


# Пользовательский интерфейс



**Ребята! Материал, обозначенный данным  
условным знаком , необходимо  
выписать в тетрадь!**



**Пользовательский интерфейс** - это совокупность средств и правил взаимодействия человека и компьютера.

На компьютерах, оперировавших только числами и символами, был реализован **командный интерфейс**



```
с:\ Командная строка

E:\>ldifde /?
Неизвестный параметр

Обмен каталогов LDIF

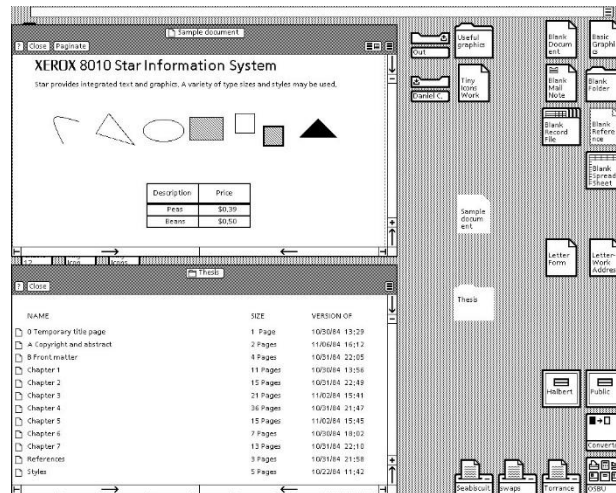
Общие параметры
=====
-i          Включение режима импорта (по умолчанию включен экспорт)
-f filename Имя входного или выходного файла
-s servername Сервер для привязки (по умолчанию: DC домена этого компьютера)
-c FromDN ToDN Замена вхождений FromDN на ToDN
-v          Включение режима подробной информации
-j path     Расположение файла журнала
-t port     Номер порта (по умолчанию = 389)
-u          Использование формата Юникод
-w timeout  Завершать выполнение, если сервер не отвечает в течение
            указанного количества секунд на команду выполнения операции
            (по умолчанию - нет таймута)
-h          Включить шифрование SASL-уровня
-?         Справка
```

**Пример командного интерфейса**

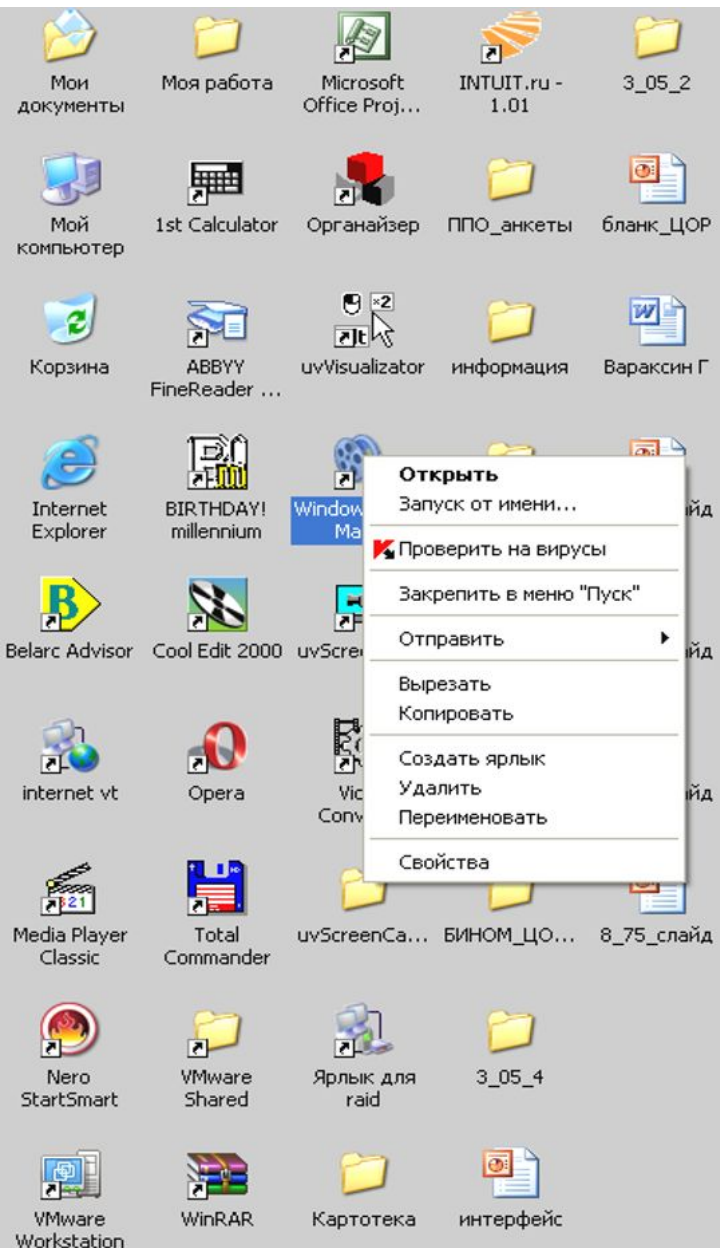
- ✓ команда подавалась с помощью последовательности символов (командной строки);
- ✓ компьютер сопоставлял поступившую команду с имеющимся в его памяти набором команд;
- ✓ выполнялось действие, соответствующее поступившей команде.

Необходимость запоминать многочисленные команды отпала с появлением **графических интерфейсов**. Первые графические интерфейсы обеспечивали возможность с помощью клавиш или манипулятора «МЫШЬ»:

- ✓ подводить курсор к той или иной части экрана;
- ✓ выделять на экране имя файла или команду другим цветом;
- ✓ оперировать выделенными данными независимо от других.



