

Transition

Menübäume sind unvollständig, weil sie nicht die gesamte Struktur der möglichen Anwenderhandlungen zeigen - wie z.B. der Rücksprung zum vorigen Menü, Sprünge zum Startmenü oder Verzweigungen aufgrund der Fehlerbehandlung oder von Hilfe-Bildschirmen. Wenn man jedoch alle diese Übergänge hinzufügt, bringt man höchstens die klare Struktur des Menübaums durcheinander. Für einige Aspekte des Designprozesses ist eine genauere Spezifikation jeder möglichen Transition erforderlich. Auch gibt es für viele Interaktionsstile, die nicht über Menüs abgebildet werden, einen Menge möglicher Zustände und zulässiger Transitionen zwischen diesen Zuständen, die zur Bildung einer Baumstruktur ungeeignet sind. Für diese und andere Sachverhalte wird vielfach eine eher allgemeine Designnotation angewandt, die man als Transitionsdiagramme bezeichnet.

Üblicherweise umfasst ein Transitionsdiagramm eine Gruppe von Knoten, die den Status des Systems repräsentieren, und einen Gruppe von Links zwischen den Knoten, die mögliche Transitionen darstellen. Jeder Link trägt die Bezeichnung der Useraktion, die diesen Link auswählt, und den möglichen Reaktionen des Computers. Das einfache Transitionsdiagramm stellt ein nummeriertes System zur Menüauswahl für Restaurant-Kritiker dar. Hier wird gezeigt, was passiert, wenn der Anwender eine nummerierte Auswahl trifft:

- 1 <Füge ein Restaurant in die Liste ein
- 2 <Zeige eine Kritik des Restaurants
- 3 <Lese eine Kritik
- 4 <Hilfe - kann auch über <?> gewählt werden)
- 5 <Ende, bei jedem anderen Zeichen gibt es eine Fehlermeldung.