User Interfaces

Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine:

* Gefährliche Operationen wie löschen oder zurücksetzen
* Befehle sollten eindeutig hervorgehen
* Nicht komplex zu bedienen

Semantisches Netz:

* Anhand von Bildern(eindeutige Aktion) die Bedeutung darstellen

Auf Erfahrung basierendes Netz:

* Bsp.: Gabel zum Essen in der Hand

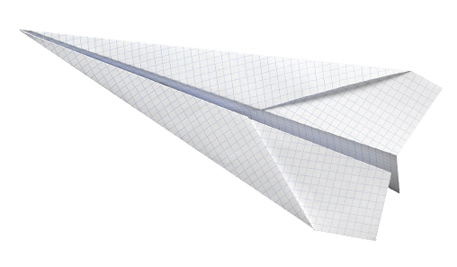
Metaphern:

* Ein Beispiel aus dem realen Leben verwenden und ihr eine neue Bedeutung geben, z.B.: offene Tür zum beenden des Programms.
* Menü (im gastronomischen Sinn):
  + Auswahl von Speisen
* Menü (im technischen Sinn):
  + Auswahl von Operationen

Übungen:







Schaltfläche:

In größeren Kontrollräumen hat man auch viele Knöpfe bzw. ein Kontrollzentrum sog. Schaltflächen.

Interagieren mit User Interfaces

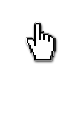
(Systemorientierte) Aktion-Objekt-Interaktion:

* Aktion und Objekt (Bsp.: Mit Handy schreiben und auf SENDE drücken um zu senden, man macht etwas um etwas zu erlangen)

„Objekt-Aktion-Interaktion“:

* Auf ein Bestehendes Objekt können Aktionen ausgeführt werden.

Interaktionsmöglichkeiten:

* Cursor (mit Mouse bewegen)
* Tastatur
* Kommandozeile (CLI)
* Formulare (GUI)
* Drag & Drop (= Mouseinteraktion)
* Stimme
* Buttons, Check buttons, Radio buttons, usw usf.
* Menü mit Befehlen