### Vývoj uživatelských rozhraní

Jiří Zacpal



DEPARTMENT OF COMPUTER SCIENCE PALACKÝ UNIVERSITY, OLOMOUC

KMI/URO Uživatelská rozhraní

## Před osobními počítači



- přímé ovládání (řízení)
- metafory versus principy fungování
- absence interaktivity
- znakový vstup/výstup (terminály, děrné štítky ...)

#### Memex



- Memex (Memory+Index)
- Vannevar Bush
- "As We May Think", 1945
- "pouze" teoretický koncept
- pracovní stůl s periferiemi
- datově orientovaný, komunikace
- hypertext, vyhledávání a asociace
- práce s obrazem

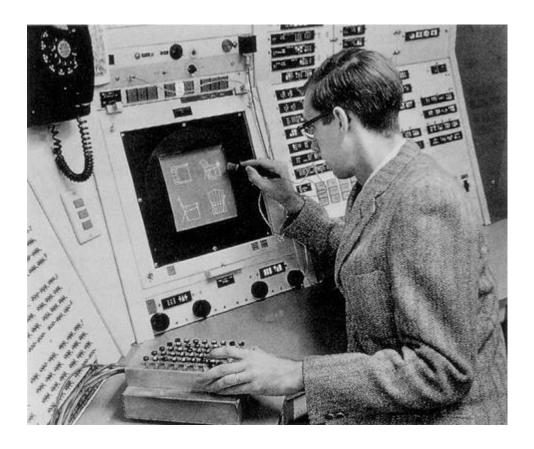


# Sketchpad

## Sketchpad



- 1963, Ivan Sutherland
- první interaktivní systém namísto dávkového zpracování
- první graficky orientovaný systém
- předchůdce CAD (Computer Aided Design) systémů



### Sketchpad



- pracovní plocha (metafora "papír")
- ovládání pomocí:
  - panelu tlačítek (akce)
  - světelného pera (objekty)
- inteligentní interpretace vstupu (pohyb světelným perem > objekt)
- vektorová reprezentace
- objekty jako prototypy
- manipulace s objekty
- video: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=6orsmFndx">http://www.youtube.com/watch?v=6orsmFndx</a> o

# On-Line System (NLS)

#### **NLS**

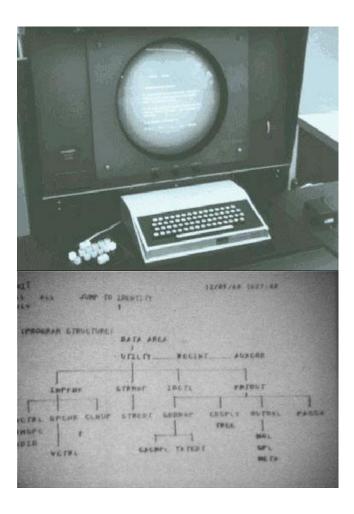


- Douglas Engelbart,1968
- cíl: zlepšit práci člověka nikoliv jej nahradit
- aplikace: práce s textovými daty
- pracovní plocha jako okno
- v jednom okamžiku jedno okno
- primitivní vektorová grafika
- hypertext
- groupware

#### **NLS**



- ovládání:
- třítlačítková myš
- "chord keyboard"
- výstup jako malá
- obrazovka snímaná filmovou kamerou
- video: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=JflgzSoTMOs">http://www.youtube.com/watch?v=JflgzSoTMOs</a>



# Xerox Alto

#### Xerox Alto



- Xerox Parc, 1978
- vycházel z NLS, ale celkově obrovský pokrok principy a ideje
- první bitmapově orientovaný výstup (606x808)
- Ethernet
- pozoruhodné (ne) komerční aspekty



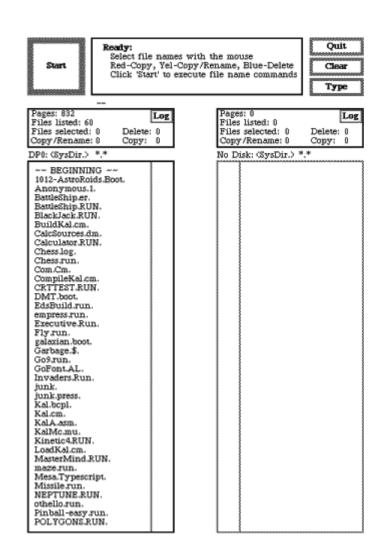
#### Xerox Alto - rozhraní

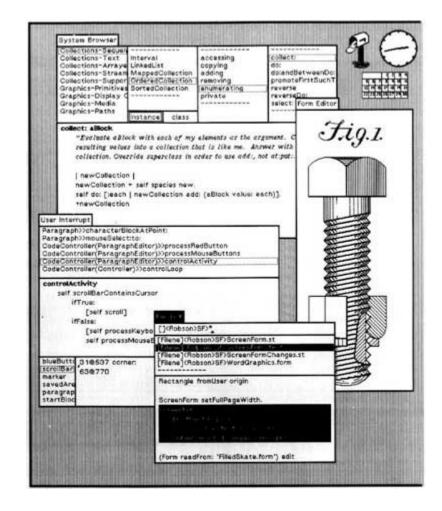


- počítač pro kancelářskou práci
- zaměření na úlohy
- grafické uživatelské rozhraní
- ne zcela jednotné rozhraní
- použití více oken najednou
- objektová orientace v aplikacích
- textové rozhraní mimo aplikace
- výstup WYSIWYG
- převážně modální ovládání

