

Окна приложений

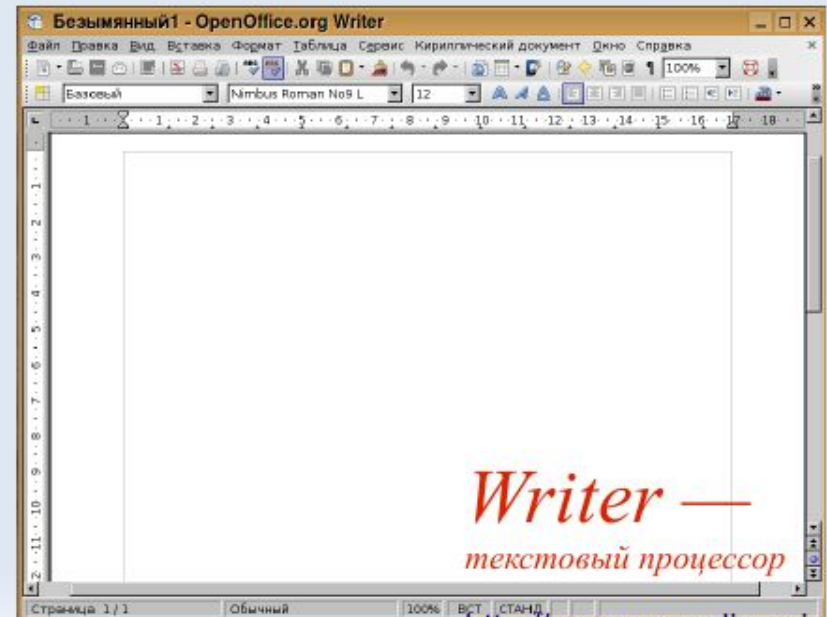
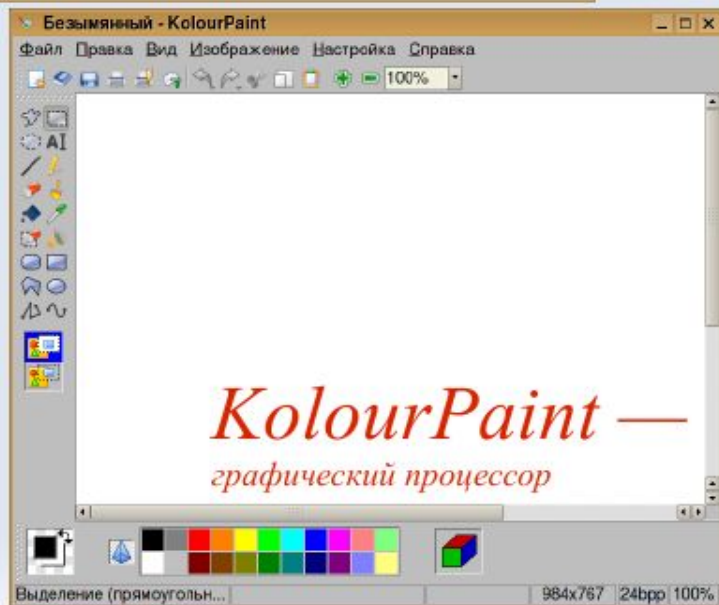
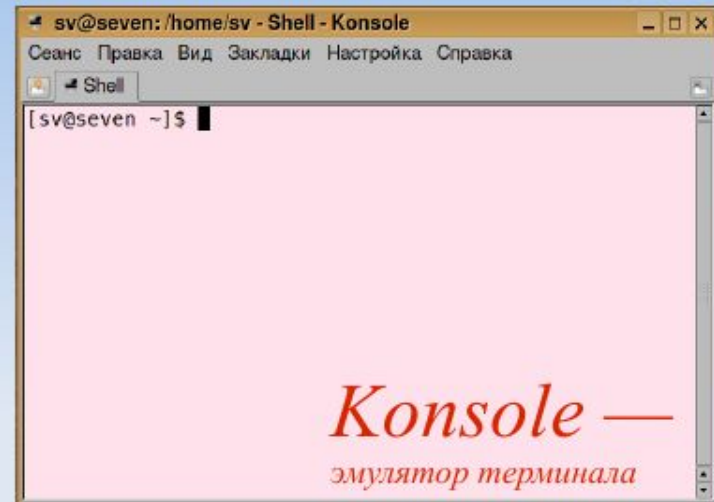
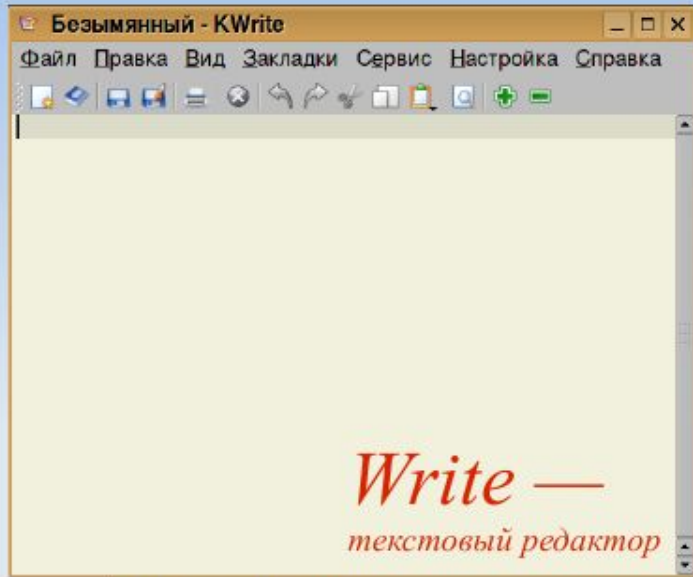
Оконный интерфейс - распространенный способ работы с персональным компьютером.