# Объектно-ориентированный интерфейс

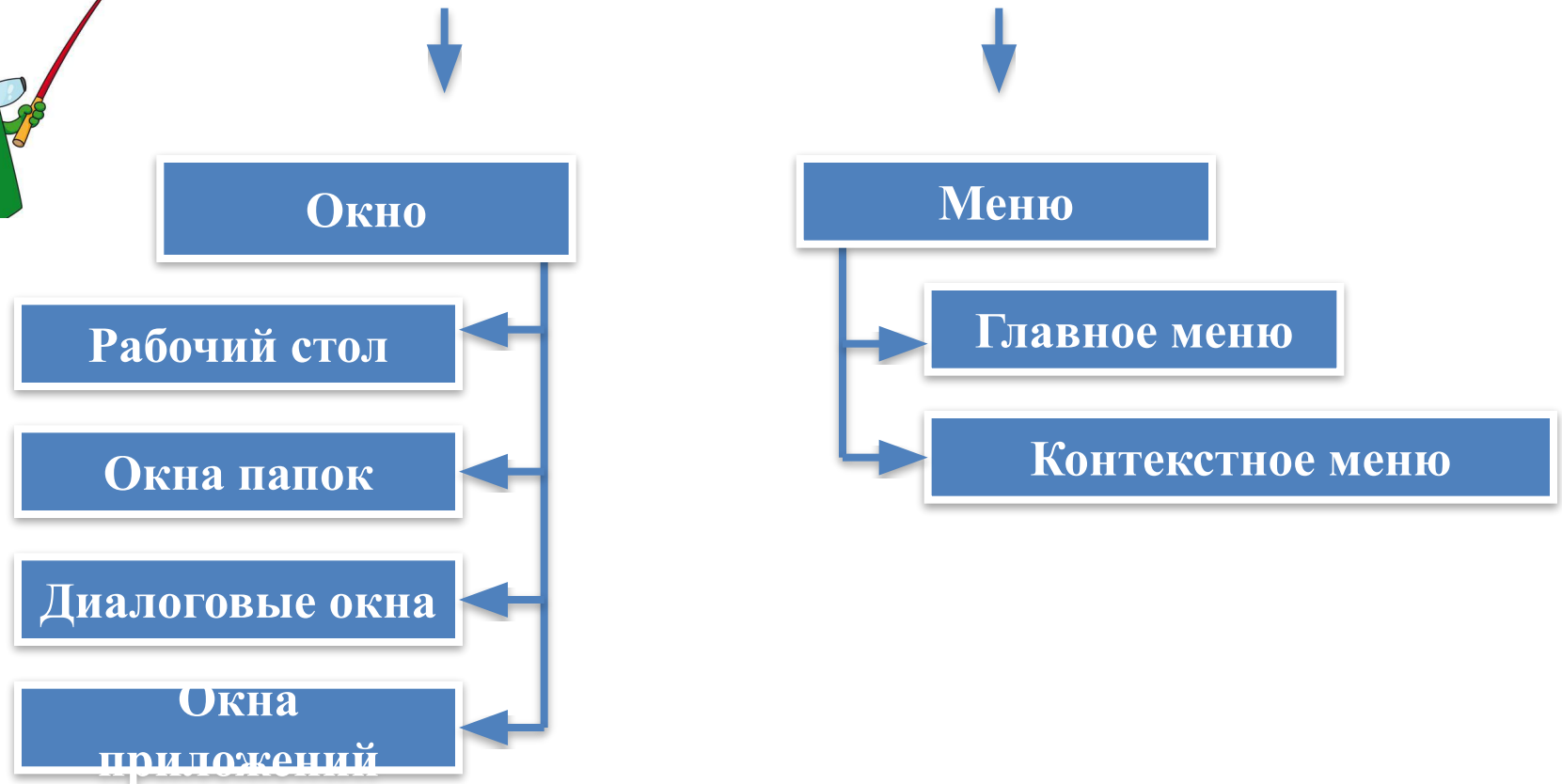


Примером операционной системы, в которой реализован объектно-ориентированный подход, является Windows.

Операционная система работает с множеством объектов, к числу которых относятся: документы, программы, внешние устройства компьютера и другие объекты, с которыми пользователь имеет дело. С каждым объектом (информационным или физическим) операционная система связывает имя, графическое обозначение, свойства, поведение.

В интерфейсе Windows для обозначения документов, программ, устройств используются значки (иконки, пиктограммы) и имена. ОС Windows обеспечивает одинаковый пользовательский интерфейс при работе с разными объектами. Для знакомства со свойствами объектов и возможными над ними действиями используется контекстное меню.

# Основные элементы графического интерфейса

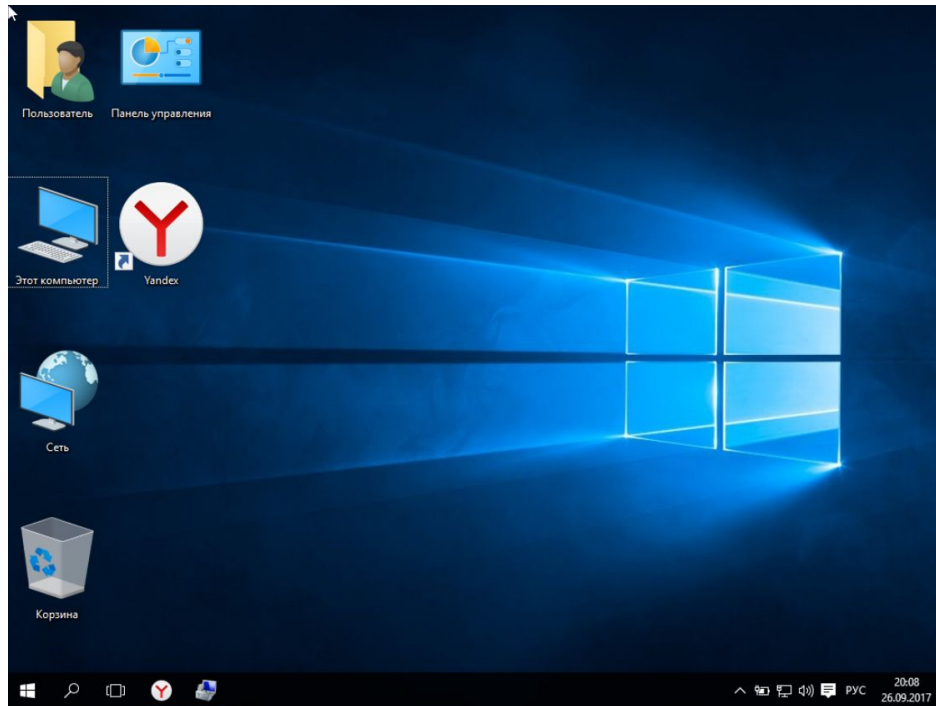


**Дружественный интерфейс** – предоставление пользователям наиболее удобных способов взаимодействия с программным обеспечением за счет логичности и простоты в расположении элементов управления.



