf dem Ziel-Gerät erweitert wird. Außerdem kann durch die Nähe zwischen zwei (oder mehr) Geräten ein Verbindungsaufbau veranlasst werden.

Bump To Give / Take / Exchange / Connect

Ein Sende-Gerät wird mit einem Empfänger-Gerät leicht zusammengestoßen/gebumppt.

Dadurch wird ein Datenobjekt von einem Sender- zu einem Empfänger-Gerät gesendet bzw. ein Datenobjekt angefordert bzw. ein Datenobjekt ausgetauscht oder eine Verbindung zwischen zwei Geräten hergestellt.

Dump

Der Anwender hält ein Quell-Gerät fest (ggf. mit beiden Händen) und macht eine Kipp-Bewegung in Richtung des Ziel-Gerätes und überträgt dadurch das Datenobjekt vom Quell-auf das Ziel-Gerät.

Extend With Two Fingers

Ein Anwender platziert zwei Geräte unmittelbar nebeneinander und berührt mit je einem Finger die Displays der Geräte. Die beiden aufliegenden Finger zieht er zusammen. Dadurch wird eine Erweiterung des Bildschirminhalts des Ziel-Geräts auf das Quell-Gerät veranlasst.

Frisbee

Der Benutzer hält Sender-Gerät in der Hand und schwenkt es waagerecht aus dem Handgelenk heraus in Richtung des Empfänger-Gerätes. Dabei wird ein Datenobjekt vom Quell-Gerät auf das Ziel-Gerät übertragen.

Give Through Body / Exchange Through Body

Ein Anwender bildet durch seinen Körper eine Schnittstelle zwischen zwei Geräten, indem er die Hände auf je ein Gerät bzw. dessen Display auflegt und so Daten übertragen bzw. ausgetauscht werden.

Grab A Part / Grab An Object

Durch Auflegen eines Ziel-Gerätes auf ein Quell-Gerät wird ein ausgewähltes Datenobjekt bzw. ein Teil eines Objektes vom Quell- auf das Ziel-Gerät aufgesaugt. Nach dem Wiederwegnehmen ist das Datenobjekt auch auf dem Ziel-Gerät verfügbar.

Leave To Disconnect

Der Nutzer veranlasst durch das Verlassen einer definierten Distanz den Verbindungsabbruch zwischen zwei (oder mehr) Geräten.

Nudge

Ein Sender-Gerät berührt/stupst mit einer seiner Ecken ein Ziel-Gerät auf dessen Displayfläche. Dabei wird die Übertragung eines Datenobjektes vom Quell- auf das Ziel-Gerät ausgelöst.

Picking Up An Object

Ein Benutzer schiebt/sammelt von einem Quell-Gerät ein Datenobjekt (repräsentiert durch Licht) auf seine Hand und transportiert dieses Lichtobjekt zu dem Ziel-Gerät und legt es ab. Das Datenobjekt ist nun auch auf dem Ziel-Gerät verfügbar.

Shake Well To Connect

Ein Anwender hat zwei handliche Geräte fest in einer Hand. Durch eine Schüttel-Bewegung wird eine Verbindung zwischen den zwei Geräten hergestellt.

Stitch To Give / Take / Extend / Connect

Zwei Geräte werden nebeneinandergelegt. Der Anwender zieht mit dem Finger eine Linie auf dem Display des Quell-Gerätes hinüber auf das Display des Ziel-Gerätes, wo die gezogene Linie endet.

Dabei wird ein Datenobjekt vom Sender- auf das Empfänger-Gerät übertragen bzw. ein Datenobjekt angefordert oder der Bildschirm-Inhalt vom Quell- auf der Ziel-Gerät erweitert oder eine Verbindung zwischen den zwei Geräten aufgebaut.

Swipe To Give

Ein Nutzer hat ein Quellgerät in der Hand oder vor sich stehen. Durch eine Wischbewegung (Swipe) auf dem Display werden Daten auf ein zweites Gerät, das Zielgerät, übertragen. Die Übertragung und die Swipe-Richtung hängen mit der Ausrichtung der Geräte zusammen.

Tennis

Ein Benutzer hält ein Sender-Gerät fest in der Hand und schwenkt es aus dem Unterarm heraus in Richtung des Empfänger-Gerätes. Hierbei wird ein Datenobjekt vom Quell-Gerät auf das Ziel-Gerät übertragen.

World In Miniature

Ein Anwender hat ein Ziel-Gerät in der Hand. Das Ziel-Gerät ermöglicht die erweiterte Ansicht (detailliert bzw. grob) des Bildschirm-Inhaltes eines Quell-Gerätes.