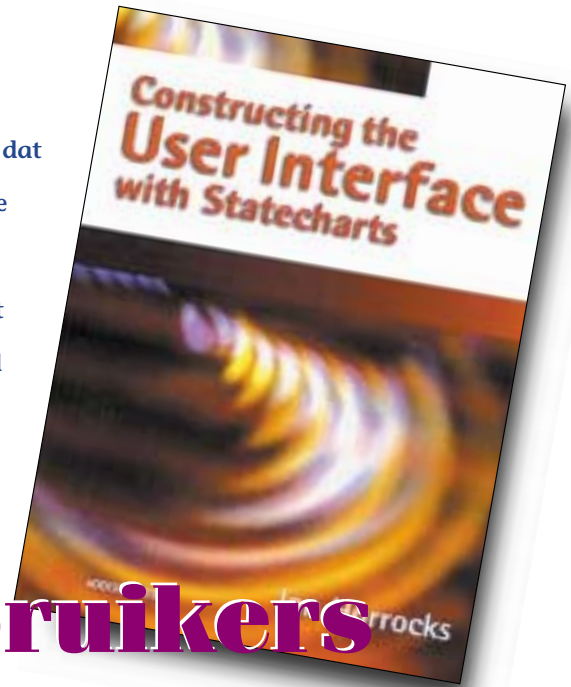


Een van de meestverspreide misvattingen in systeemontwikkeling is dat het ontwikkelen van de user interface eenvoudig is. Niets is minder waar. De user interface bevat vaak de meeste bugs, en is bovendien het moeilijkst te testen onderdeel van applicaties. Het functioneren van een applicatie hangt bovendien voor een groot deel af van de bruikbaarheid en betrouwbaarheid van de user interface. Het ontwikkelen van een goede en tegelijk prettige user interface is dus van levensbelang voor systeemontwikkelpromen.



## Keuvelen met gebruikers

Gek genoeg wordt er – buiten richtlijnen voor ergonomie en look-and-feel - tijdens projecten maar weinig aandacht besteed aan een eventueel ontwerp van de user interface. Zo er al aandacht is, wordt in een vroeg stadium een prototype ontwikkeld, dat meestal snel uitgroeit tot de daadwerkelijke applicatie. Het prototype kent een hoge mate van detail, maar het kost helaas nogal eens onevenredig veel tijd en moeite om dat te bereiken. Is het dan niet mogelijk om op eenvoudige wijze een effectief model te maken van de toekomstige user interface? Opvallend genoeg biedt UML maar weinig aanknopingspunten. UML kent geen techniek voor het modelleren van de user interface, hoewel er een nauwe relatie te leggen is tussen use case diagrammen en de user interface. Tijdens workshops waarin samen met gebruikers use cases worden gemodelleerd, valt het telkens weer op dat gebruikers naast de use cases stevast rechthoeken en pijlen op het whiteboard tekenen. Inderdaad als model van de toekomstige user interface. Gebruikers denken nu eenmaal in schermen. Aan de titel te zien heeft ook auteur Ian

Horrocks zich voor zijn boek *Constructing the User Interface with Statecharts* laten inspireren door een modelleertechniek uit UML. In zijn boek behandelt deze voor British Telecom werkende auteur tot in grote mate van detail de werking van statecharts. Vervolgens laat hij zien hoe deze voor het modelleren van user interfaces kunnen worden aangewend. Horrocks geeft daarnaast een groot aantal hints en tips in het gebruik van statecharts die ook buiten dit domein zeer bruikbaar zijn.

Het boek kent een handzaam formaat, maar tergend kleine letters. Alhoewel het ruimschoots voorziet in afbeeldingen (vrijwel allemaal statechart) is het een complex boek en zeker niet bedoeld voor tere zieltes. Voorbeelden blijven beperkt in *Constructing the User Interface with Statecharts*. De eerste case study in het boek is alweer de eeuwige calculator, reeds present in zoveel boeken. Voor het ontwerpen van de user interface van een eenvoudige calculator is de getoonde techniek echter overkill en voor situaties waarin een model zo handig zou zijn schiet Horrocks' modelleertechniek te kort. Nu heb ik toch wel eens

een UML diagram gezien, maar uit de statescharts in dit boek kan ik slechts met moeite de relatie met echte schermen opmaken.

Wie hoopt op een eenvoudige modelleertechniek waarover gezellig met gebruikers kan worden gekeuveld komt bedrogen uit. Horrocks' modelleertechniek heeft vooral tot doel fouten in de logica achter de user interface te voorkomen en is tamelijk formeel. Het statechart diagram is bovendien niet de meeste toegankelijke modelleertechniek die UML biedt. Niet voor niets is hierover verreweg het minst gepubliceerd in de literatuur. Het is dus nog wachten op meer toegankelijke boeken over modelleertechnieken, met name over het ontwerp van de user interface.

Sander Hoogendoorn, Partner Ordina,  
Chief architect Smart Development Center  
(e-mail: sander.hoogendoorn@ordina.nl)

Auteur: Ian Horrocks  
Titel: Constructing The User Interface With Statecharts  
Uitg.: Addison Wesley, 2002