# Рабочий стол

- основное окно графической среды, отображающееся на экране по окончании загрузки компьютера



## Значки



**Значок (пиктограмма)** – небольшая картинка, обозначающая программы, файлы, папки, устройства и другие объекты.

## Ярлыки

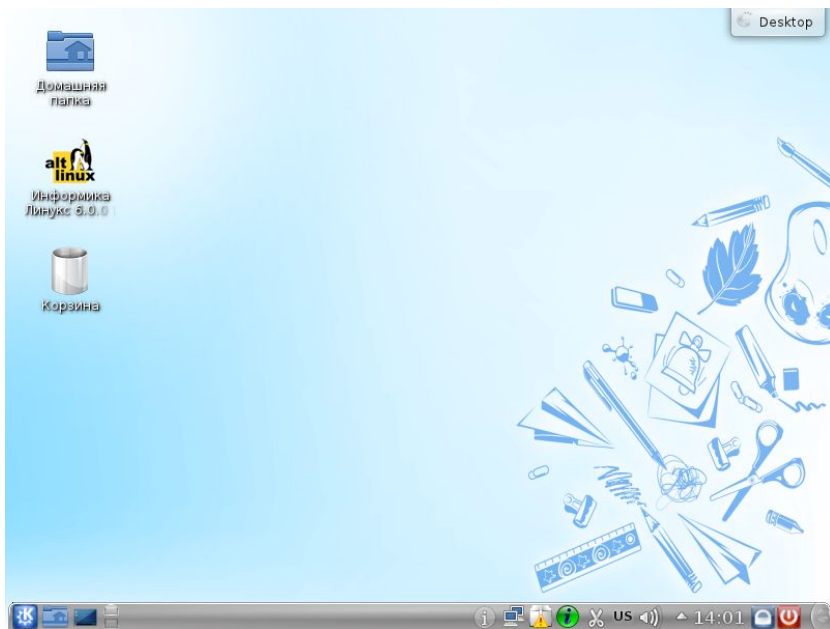


**Ярлык** - файл, служащий указателем на объект, находящийся в другом месте.

Эти значки отличаются от обычных наличием маленькой черной стрелочки в левом нижнем углу.

# Рабочий стол

На рабочем столе можно размещать различные объекты (папки, файлы) и выстраивать их в удобном порядке. Так же на рабочем столе появляются запущенные программы и открытые папки.



OC Linux



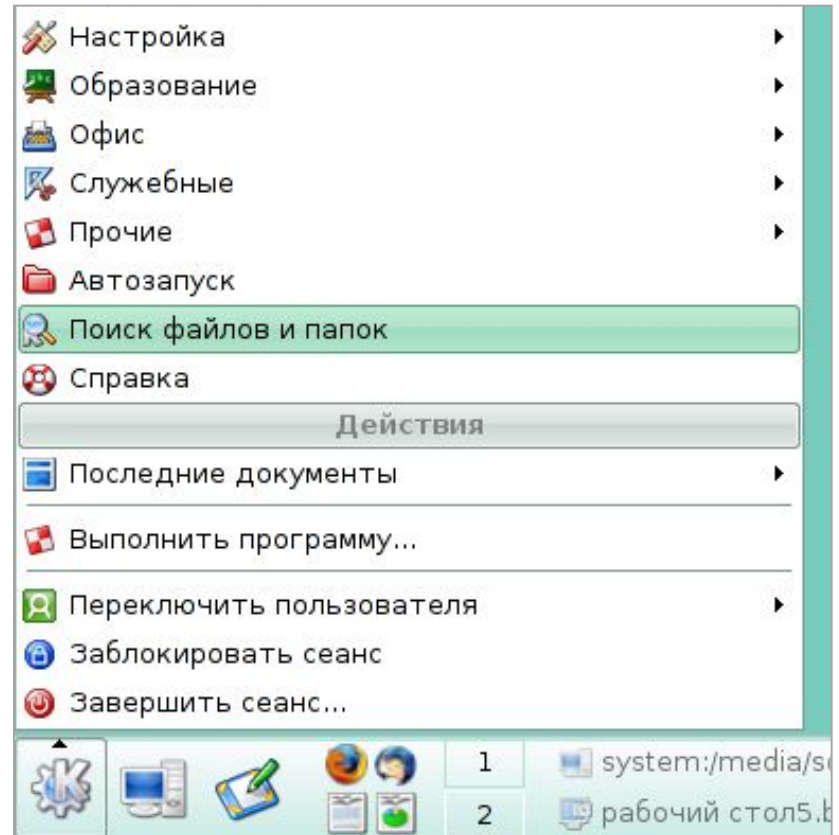
OC Mac OS

# Главное меню

обеспечивает доступ ко всем ресурсам системы и содержит команды запуска приложений, настройки системы, поиска файлов и документов, доступа к справочной системе и др.



