**----------- COMPONENTES DE INTERFACE (OBJETOS / API)**

- Push Button: Botão que fica setado ao clicar, e desfocado no próximo click.

- Click Button: Botão que só fica setado ao clicar.

- Check Box: Um ou várias opções podem ficar selecionadas

- Radio Button: Apenas uma opção pode ficar selecionada

- Scroll bar: Também chamado de Slider. Denota posição ou valor

- Label: Componente que possui apenas uma string

- Panel: Possui apenas uma cor. Possui formato quadrado.

- Combo Box: Componente que contém pop-up menu com várias opções

**----------- EVENTOS NA GUI**

=> Componentes

- GUI Events handling: manipulador de eventos (a isso se deve a criação de handlers)

- Lista de eventos

Funciona no formato FIFO (first in, first out) /

Esta lista é protegida

=> Sequência

- Ocorre evento => este é incluído em uma lista => é consumido pela GUI events handling

=> Fontes de Eventos:

- ISP () => protocolo de comunicação de hardware (mouse, keyboard, touchscreen...)

- TIMER () => temporizadores do software

- THREADS () => eventos advindos de diferentes “threads

**----------- DEFINIÇÕES**

- Struct Size: contém tamanho (width, height) do elemento gráfico

- Objeto: Transparente x Opaco (possui cor de fundo)

- Image: é um control + FrameBuffer

- FrameBuffer: estrutura que contém array de pixels e um "struct size"

- Variável Global: return status

- Control Type (get and set): control or composite control

- State (get and set): normal, focado, desabilitado, escondido

- Parent (get and set): define e verifica pai (Composite Control)

- paint(): método que acessa diretamente o framebuffer