# Objaśnienie KS 2.5.7:Przeciąganie (poziom AA)

[Pobierz plik Word](file:///D%3A%5Cgithub%5Cobjasnienia%5Cword%5CWCAG-22_KS-257.html) (umożliwia porównanie wersji angielskiej i polskiej; wersja opublikowana na stronie może się nieznacznie różnić - jest aktualniejsza)

Kryterium sukcesu (KS)

Wszystkie [funkcjonalności](file:///D%3A%5Cgithub%5Cobjasnienia%5CWCAG-22_KS-257.html#dfn-functionality), które wykorzystują do działania [ruch przeciągania](file:///D%3A%5Cgithub%5Cobjasnienia%5CWCAG-22_KS-257.html#dfn-dragging-movement) można zrealizować za pomocą [wskaźnika jednopunktowego](file:///D%3A%5Cgithub%5Cobjasnienia%5CWCAG-22_KS-257.html#dfn-single-pointer) bez przeciągania, chyba że przeciąganie jest [niezbędne](file:///D%3A%5Cgithub%5Cobjasnienia%5CWCAG-22_KS-257.html#dfn-essential) lub funkcjonalność została określona przez [oprogramowanie użytkownika](file:///D%3A%5Cgithub%5Cobjasnienia%5CWCAG-22_KS-257.html#dfn-user-agent), a nie autora treści.

Wymóg ten dotyczy treści internetowych, które odczytują działania wskaźnika (tj. nie dotyczy działań, które są wymagane do obsługi programu użytkownika lub technologii wspomagającej).

## W skrócie

**Cel**

Nie polegaj w działaniach użytkownika na przeciąganiu.

**Co zrobić**

W przypadku każdej akcji wymagającej przeciągania zapewnij alternatywę wykorzystującą proste wskazanie.

**Dlaczego to jest ważne**

Niektóre osoby nie mogą używać myszy do przeciągania elementów.

## Intencja

Celem tego kryterium sukcesu jest zapewnienie, że funkcjonalność, która wykorzystuje ruch przeciągania ma inny [jednowskaźnikowy](file:///D%3A%5Cgithub%5Cobjasnienia%5CWCAG-22_KS-257.html#dfn-single-pointer) tryb działania, który nie wymaga zręczności w przeciąganiu elementów.

Niektóre osoby nie są w stanie wykonywać precyzyjnych ruchów przeciągania. Inne używają wyspecjalizowanego lub przystosowanego urządzenia wejściowego, takiego jak trackball (kot), mysz nagłowna głowy, system wzroku lub emulator myszy sterowany głosem, co może sprawić, że przeciąganie będzie uciążliwe i podatne na błędy.

Gdy interfejs implementuje funkcję wykorzystującą ruchy przeciągania, użytkownicy wykonują cztery odrębne działania:

1. dotknij lub kliknij, aby ustalić punkt początkowy, potem
2. naciśnij i przytrzymaj ten punkt początkowy podczas...
3. wykonywania zmiany położenia wskaźnika przed...
4. zwolnieniem wskaźnika w punkcie końcowym.

Nie wszyscy użytkownicy potrafią dokładnie nacisnąć i przytrzymać ten punkt kontaktu, jednocześnie zmieniając położenie wskaźnika. Należy zapewnić alternatywną metodę, aby użytkownicy z niepełnosprawnością ruchową korzystający ze wskaźnika (myszy, pióra lub kontaktu dotykowego) mogli korzystać z tej funkcjonalności.

Wymaganie to jest odrębne od dostępności klawiatury, ponieważ osoby korzystające z urządzenia z ekranem dotykowym nie mogą korzystać z klawiatury fizycznej. Interakcje specyficzne dla klawiatury, takie jak klawisze tabulacji lub klawisze strzałek, mogą nie być możliwe w przypadku napotkania kontrolki „przeciągnij i upuść”. Należy jednak pamiętać, że wprowadzanie tekstu może być akceptowalną alternatywą dla przeciągania z jednym wskaźnikiem. Na przykład wprowadzenie danych obok suwaka może pozwolić każdemu użytkownikowi na wprowadzenie dokładnej wartości suwaka. W takiej sytuacji klawiatura ekranowa na ekranie dotykowym umożliwia wprowadzenie wartości alfanumerycznej za pomocą jednego wskaźnika.

Kryterium to nie dotyczy przewijania włączonego przez program użytkownika. Przewijanie strony nie wchodzi w zakres tego zakresu, podobnie jak użycie techniki takiej jak przepełnienie CSS aby umożliwić przewijanie sekcji treści.

### Związek z innymi wymaganiami

Kryteria sukcesu 2.1.1 Klawiatura i 2.1.3 Klawiatura (bez wyjątku) wymagają, aby funkcje przeciągania były dostępne za pomocą klawiatury. Jednakże osiągnięcie równoważności klawiatury dla operacji przeciągania nie spełnia automatycznie tego kryterium sukcesu. Możliwe jest utworzenie interfejsu obsługującego przeciąganie i sterowanie za pomocą klawiatury, który nie działa przy użyciu samych kliknięć lub dotknięć. Chociaż można stworzyć wiele projektów alternatywnych rozwiązań przeciągania, które uwzględniają zarówno dostępność klawiatury, jak i obsługę za pomocą pojedynczego wskaźnika, te dwa wymagania należy oceniać niezależnie.

To kryterium sukcesu dotyczy ruchów przeciągania, a nie gestów wskaźnika, które są omówione w [Kryterium sukcesu 2.5.1 Gesty dotykowe](https://www.w3.org/WAI/WCAG22/Understanding/pointer-gestures). Gesty dotykowe (wskaźnika???) obejmują gesty kierunkowe oparte na ścieżce oraz gesty wielopunktowe. Natomiast w przypadku ruchów przeciągania liczy się tylko punkt początkowy i końcowy ruchu, a nie rzeczywista ścieżka.