ОС Windows

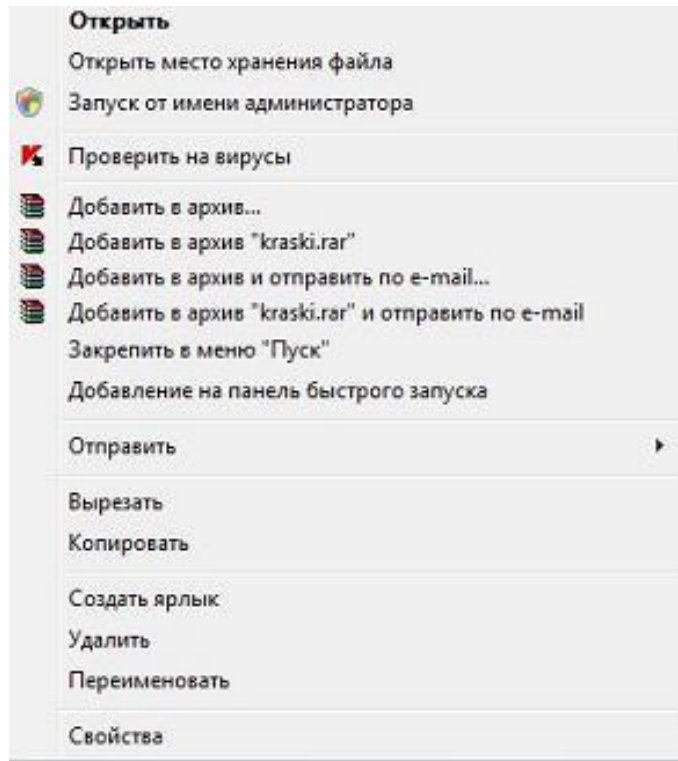


ОС Linux

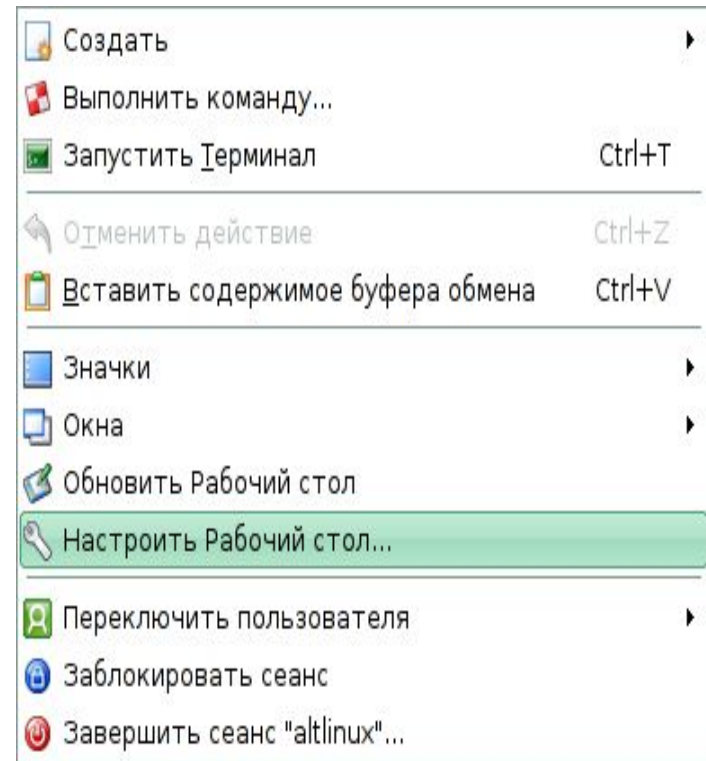


## *Контекстное меню*

открывается щелчком правой кнопкой мыши, позволяет ознакомиться со свойствами дисков, папок и файлов, а так же выполнить над этими объектами различные операции (копирование, удаление, перемещение и др.)



**ОС Windows**



**ОС Linux**

# Диалоговое окно

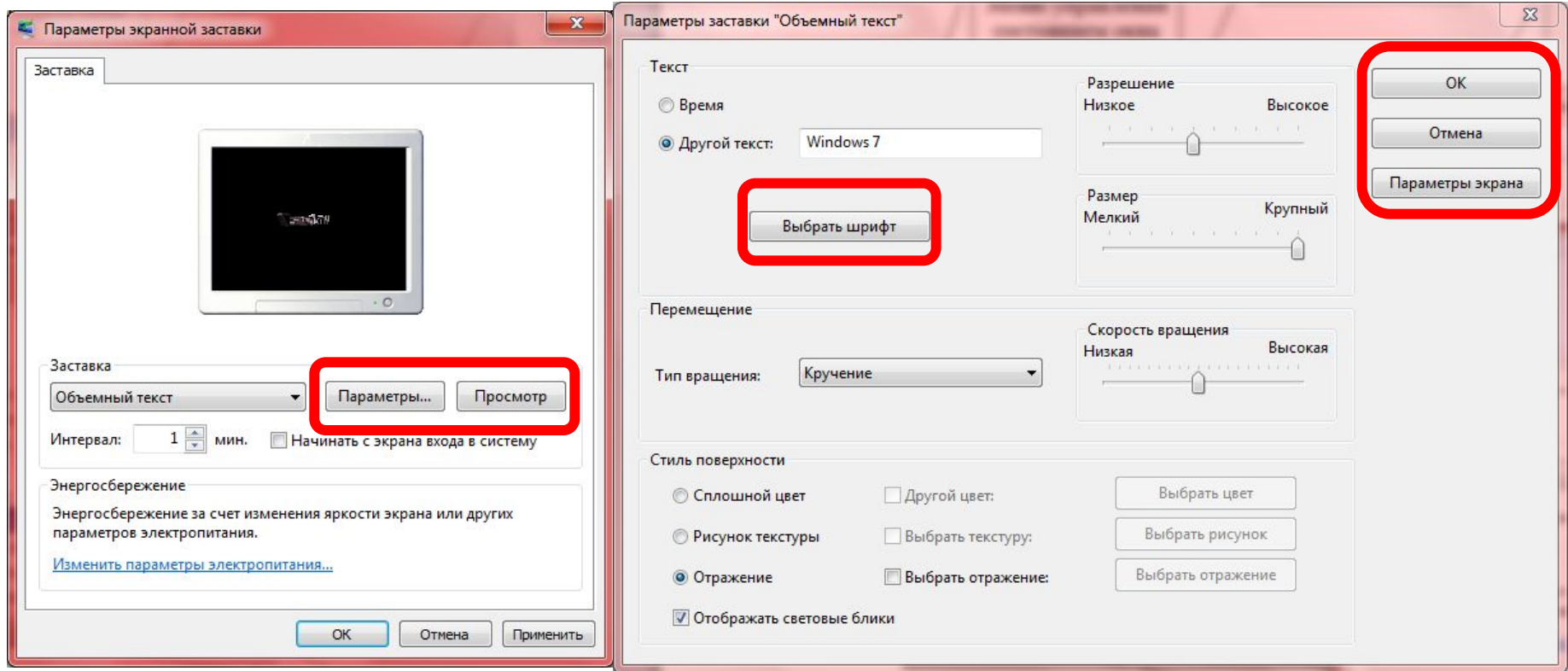
- специальный элемент интерфейса, предназначенный для вывода информации и (или) получения ответа от пользователя. Осуществляет двусторонний «диалог» между пользователем и компьютером.



