

# *SISTEMI OPERATIVI*

*Testi di riferimento :*

Dat@Game Hoepli - P.Camagni, R. Nikolassy  
InfoChef Hoepli - P.Camagni, R. Nikolassy

## **IL 5°-6° LIVELLO DEL SISTEMA OPERATIVO: L'INTERFACCIA UTENTE E LE APPLICAZIONI**

# Interfaccia



## Friendly user


Indica un tipo di **software facilmente utilizzabile**, grazie soprattutto a una interfaccia grafica (GUI) accattivante e all'uso di menu, pulsanti, icone, mouse.

## L'interfaccia con l'utente

L'espressione **interfaccia utente** (o **shell**) indica quelle parti che si frappongono tra la macchina e l'utente, permettendo a quest'ultimo di "dialogare" con la macchina e di gestire le funzionalità di un sistema (anche non informatico).

L'interfaccia utente può essere di due tipi:

- **CLI** (*Command Line Interface*);
- **GUI** (*Graphical User Interface*).

Le interfacce grafiche di tipo **CUI** sono tipiche dei sistemi operativi a linea di comando, per esempio **MS-DOS** o **Unix**, quelle di tipo **GUI** sono utilizzate nei sistemi operativi **friendly user**,  per esempio **Windows**, **MacOS** e **Linux** (nelle distribuzioni più recenti).

# Interfaccia

Sul mercato sono disponibili diversi sistemi operativi: la scelta di quello più idoneo avviene tenendo conto delle esigenze dell'utente e del campo di applicazione. Alcuni SO sono infatti adatti a gestire reti di computer, altri invece sono più performanti nel campo della grafica, altri ancora offrono maggiori garanzie di funzionamento in caso di guasti del sistema.

**WINDOWS '93**

**WINDOWS '95 - MAC OS**

**E MOLTI ALTRI...**

## **ALTRI SISTEMI OPERATIVI**

**Dat@Game PAG. 59-70**

**InfoChef PAG. 33-44**