

# The REBOL Documentation Project

-- FR - Documentation REBOL - Divers --

Divers

## L'interface REBOL 3.0

Philippe Le Goff

Première publication : 8 juin 2006, et mis en  
ligne le jeudi 8 juin 2006

### Résumé :

La traduction de l'article 23 du blog REBOL 3.0 sur l'évolution de la GUI dans REBOL 3.0

## L'interface REBOL 3.0

*Carl Sassenrath, CTO REBOL Technologies 5-May-2006 17:58 GMT Article #0023*

Ok, ceci est une note importante...

Le système graphique de REBOL 3.0 est plus puissant et petit que celui des versions précédentes de REBOL. Il sera fantastique pour créer des interfaces utilisateurs graphiques (GUIs), des présentations, des jeux, et des démonstrations. Il devrait être possible de créer des centaines d'objets graphiques, mais sans les coûts en mémoire requis dans les versions précédentes.

Actuellement, afin de rendre les couches hautes de l'interface (ex. VID) plus rapides et petites en taille, ces couches doivent être réimplémentées en utilisant de nouvelles méthodes. Par bonheur, il n'y a beaucoup de code en jeu ici, de sorte que l'opération ne devrait pas être trop longue. Cependant, ce n'est pas non plus un petit travail, et le projet doit démarrer assez rapidement.

Améliorations :

Nous allons saisir cette opportunité pour améliorer le système interne à l'interface (GUI) REBOL. Voici quelques pistes d'améliorations :

**Styles** : Nous avons besoin d'un jeu sérieux de "widgets" standards (pour utiliser le terme non REBOLien que tout le monde comprendra). Les boutons, les listes, les champs, les zones de texte et autres styles devront être au moins aussi fonctionnels que ceux trouvés dans n'importe quel navigateur Web. (ex. nous devons supporter l'annulation (undo) dans les champs et les zones de texte.

**Look** : Nous voulons moderniser le look des styles actuels pour le rendre équivalent ou meilleurs à celui rencontrés dans des frameworks d'applications. (ex. le look de Konfabulator est bien). Je pense qu'il y a beaucoup de possibilités d'actions avec les fonctions de DRAW (AGG), en éliminant le recours à des images embarquées dans le binaire.

**Dialecte** : Le dialecte de la GUI a été implémenté il y a longtemps. Depuis, nous avons développé un grand nombre de techniques pour une meilleure implémentation des dialectes. Ces méthodes devraient être utilisées dans la nouvelle GUI. **Skins** : Un certain degré de skinning devra être supporté. (Mais, nous ne voulons pas être trop ambitieux ici, car cela pourrait accroître la taille du code et retarder la sortie de la release).

**Optimisation** : La GUI a besoin d'être plus rapide et moins gourmande en mémoire. Le code devrait être petit et optimisé pour ne pas faire grossir la taille de REBOL.

**Spécial** : Nous voulons être sûr de supporter certaines des possibilités trouvées dans les interfaces modernes, comme l'aide contextuelle, etc.

Le projet :

Je n'ai pas encore décidé comment la GUI sera créée. La manière la plus probable est de reconstruire sur quelque chose déjà existant. Je ne suis pas opposé à utiliser une interface qui a été réalisée en dehors de RT (ex. REBGUI ?), pour autant qu'elle corresponde avec les conditions

ci-dessus et que la license est appropriée.

Je voudrais assembler une petite équipe pour ce projet, probablement trois ou quatre personnes au total (moi compris). Et, il est critique que chacun de nous partage les mêmes objectifs de conception et les mêmes bonnes pratiques de programmation.

Le projet devrait commencer dès que nous aurons les couches basses du système graphique de REBOL 3.0 en place et fonctionnelles (pas plus tard qu'en mai, j'espère !). Il est probable que nous devrions démarrer avant que le système de gestion des événements ne soit finalisé, mais cela ne devrait pas retarder les choses.

Vos idées et commentaires sont attendus.

(Traduction : Philippe Le Goff)