**Для элементов диалоговых окон (слайды 11-17) выписывать только НАЗВАНИЯ + схематическое изображение.**

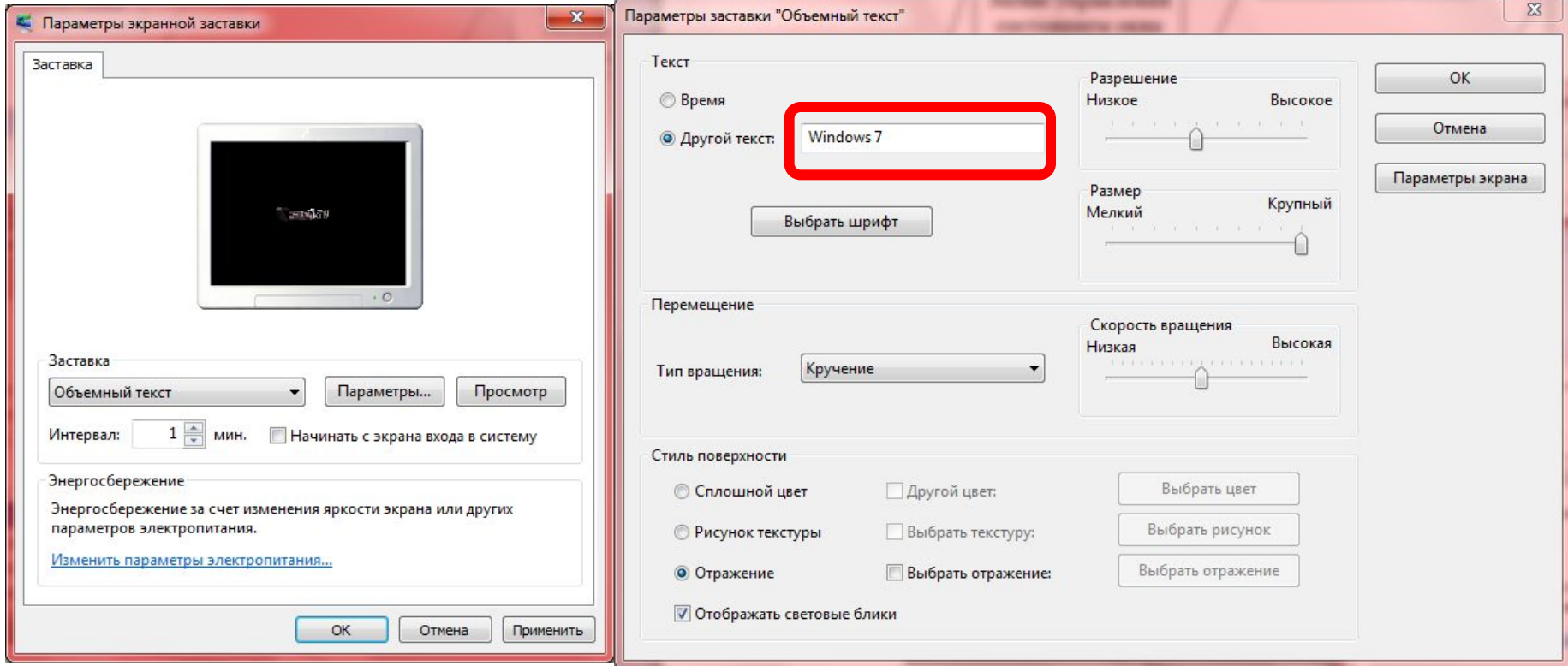


# Управляющие элементы диалоговых окон:



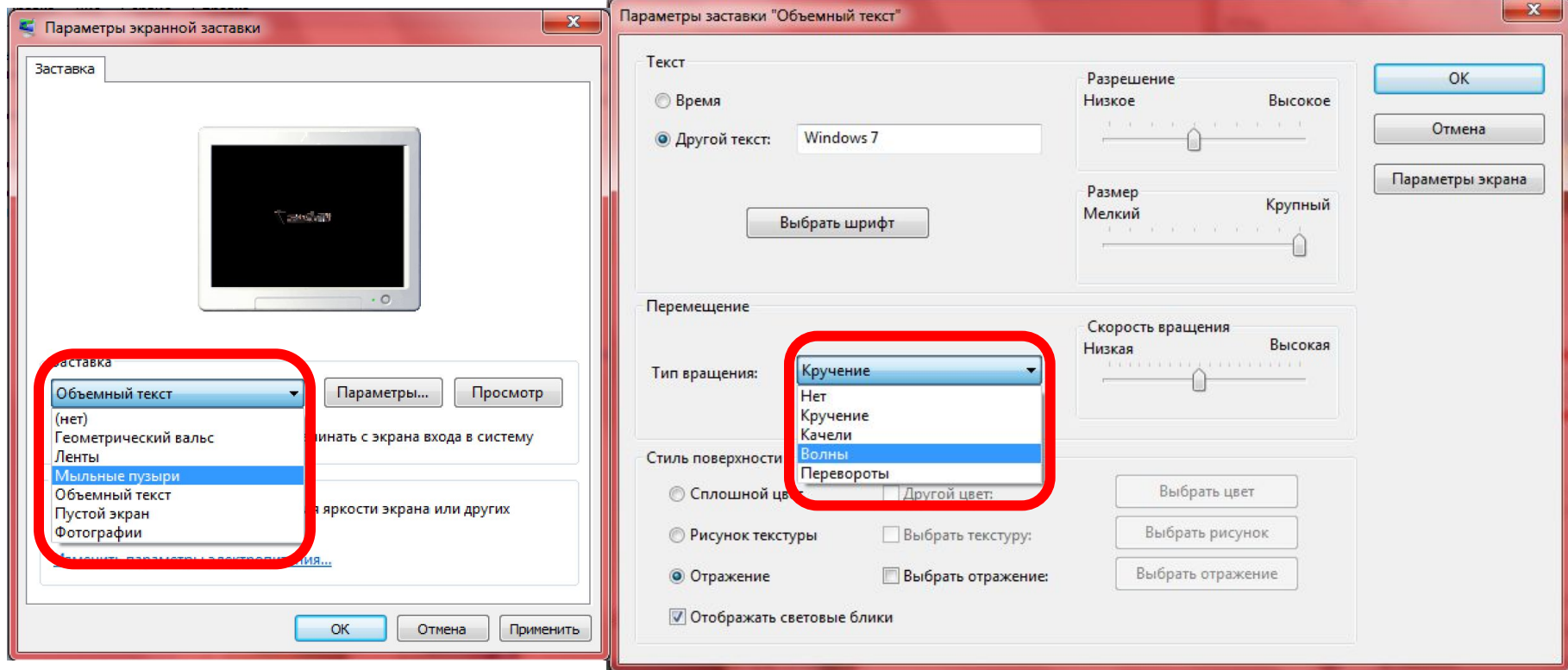
1. Кнопка – обеспечивает выполнение того или иного действия, а надпись на кнопке поясняет ее назначение

