



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DEL AZUAY

CARRERA DE DESARROLLO DE SOFTWARE

PRIMER CICLO PARALELO "C"

MATERIA:

ANALISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS

TEMA:

LOS COMPONENTES DE UNA INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO

ESTUDIANTE:

WILLIAM FERNANDO TOCTO TOCTO

DOCENTE:

ING. PRISCILA BERNAL

FECHA DE ENTREGA:

24/09/2020

COMPONENTES DE UNA INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO

Es un programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Su principal uso, consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación con el sistema operativo de una máquina o computador.

Barra de desplazamiento: La barra de desplazamiento es un elemento de las interfaces gráficas que constan de una barra horizontal o vertical con dos extremos con flechas que apuntan en sentidos contrarios y que suelen ubicarse en los extremos de una ventana o recuadro.

Barra de Estado: Elemento que se encuentra en las interfaces gráficas, que permite mostrar información acerca del estado actual de la ventana.

Barra de herramientas: Agrupación de íconos con los cuales es posible acceder a determinadas herramientas o funciones en una aplicación.

Barra de Progreso: Elemento en las interfaces gráficas que permiten mostrar de forma gráfica el estado de avance de una tarea o proceso.

Barra de Título: Elemento de las interfaces gráficas que se encuentra en la parte más superior de una ventana, donde aparece un título que se corresponde con el contenido de la misma.

Botón: En interfaces gráficas de usuario, los botones son tipos de widget que permiten al usuario comenzar un evento, como buscar, aceptar una tarea, interactuar con un cuadro de diálogo, etc.

Botón de Opción: Elemento en las interfaces gráficas que permite elegir sólo una opción de un conjunto predefinido de opciones.

Casillero de Verificación: Interfaz gráfico que permite al usuario marcar múltiples selecciones de un número de opciones.

Cuadro de Dialogo: En interfaces gráficas de usuario, un cuadro de diálogo es una ventana especial para mostrar información al usuario o para obtener de éste una respuesta.

Cuadro de Texto: Un cuadro de texto es un elemento típico en las interfaces gráficas en donde es posible insertar texto.

Icono: Los íconos del sistema son aquellos íconos que se utilizan para identificar archivos, accesos directos, programas y herramientas del sistema operativo.

Lista: Una lista es una relación de datos, ordenados o clasificados según su tipo.

Lista Despegable: Tipo de elemento GUI que permite al usuario escribir sobre un campo de texto mientras se muestra una lista de opciones.

Menú: un menú es una herramienta gráfica en la interfaz de páginas web y aplicaciones que consiste de una lista de opciones que puede desplegarse para mostrar más opciones o funciones.

Menú Contextual: En aplicaciones o sistemas operativos, tipo de menú que se adaptará al contexto desde donde se accede. El menú contextual se accede con el clic derecho sobre algún elemento en la pantalla

Menú Despegable: Elemento GUI que permite a un usuario seleccionar de una lista desplegable una opción. Se distingue de una simple lista en el hecho de que el usuario debe presionar sobre el menú para que se muestren las opciones disponibles.

Panel Lateral: Elemento usado en las interfaces gráficas que permiten mostrar diferentes formas de información en un lado de una aplicación o el escritorio.

Pestaña: Elemento que se encuentra en las interfaces gráficas, que permite cambiar entre distintos documentos o secciones de forma rápida.

Slider: Una slider es un elemento de las interfaces gráficas que permiten seleccionar un valor moviendo un indicador o, en algunos casos, el usuario puede hacer clic sobre algún punto de la slider para cambiar hacia ese valor.

Spinner: Un spinner es un elemento de las interfaces gráficas que permite al usuario ajustar un valor dentro de un cuadro de texto adjunto a dos flechas que apuntan en direcciones opuestas.

Tooltip: Un tooltip es un elemento de las interfaces gráficas que se emplea junto con el cursor del mouse.

Ventana: Parte delimitada de la pantalla en un sistema operativo gráfico que suele ser rectangular y que contiene elementos afines entre sí en ella.