

Übung 4.2: Fehlervermeidung mittels Constraints

Warum Constraints zur Fehlervermeidung beitragen:

Constraints (Einschränkungen oder "Fesseln") sind Design-Methoden, die die **möglichen Aktionen eines Nutzers bewusst einschränken**. Sie verhindern Fehler, indem sie es dem Nutzer unmöglich machen, eine falsche oder ungültige Aktion überhaupt erst auszuführen. Sie führen den Nutzer auf den "richtigen" Weg, indem sie falsche Wege blockieren.

Zwei Beispiele aus einem UI:

1. **Ausgegraute Schaltflächen (Disabled Buttons):** In einem Online-Formular (z.B. Registrierung) ist der "Senden"-Button oft ausgegraut (deaktiviert) und nicht klickbar, solange nicht alle Pflichtfelder (z.B. E-Mail-Adresse, Passwort) korrekt ausgefüllt sind.
 - **Fehlervermeidung:** Dies verhindert das Vergessen wichtiger Eingaben und die Frustration durch eine Fehlermeldung *nach* dem Klick.
2. **Datumsauswahl (Date Picker):** Bei der Buchung eines Fluges wählt der Nutzer zuerst das Abflugdatum (z.B. 15. November). Im Kalender für das Rückflugdatum sind daraufhin alle Tage *vor* dem 15. November blockiert (visuell deaktiviert und nicht wählbar).
 - **Fehlervermeidung:** Dies verhindert einen logisch unmöglichen Zustand, wie z.B. einen Rückflug vor dem Hinflug, zu planen.