# Управляющие элементы диалоговых окон:



**2. Текстовое поле — в него можно ввести последовательность символов**

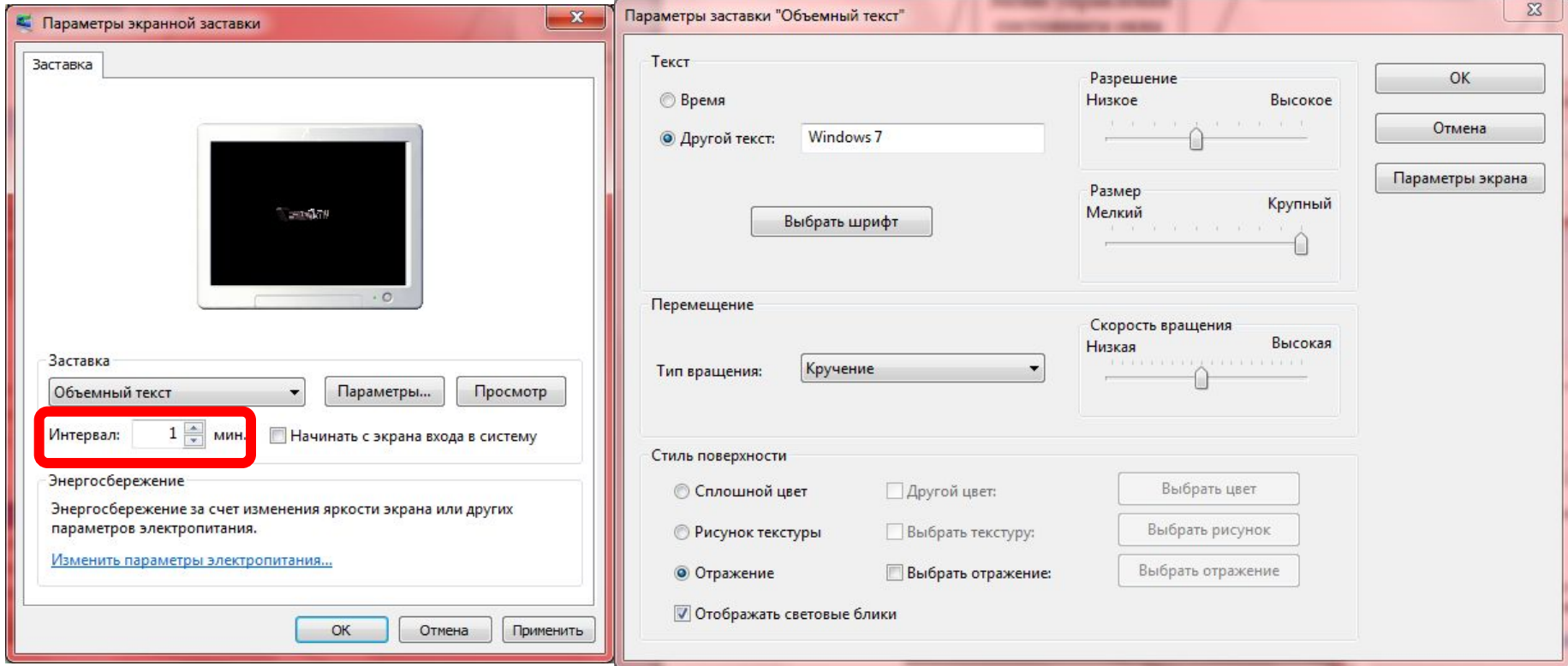
# Управляющие элементы диалоговых окон:



**3. Раскрывающийся список** – представляет собой набор значений и выглядит как текстовое поле, снабженное кнопкой с направленной вниз стрелкой