#### Xerox Alto - software







#### **Xerox Star**



- 1981, 17.000 \$, určený pro kancelářskou práci
- zásadní inovace v GUI
- dodnes velmi inspirativní
- dokumentově orientovaný systém
- metafora pracovní plochy
- objektová orientace
- jednotné rozhraní
- ovládání klávesnicí a myší (dvě tlačítka)
- video: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=Cn4vC80Pv6Q&list=FLBdlWGMTQDzeAgH1hhquIbw">http://www.youtube.com/watch?v=Cn4vC80Pv6Q&list=FLBdlWGMTQDzeAgH1hhquIbw</a>

# Apple

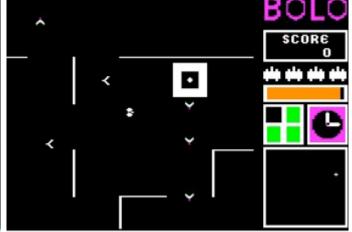
# Apple II

P

- komerčně úspěšný
- Apple II (1977)
- levný osobní počítač
- bez GUI v pravém slova smyslu
- hry, kancelářský software





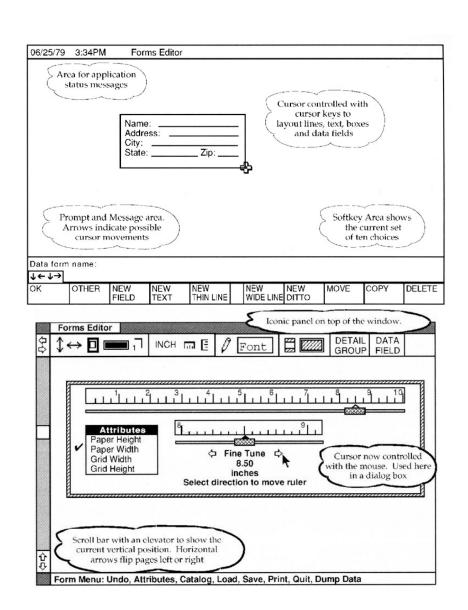


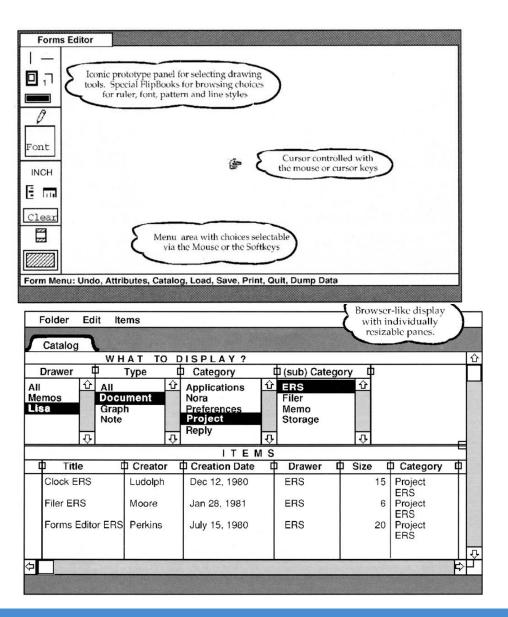
# Apple Lisa



- vývoj od 1979
- na trhu od 1983, 10.000 \$
- počítač pro kancelářskou práci
- silně ovlivněno prací Xerox
- komerční neúspěch
- vlastnosti
  - kooperativní multitasking
  - virtuální paměť
- LisaOffice System kancelářské aplikace Apple
- LisaWorkshop (Cobol, Basic a Pascal)
- nepohodlné programování pro třetí strany







# Apple Lisa - inovace



- menu
- položky v menu jako akce i volby
- zakazování položek v menu
- drag-and-drop
- koš
- jednotlačítková myš
- zavedení dvojkliku

#### Macintosh



- Macintosh, 1984, 2.500 \$
- počítač pro domácnost i kancelář
- obrovský komerční úspěch
- Ul vycházelo z Lisy
- technické řešení odlišné,
- omezený hardware
- není multitasking (až od r. 1987)



#### Macintosh



- velký ohled na uživatele
- menší komfort pro programátory
- v zájmu rychlé odezvy systému
- přesto pár zajímavých věcí (Resource Forks, technologie Managerů, QuickDraw)
- rozhraní procedurální