

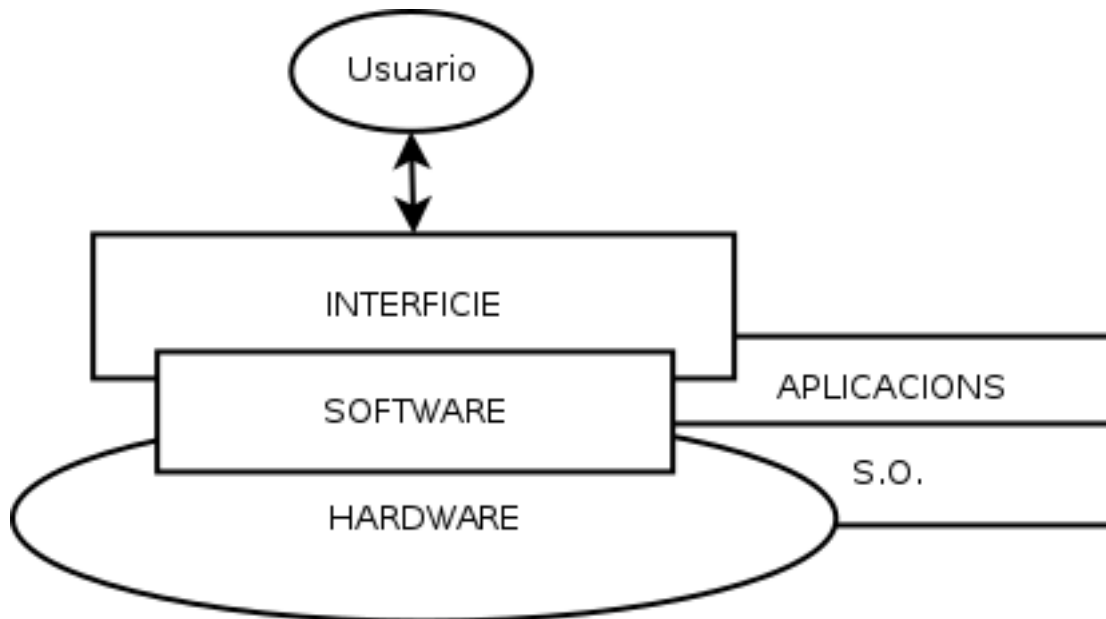


# **Desenvolupament d'interfícies**

**Teoria**

Autor: Sergio Reinoso

## Definició grafica



## Categorització d'interfícies

- **GUI (Graphic User Interface):** Interficie grafica
- **CLI (Command Line Interface):** Interficie **NO** grafica

## Objectius d'interfícies

- Que sigui facil i agradable

## Interfícies S.O.

### Windows:

- Finestres
- Interfícies WIMP (Windows, Icons, Menus, Pointer)

### MacOS:

- Finestres
- Interfícies WIMP (Windows, Icons, Menus, Pointer)

### Linux:

- X Windows
- KDE
- OpenLock
- Gnome => Eina: GLADE (GTK)

## Características interfaces

- Accesible e intuitiva
- Utilizar metáforas(Imatges que ens diguin alguna cosa)
- Fácil aprendizaje i us
- Consistent
- Ofertir control de la aplicació a l'usuari
- Anticipació
- Reduir càrrega memòria(Que l'usuari no hagi de pensar)
- Llegible
- Autònoma
- Internacional
- Valors inicials(Anticipació)
- Ergonomia (Llei de Fitch)(Col·locació dels elements)

## Definicions

**Interfície:** Es un conjunt d'elements (que poden pertanyer al SW o al HW) que ofereixen una informació a l'usuari, i permetent, es a mes a mes, la interacció (física o lògica) entre l'usuari i l'ordinador, per mitjà d'un dispositiu perifèric o un enllaç de comunicació.

## Elementos GUI

- **Top Level**
  - Ventanas
  - Cuadros de dialogo
  - Asistentes
- Menus
- Pestaña
- Barra de Herramientas
- Iconos
- Entorno de trabajo
- **Controles**
  - **Botones**
    - 
    - radio button
    - checkbox

## Características interfaces

- Boton con relieve
- Combobox
- Desplegables

Els controls son objectes que permeten un desenvolupament de la interfície més senzilla gràcies a la seva possibilitat de modularitat i reutilització. Els controls tenen **propietats** i **mètodes**, i es poden associar a **esdeveniments**.