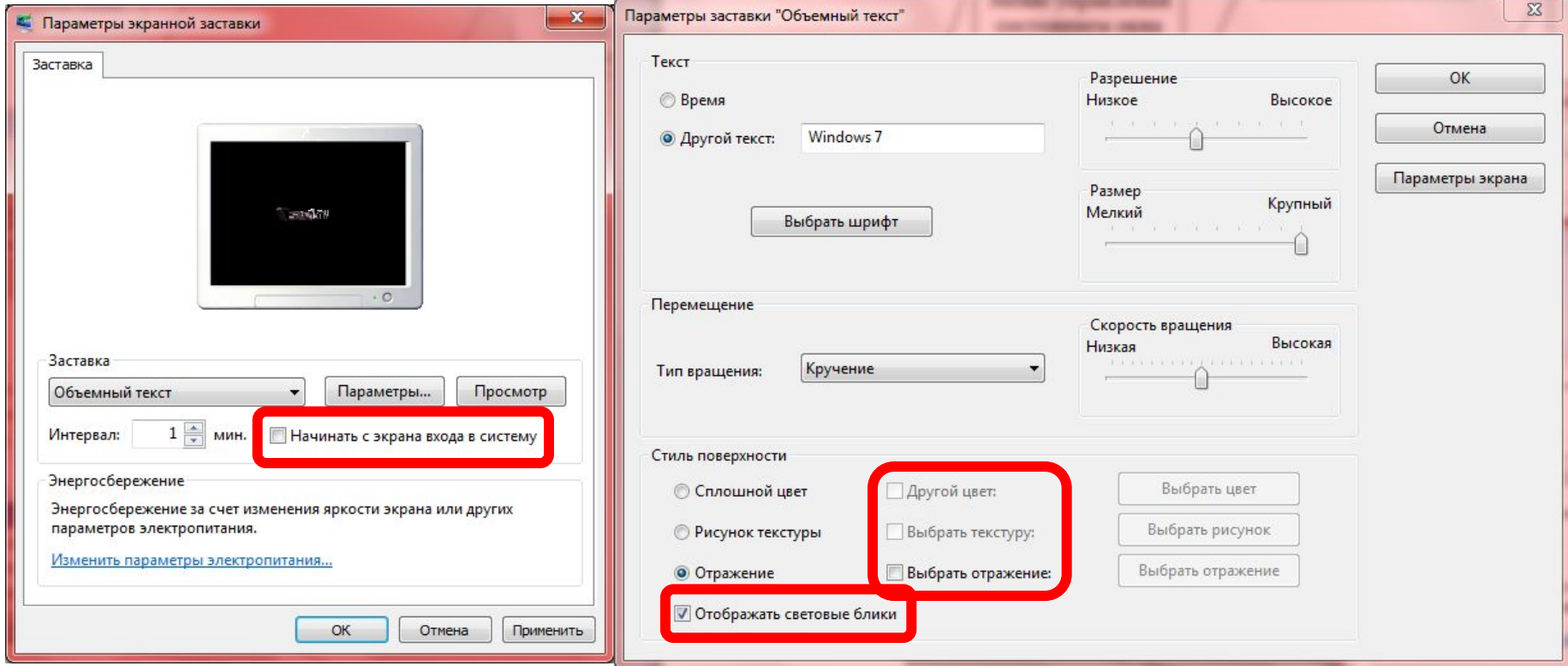


# Управляющие элементы диалоговых окон:



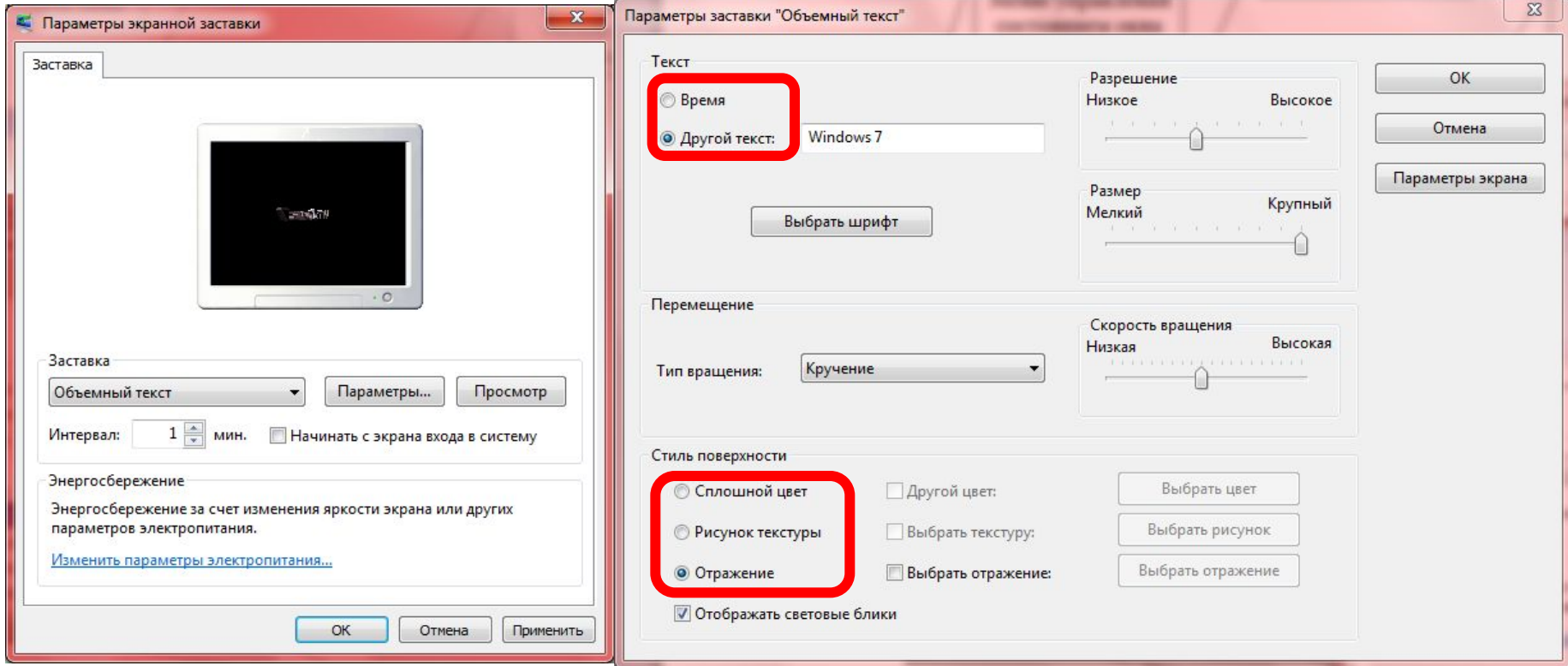
**4. Счетчик** – представляет собой пару стрелок, которые позволяют увеличить или уменьшить значение в связанном с ним поле