Dodatkowymi przykładami są prostokąty zaznaczenia, które ustawiają pierwszą współrzędną prostokąta x/y w pozycji wskaźnika poprzez zdarzenie przesunięcia wskaźnika w dół, a drugą współrzędną x/y po ruchu przeciągania w następnym zdarzeniu w górę. Podobnym przykładem jest linia łącząca dwa różne elementy na ekranie, jak w teście alokacyjnym, w którym użytkownicy muszą narysować linię między pytaniami i odpowiadającymi im odpowiedziami. W takich przypadkach ruch przeciągania wymaga alternatywnego sposobu wykonania tego samego działania, który nie opiera się na ruchu przeciągania. Na przykład dwie oddzielne akcje pojedynczego dotknięcia lub kliknięcia mogą zdefiniować współrzędne prostokąta lub punkty początkowy i końcowy linii łączącej.

### Alternatywy dla przeciągania ruchów na tej samej stronie

Gdy funkcjonalność może być wykonana poprzez przeciąganie i istnieje równoważna opcja umożliwiająca dostęp za pomocą jednego wskaźnika bez przeciągania, to kryterium sukcesu zostaje spełnione. Nie musi to być ten sam komponent, o ile funkcjonalność jest równoważna. Przykładem jest koło kolorów, w którym kolor można zmienić, przeciągając wskaźnik. Ponadto pola tekstowe do numerycznego określenie koloru umożliwiają definicję koloru bez konieczności przeciągania. (Należy pamiętać, że wprowadzanie tekstu jest uważane za niezależne od urządzenia; chociaż celem jest wprowadzanie znaków, wprowadzanie tekstu może odbywać się za pomocą głosu, wskaźnika lub klawiatury).

### Rozróżnianie ruchów przeciągania od gestów wskaźnika opartych na ścieżce

Ruchy przeciągania objęte tym kryterium sukcesu to interakcje wskaźników, w przypadku których liczy się tylko punkt początkowy i końcowy. Gdy wskaźnik nawiąże kontakt z celem, kierunek ruchu przeciągania nie jest uwzględniany w interakcji, dopóki wskaźnik nie odłączy się od celu. Ponieważ ruch przeciągania nie ma punktu pośredniego, ruch przeciągania może przebiegać w dowolnym kierunku. Gesty oparte na ścieżce są omówione w Kryterium sukcesu 2.5.1 Gesty dotykowe. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz [Objaśnienie kryterium sukcesu 2.5.1 Gesty dotykowe](https://www.w3.org/WAI/WCAG21/Understanding/pointer-gestures.html)

## Korzyści

* Użytkownicy, którzy mają trudności z wykonywaniem ruchów przeciągania, mogą nadal obsługiwać interfejs z interfejsem wskaźnika.

## Przykłady

* Mapa umożliwia użytkownikom przeciąganie widoku mapy, a mapa posiada przyciski w górę/w dół/w lewo/w prawo do przesuwania widoku.
* Sortowalna lista elementów może, po dotknięciu lub kliknięciu elementu listy, udostępnić sąsiadujące kontrolki umożliwiające przesuwanie elementu w górę lub w dół na liście poprzez proste dotknięcie lub kliknięcie tych kontrolek.
* Tablica zadań, która umożliwia użytkownikom przeciąganie i upuszczanie elementów pomiędzy kolumnami, udostępnia również dodatkowe wyskakujące menu po dotknięciu lub kliknięciu elementów w celu przeniesienia wybranego elementu do innej kolumny poprzez dotknięcie lub kliknięcie pozycji menu wyskakującego.
* Widżet sterowania promieniowego (koło kolorów), w którym wartość można ustawić poprzez przeciągnięcie znacznika aktualnie wybranego koloru w inne miejsce, umożliwia także wybranie innej wartości koloru poprzez dotknięcie lub kliknięcie innego miejsca na kole kolorów.
* Widżet liniowego sterowania suwakiem, w którym wartość można ustawić poprzez przeciągnięcie wskaźnika wizualnego (kciuka) pokazującego aktualną wartość, umożliwia dotknięcie lub kliknięcie dowolnego punktu na ścieżce suwaka w celu zmiany wartości i ustawienia kciuka w tej pozycji.
* Widżet, za pomocą którego możesz przeciągnąć prezent dla jednej osoby na zdjęciu grupy osób, posiada również alternatywne menu, w którym użytkownicy mogą wybrać z menu osobę, która powinna otrzymać prezent.

## Techniki

Każdy numerowany element w tej sekcji reprezentuje technikę lub kombinację technik, które Grupa Robocza WCAG uważa za wystarczające do spełnienia tego Kryterium sukcesu. Jednakże nie jest konieczne stosowanie tych konkretnych technik. Aby uzyskać informacje na temat stosowania innych technik, zobacz [Objaśnienie technik dla kryteriów sukcesu WCAG](https://www.w3.org/WAI/WCAG22/Understanding/understanding-techniques), szczególnie w sekcji „Inne techniki”.

### Wystarczające techniki

1. [G219: Zapewnienie istnienia alternatywy dla ruchów przeciągania, które działają na treści](https://www.w3.org/WAI/WCAG22/Techniques/general/G219)

### Błędy

Poniżej wymieniono typowe błędy, które grupa robocza WCAG uważa za naruszenie tego kryterium sukcesu.

* [F108: Niespełnienie kryterium sukcesu 2.5.7 Ruchy przeciągania z powodu braku metody pojedynczego wskaźnika umożliwiającej użytkownikowi obsługę funkcjonalności, która nie wymaga ruchu przeciągania](https://www.w3.org/WAI/WCAG22/Techniques/failures/F108)