

Der Begriff

Benutzerschnittstelle

Entwickler vs. Benutzer

Entwickler

Erstellen eine Software

meist kleines Team:
Analyst, Architekt
Programmierer, Tester,
Management, Support

Erhalten Rückmeldung
verbessern die Software

Benutzer

Verwenden die Software

oft große Gruppe,
bis in die Millionen

Geben Rückmeldung
erwarten Verbesserung

Benutzerinteraktion

Jedes Programm erfüllt einen **Zweck**
z.B. die Buchhaltung für eine Firma.

Der Benutzer möchte eine **Aufgabe** erledigen
z.B. eine neue Rechnung eintragen

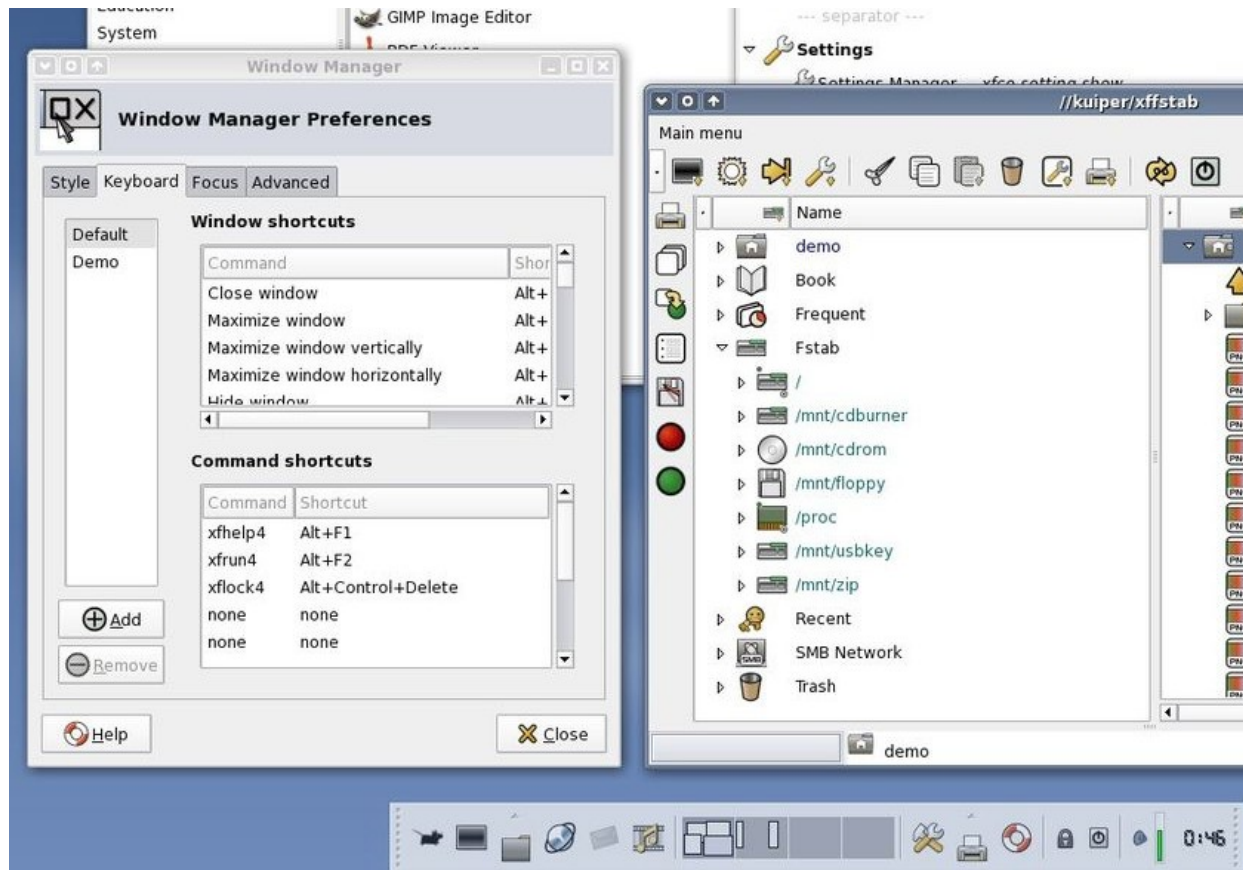
Der Benutzer kann dazu eine **Eingabe** machen
z.B. die Daten der Rechnung eintippen
benutzt Maus, Tastatur, Finger...

