

Seite 16: Mock-up-Trainer

Dieser interaktive Trainer gehört zur Theorie-Seite:

Mock-up / Benutzeroberflächen-Entwurf

Hier übst du, aus einer Aufgabenbeschreibung die wichtigsten Elemente einer Benutzeroberfläche abzuleiten.

Im Fokus stehen:

Pflichtfelder
Fehlermeldungen
Validierung
Buttons
Hauptaktion
Nebenaktion
Benutzerführung
Mock-up ≠ UML-Diagramm

Was wird trainiert?

Bereich	Bedeutung
Pflichtfelder erkennen	wichtige Felder mit * markieren
Fehlermeldungen platzieren	Fehler direkt am betroffenen Feld anzeigen
Validierung verstehen	Eingaben fachlich prüfen
Hauptaktion erkennen	wichtigste Aktion, z. B. Speichern oder Anmelden
Nebenaktionen erkennen	Abbrechen, Zurück, Zurück zur Liste
Benutzerführung bewerten	Oberfläche soll verständlich und logisch sein
Mock-up einordnen	Mock-up ist kein UML-Diagramm

Interaktiver Mock-up-Trainer

<https://trainer.ulrich-wiki.com/mockup-trainer.html?v=1>

Mock-up-Trainer im Vollbild öffnen

Merksatz für den Trainer

Mock-up = geplanter Oberflächenentwurf
Mock-up ist kein UML-Diagramm
Pflichtfelder müssen erkennbar sein
Fehlermeldungen gehören nah an das betroffene Feld
Buttons müssen eindeutig beschriftet sein
Benutzerführung muss logisch und verständlich sein

Beispiel: Produktformular

Aufgabenstellung:

Ein Produkt soll angelegt werden.
Produktname, Kategorie und Preis sind Pflichtfelder.
Der Preis muss größer als 0 sein.
Der Benutzer soll speichern, abrechnen oder zurück zur Liste gehen können.

Mögliche Lösung:

Pflichtfelder:

Produktname
Kategorie
Preis

Fehlermeldung:

Direkt am Preisfeld

Hauptaktion:

Speichern

Sinnvolle Nebenaktionen:

Abrechnen
Zurück zur Liste

Validierung:

Preis muss größer als 0 sein

Einordnung:

Mock-up ist kein UML-Diagramm

Warum ist das fachlich richtig?

Ein Mock-up soll zeigen, wie eine Oberfläche aufgebaut ist und wie der Benutzer sie bedient.

Bei einem Produktformular muss der Benutzer erkennen:

Welche Daten muss ich eingeben?

Welche Felder sind Pflicht?

Was ist falsch, wenn eine Eingabe ungültig ist?

Wie speichere ich?

Wie breche ich ab?

Wie komme ich zurück?

Pflichtfelder

Pflichtfelder sind Felder, die ausgefüllt werden müssen.

Typische Darstellung:

Produktname *

Kategorie *

Preis *

Das Sternchen zeigt:

Dieses Feld ist erforderlich.

Fehlermeldungen

Fehlermeldungen sollten möglichst direkt beim betroffenen Feld stehen.

Gut:

Preis *

[0,00 €]

Preis muss größer als 0 sein.

Schlecht:

Irgendwo oben steht nur:
Fehler.

Merksatz:

Der Benutzer muss sofort erkennen, was falsch ist und wo er es korrigieren muss.

Validierung

Validierung bedeutet:

Das System prüft, ob die Eingabe gültig ist.

Beispiele:

Preis muss größer als 0 sein
E-Mail-Adresse muss gültig sein
Passwort darf nicht leer sein
Produktname muss ausgefüllt sein
Kategorie muss ausgewählt werden

Hauptaktion

Die Hauptaktion ist die wichtigste Aktion im Formular.

Beispiele:

Speichern
Anmelden
Bestellung abschließen
Absenden

Im Produktformular ist die Hauptaktion:

Speichern

Nebenaktionen

Nebenaktionen helfen dem Benutzer, den Vorgang zu verlassen oder zurückzugehen.

Beispiele:

Abbrechen
Zurück zur Liste
Zurück zum Warenkorb
Schließen

Wichtig:

Der Benutzer soll nicht in der Oberfläche feststecken.

Mock-up ist kein UML-Diagramm

Ein Mock-up zeigt eine Benutzeroberfläche.

Es zeigt nicht:

Klassen
Methoden
Kardinalitäten
Sequenzen
Kontrollflüsse
Datenbankbeziehungen

Dafür gibt es andere Diagramme.

Merksatz:

Mock-up = Oberfläche
UML = Modellierung

Typische Fehler im Mock-up

Fehler	Warum problematisch?
Pflichtfelder fehlen	Benutzer weiß nicht, was zwingend ist
Fehlermeldung fehlt	Benutzer versteht den Fehler nicht
Fehlermeldung steht zu weit weg	Fehler ist schwer zuzuordnen
Button heißt nur „OK“	Aktion ist nicht eindeutig
Kein Abbrechen-Button	Benutzer kann Vorgang schlecht verlassen
Kein Rückweg	Benutzerführung ist unvollständig
Zu viele Elemente	Oberfläche wird unübersichtlich
Technische Begriffe	Benutzer versteht die Oberfläche schlechter

Mini-Testfragen

1. Was trainiert dieser Mock-up-Trainer?

Er trainiert das Erkennen wichtiger UI-Elemente:

Pflichtfelder
Fehlermeldungen
Validierung
Buttons
Benutzerführung

2. Was bedeutet ein Sternchen `*` an einem Feld?

Das Sternchen bedeutet:

Pflichtfeld

Das Feld muss ausgefüllt werden.

3. Wo sollte eine Fehlermeldung stehen?

Möglichst direkt am betroffenen Feld.

Beispiel:

Preis muss größer als 0 sein.

direkt beim Preisfeld.

4. Was ist die Hauptaktion im Produktformular?

Die Hauptaktion ist:

Speichern

5. Welche Nebenaktionen sind sinnvoll?

Zum Beispiel:

Abbrechen

Zurück zur Liste

6. Was bedeutet Validierung?

Validierung bedeutet:

Das System prüft, ob eine Eingabe gültig ist.

Beispiel:

Preis muss größer als 0 sein.

7. Ist ein Mock-up ein UML-Diagramm?

Nein.

Ein Mock-up ist ein Oberflächenentwurf und kein UML-Diagramm.

8. Was zeigt ein Mock-up nicht?

Ein Mock-up zeigt nicht:

Programmcode
Datenbankbeziehungen
Klassendiagramme
Sequenzdiagramme
Kontrollflüsse

9. Warum sind eindeutige Buttons wichtig?

Weil der Benutzer erkennen muss, welche Aktion passiert.

Besser:

Speichern
Abbrechen
Zurück zur Liste

statt:

OK
Weiter
Button 1

10. Was ist Benutzerführung?

Benutzerführung bedeutet:

Die Oberfläche zeigt dem Benutzer klar, was er tun soll.

Dazu gehören:

verständliche Feldnamen

sichtbare Pflichtfelder

klare Buttons

Fehlermeldungen

Rückwege

Nächste Seite

Danach geht es weiter mit:

UML-Zustandsdiagramm

Revision #1

Created 28 May 2026 12:54:04 by Admin

Updated 28 May 2026 12:56:45 by Admin