

60200307 우연정

목차

1. GUI (Graphic User Interface)
2. Window Graphics Library

1. GUI (Graphic User Interface)

커뮤니케이션은 컨텍스트가 다른 두 개 이상의 대상이 서로 정보를 주고받는 것이다. 그때 맞닿은 면, 접점을 인터페이스라고 한다. 인터페이스에는 서로 정보를 교환할 수 있는 매커니즘이 있어야 한다.

사람의 인터페이스는 지각이다. (perception) 유저 인터페이스는 컴퓨터의 운영체제가 사용자와 인터페이스를 이룬다는 의미이다. 사용자는 운영체제와

운영체제는 관리자로서 컴퓨팅 리소스(컴퓨터가 가진 자원)를 사용할 수 있도록 외부에 제공해준다. 외부에는 2가지가 있다. 컴퓨팅 리소스에는 하드웨어와 소프트웨어 위에 올라가 있는 프로세스 매니지먼트나 파일 시스템이 있다. (파일은 하드디스크가 있고 하드디스크를 관리하는 프로그램이다.) 즉 OS는 서비스 대상이 두 개다. OS는 사용자와 애플리케이션 프로그램에 컴퓨터의 하드웨어를 유틸리티 프로그램을 이용해서 서비스를 제공한다. 이를 통해 사용자는 하드웨어를 직접 관리하지 않고도 컴퓨팅 작업을 할 수 있는 것이다.

GUI (Graphical User Interface)는 OS에서 사용자가 시각적인 요소를 통해 컴퓨터와 상호 작용할 수 있게 하는 인터페이스이다. 아이콘, 버튼, 메뉴 등이 이에 해당한다. 사용자의 이해를 도우며 접근성을 높이는 역할을 한다.

2. Window Graphics Library

Window Graphics Library 에는 Window/Widget/Panel가 있다.

Window는 GUI 환경에서 화면에 표시되는 독립적인 뷰포트를 의미한다. 이는 여러 프로그램이나 문서를 동시에 보여줄 수 있다. Widget은 GUI에서 사용자와 상호 작용하는 기본적인 구성 요소이다. 버튼, 레이블, 텍스트 필드 등이 있다. Panel은 여러 위젯이나 컴포넌트를 그룹화하여 하나의 단위로 관리하는 컨테이너이다.

GUI에서 대부분의 각 요소는 사각형 영역(rectangular area)으로 표현된다. 이는 화면 내에서 요소의 위치와 크기를 정할 때 사용된다. GUI의 'paint'는 화면에 위젯과 요소를 그리는 과정을 말한다. 이벤트 처리는 사용자의 입력(클릭, 키보드 입력 등)이나 시스템 이벤트를 GUI가 어떻게 감지하고 반응할 것인지를 다룬다. aggregation object는 여러 객체나 데이터를 하나의 단위로 묶어 관리한다.