



3. Übung Softwaretechnik

Benutzerfreundlichkeit von GUIs

Abgabe: Freitag, 11.11.2005 12 Uhr

1 GUI Design Regeln (22 Punkte)

Lesen Sie “The Luxury of Ignorance: An Open-Source Horror Story” von Eric Raymond. Sie finden den Artikel unter <http://www.catb.org/~esr/writings/cups-horror.html>.

1. Schreiben Sie eine kurze Zusammenfassung (nicht mehr als 250 Worte), über welches grundsätzliche Problem der Autor berichtet. Belegen Sie dieses mittels 3 Anekdoten, die ihm mit CUPS widerfahren sind. (10 Punkte)
2. Beschreiben Sie mit eigenen Worten die 6 “Goldenen Regeln”, die Eric Raymond aufstellt, und überlegen Sie sich zu jeder Regel je ein Beispiel, um sowohl gutes als auch schlechtes Design zu veranschaulichen. (12 Punkte)

2 Schlechte GUI — In Echt! (8 Punkte)

Betrachten Sie die Screenshots einer Anwendung einer bekannten Software Marke auf der nächsten Seite. Finden Sie *pro Dialog mindestens 1 Aspekt, insgesamt mindestens 4*, die schlecht sind, und begründen Sie warum und wie man sie besser machen sollte. Als Einstiegshilfe zur Beurteilung der Bedienfreundlichkeit stellen Sie sich mögliche Arbeitsvorgänge vor, wie z.B. für Dialog 2

- hinzufügen eines neuen Servers, oder
- finden eines bestimmten Servers in einer Liste von 40 Servern.

Abgabe

Bilden Sie Teams aus je zwei Studenten, erarbeiten Sie die Lösung *gemeinsam* und reichen Sie *eine Lösung pro Team* ein. Drucken Sie Ihre Lösungen aus, klammern Sie sie zusammen, und werfen Sie sie bis spätestens Freitag den 11.11.2005 12:00 Uhr in die mit “Softwaretechnik” beschrifteten Übungskästen vor Hörsaal 1 in Gebäude 45.

Fragen?

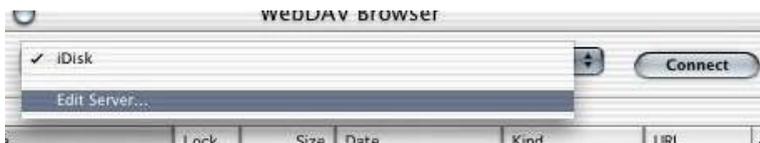
Bei Fragen wenden Sie sich an Valentin Dallmeier <dallmeier@st.cs.uni-sb.de> oder Silvia Breu <breu@st.cs.uni-sb.de>.



(a) Dialog 1



(b) Dialog 2



(c) Dialog 3