

11.A. Introducción a las GUI.

1. Introducción.

Hoy en día las interfaces de los programas son cada vez más sofisticadas y atractivas para el usuario. Son intuitivas y cada vez más fáciles de usar: pantallas táctiles, etc.

Sin embargo, no siempre ha sido así. No hace muchos años, antes de que surgieran y se popularizaran las interfaces gráficas de usuario para que el usuario interactuara con el sistema operativo con sistemas como Windows, etc., se trabajaba en modo consola, o modo carácter, es decir, se le daban las ordenes al ordenador con comandos por teclado, de hecho, por entonces no existía el ratón.

De manera que con el tiempo, con la idea de simplificar el uso de los ordenadores para extender el uso a usuarios de todo tipo, se ha convertido en una práctica habitual utilizar interfaces gráficas de usuario (GUI en inglés). Con ellas el usuario puede interactuar y establecer un contacto más fácil e intuitivo con el ordenador.

También verás otras definiciones de interfaz, como la que define una interfaz como un dispositivo que permite comunicar dos sistemas que no hablan el mismo lenguaje. También se emplea el término interfaz para definir el juego de conexiones y dispositivos que hacen posible la comunicación entre dos sistemas.

Aquí en este módulo, cuando hablamos de interfaz nos referimos a la cara visible de los programas tal y como se presenta a los usuarios para que interactúen con la máquina. La interfaz gráfica implica la presencia de un monitor de ordenador, en el que veremos la interfaz constituida por una serie de menús e iconos que representan las opciones que el usuario puede tomar dentro del sistema.

Las interfaces gráficas de usuario proporcionan al usuario ventanas, cuadros de diálogo, barras de herramientas, botones, listas desplegables y muchos otros elementos. Las aplicaciones son conducidas por eventos y se desarrollan haciendo uso de las clases que para ello nos ofrece el API de Java.

En 1981 aparecieron los primeros ordenadores personales, los llamados PC, pero hasta 1993 no se generalizaron las interfaces gráficas de usuario. El escritorio del sistema operativo Windows de Microsoft y su sistema de ventanas sobre la pantalla se ha estandarizado y universalizado, pero fueron los ordenadores Macintosh de la compañía Apple los pioneros en introducir las interfaces gráficas de usuario.

Para saber más

En el siguiente enlace puedes ver la evolución en las interfaces gráficas de diverso software, entre ellos, el de las GUI de MAC OS, o de Windows en las sucesivas versiones

[Galería de interfaces gráficas](#)

Autoevaluación

Señala la opción correcta acerca de las interfaces gráficas de usuario:

- ☐ Son sinónimos de ficheros de texto.
- ☐ Las ventanas de una aplicación no serían un ejemplo de elemento de interfaz gráfica de usuario.
- ☐ Surgen con la idea de facilitar la interacción del usuario con la máquina.
- ☐ Ninguna es correcta.