# Управляющие элементы диалоговых окон:



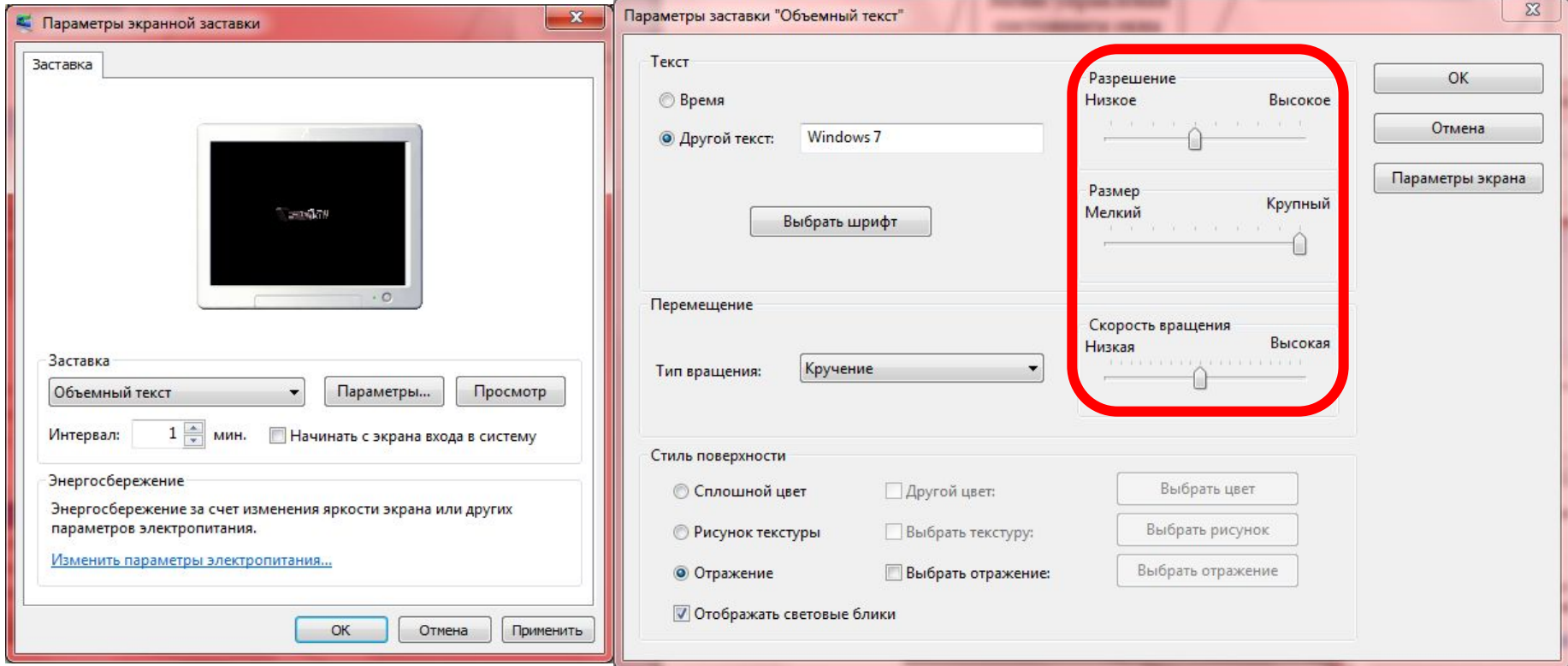
**5. Флажок** – обеспечивает присваивание какому-либо параметру определенного значения. Флажки могут располагаться как группами, так и поодиночке.

# Управляющие элементы диалоговых окон:



**6. Переключатель** – служит для выбора одного из взаимоисключающих вариантов, варианты выбора представлены в форме маленьких белых кружков.

# Управляющие элементы диалоговых окон:



**7. Ползунок** – позволяет плавно изменять значение, какого либо параметра.



**Задание 1.** Укажите сколько ярлыков и значков на рабочем столе.



1. Ярлыки \_\_\_\_\_

2. Значки \_\_\_\_\_





**Задание 2.** Определите тип каждой приведённой ниже пиктограммы (устройство, папка, документ, ярлык)



CD-RW дисковод (D:)

1)



lekcia

2)



лекция 1.ppt

Презентация Microsoft Power...  
638 КБ

3)



USBDISKPRO (G:)

4)



итоговая.doc

Ярлык  
1 КБ

5)



school

6)



Контрольные работы.doc

Документ Microsoft Word  
477 КБ

7)



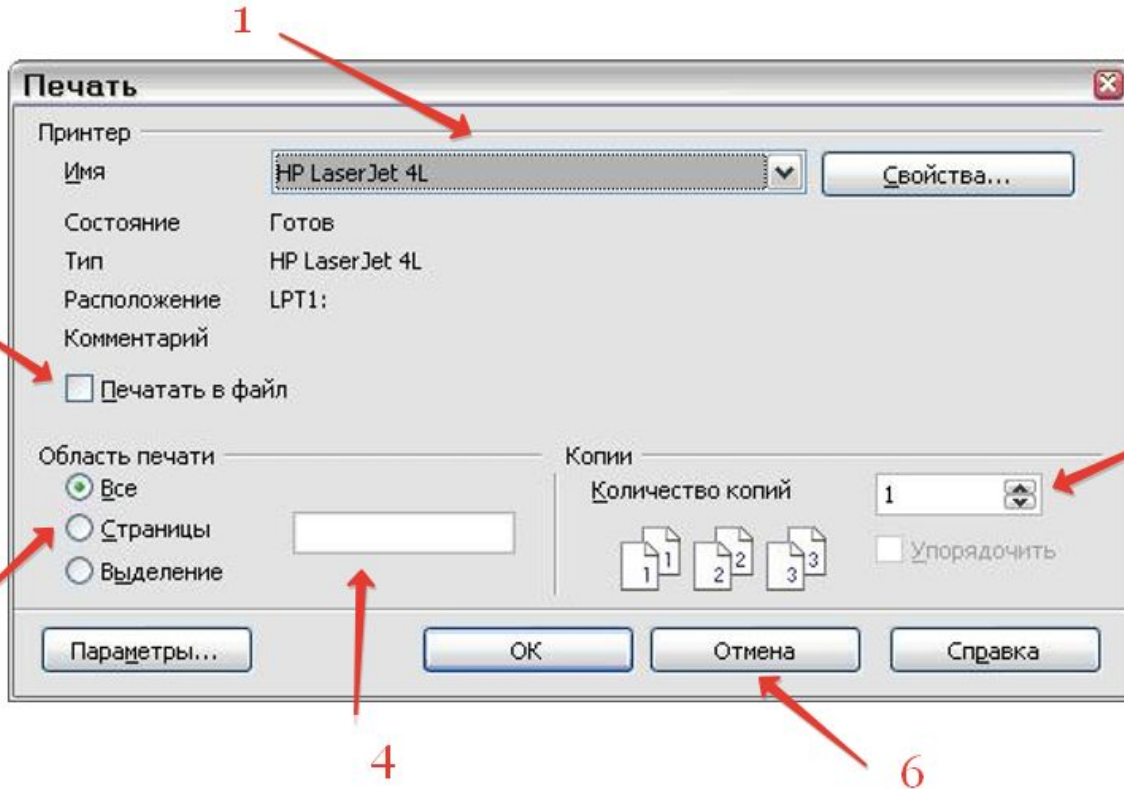
РИНО.ppt

Ярлык  
1 КБ

8)



### Задание 3. Определите элементы диалоговых окон.



1) \_\_\_\_\_

2) \_\_\_\_\_

3) \_\_\_\_\_

4) \_\_\_\_\_

5) \_\_\_\_\_

6) \_\_\_\_\_