Das Programm reagiert mit einer **Ausgabe**,
d.h. stellt die neue Situation da
z.B. Meldung „Eintrag erfolgreich“
Darstellung auf dem Bildschirm, Handy, ...

Möglichkeiten der Interaktion

1. GUI (Graphical User Interface)

Benutzer klickt Buttons, tippt in Eingabefelder etc.



Möglichkeiten der Interaktion

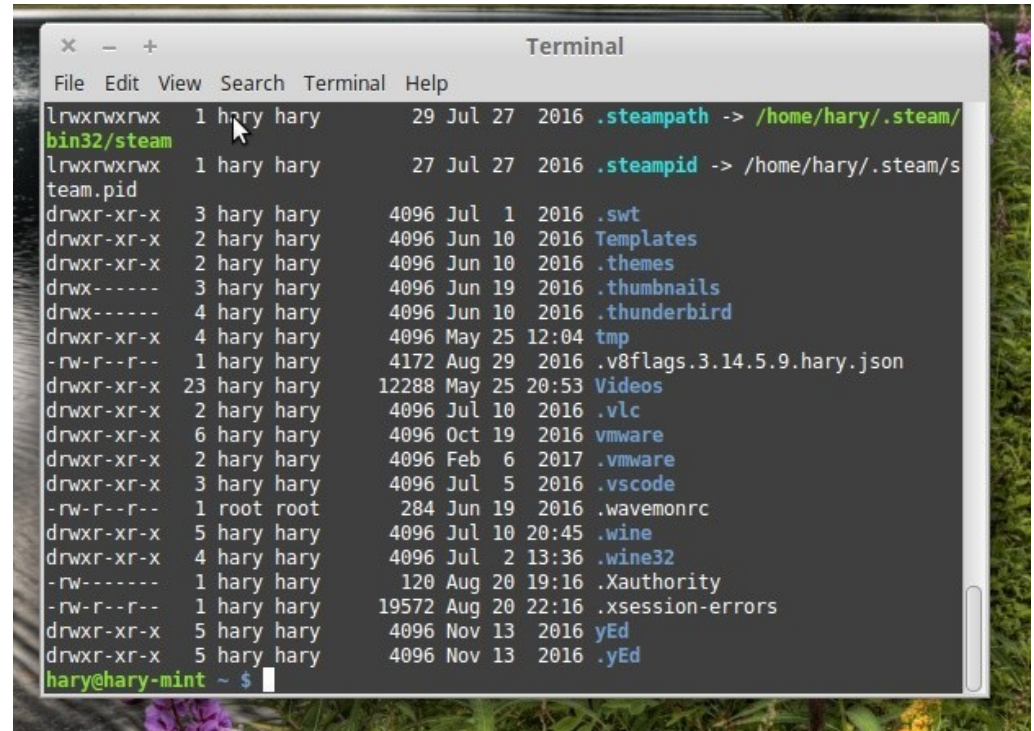
2. 3D-Umgebung, z.B. Virtual Reality, 3D-Spiele Benutzer steuert Bewegung im Raum



Möglichkeiten der Interaktion

3. Konsole (80er-Jahre, auch heute noch)

Benutzer tippt Text ein und erhält Text als Antwort



Perspektive des Benutzers

Der **Programmierer** muss überlegen, was ein **Benutzer** später mit dem Programm tun möchte. Er sollte diese möglichen Wünsche berücksichtigen und das Programm entsprechend gestalten.

Der Programmierer sollte auch überlegen, welche **Fehler** ein Benutzer mit dem Programm machen könnte, und das Programm entsprechend davor schützen, und ggf. Hilfestellungen anbieten.

Autor / Quellen

Autor:

- Christian Pothmann (cpothmann.de)
Freigegeben unter CC BY-NC-SA 4.0, April 2021



Grafiken:

- GUI: de.wikipedia.org, Lizenz GPL 3.0
- Smartphone: pngimage.com, Lizenz CC BY-NC 4.0
- Virtual Reality: ESA, Lizenz CC BY-SA 3.0 IGO
- Computer Terminal: en.wikipedia.org, Lizenz CC BY-SA 4.0