Text TP

Ein Interface ist sozusagen die Schnittstelle zwischen dem Benutzer eines Programms und dem System, denn hiermit kann der Benutzer mit einfachen Klicks mit dem System kommunizieren. Ein gutes Interface sollte gut strukturiert sein, schön Aussehen, leicht verständlich sein und es sollte auf Fehler eingestellt sein damit nicht bei einem falschen Klick oder einer falschen Eingabe das ganze Programm abstürzt, zudem sollte man auch unmittelbar auf Fehler hingewiesen werden. Um die Verständlichkeit zu verbessern sollte man stets auf Metaphern zurückgreifen, die für jeden Benutzer verständlich sind z.B. das Symbol des Windows-Explorer das einen Ordner darstellt worin die Textdokumente und andere Dateien enthalten sind, sowie man such im echten Leben seine Zettel in einen Ordner packt.

Es gibt 2 verschiedene Möglichkeiten wie der Benutzer mit dem Interface interagiert:

* Aktion-Objekt Interaktion
* Objekt-Aktion Interaktion

Bei der Aktion-Objekt Interaktion wählt der Benutzer zuerst die Aktion aus die er ausführen will und nachher auf welchem Objekt er sie ausführen will.

Bei der Objekt-Aktion Interaktion genau umgekehrt, hier wählt der Benutzer erst das Objekt und dann die Aktion die er auf diesem Objekt ausführen will, z.B. wenn man einen Rechtsklick auf einem Bild ausführt und dann Löschen klickt.

Formulare sind sehr nützlich zum Eingeben von vielen Daten und sollen dem Benutzer eine Stütze sein. Deshalb sollten Formulare schön strukturiert sein, sollten Vorschläge anbieten, leicht verständlich sein und das wichtigste sie sollten Fehler unmittelbar anzeigen und z.B. rot anstreichen, nicht das erst ganz zum Schluss des Ausfüllens beim Absenden eine Fehlermeldung kommt.

Ein Menü ist eine Ansammlung aus Optionen die auf dem Bildschirm angezeigt werden, bei der es bei der Auswahl einer oder mehreren Optionen zu einem Ereignis kommt. Es gibt Menüs, die aus Bilder aufgebaut sind und Menüs die aus Befehlen aufgebaut sind. Die am meisten verbreitete Menüart ist das Dropdown-Menü.

png