Основные характеристики:

1. Интерфейс каждой программы располагается в собственном экранном пространстве — окне.
2. Окно программы может располагаться где угодно на основном экране.
3. Положение и размер окна можно менять.
4. На основном экране может располагаться более одного окна.

Зарождение оконного интерфейса —
семидесятые год XX века, компания Xerox (США).

Примеры окон



Структура окна

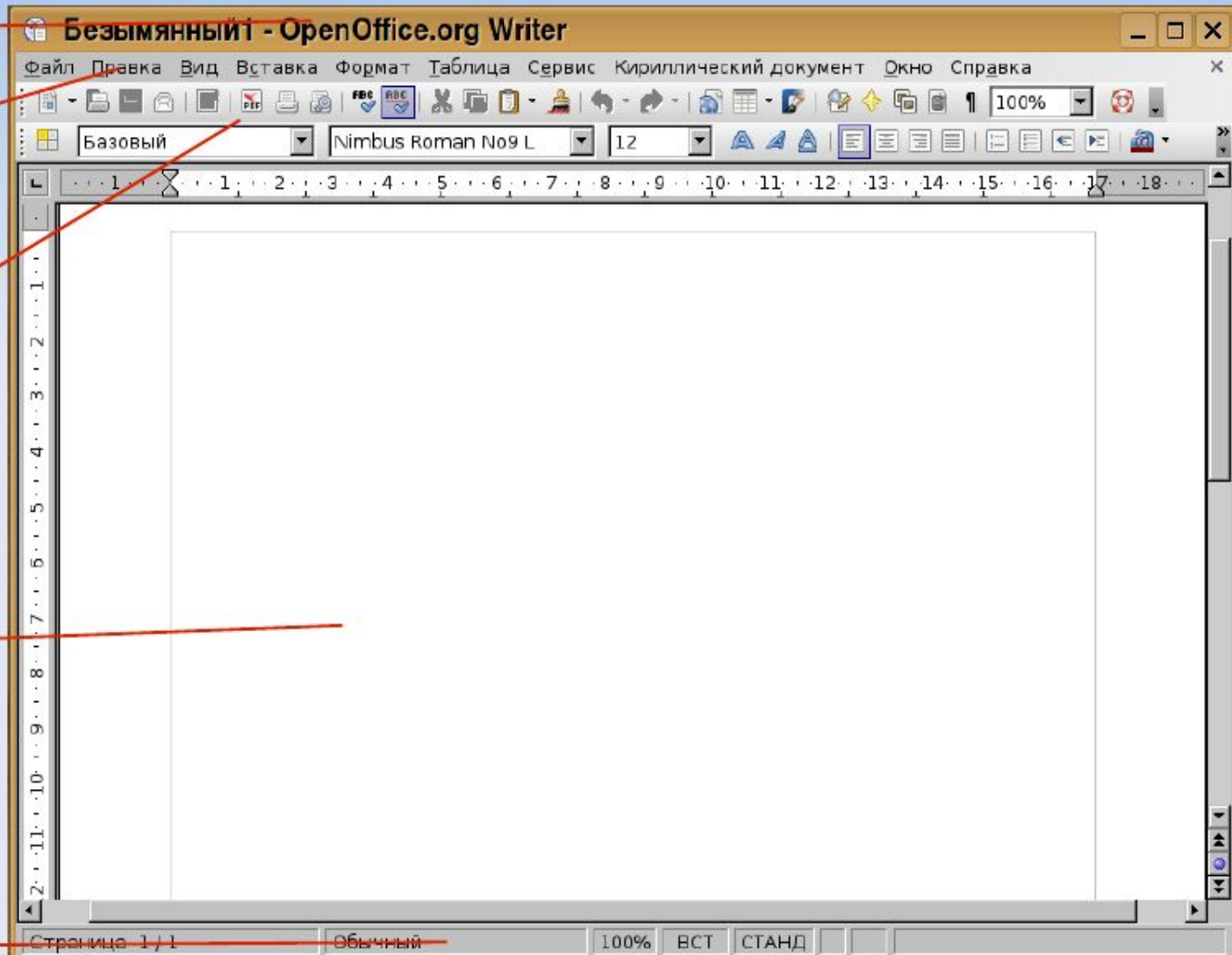
Заголовок

Меню

Панели инструментов

Рабочая область

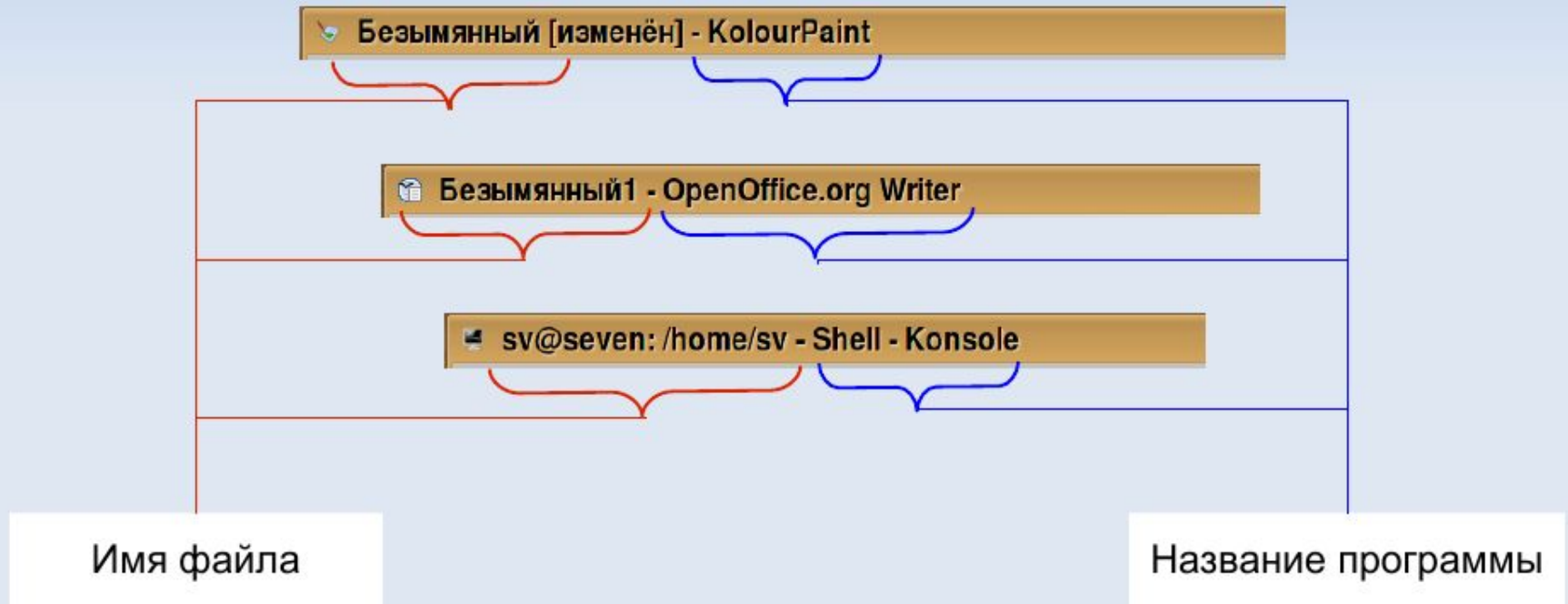
Строка состояния



Заголовки

Содержат уникальные имена окон, состоящие из имени файла и названия программы.

С помощью заголовков можно перемещать окна на экране.



Кнопки управления окном

Свернуть



Заккрыть

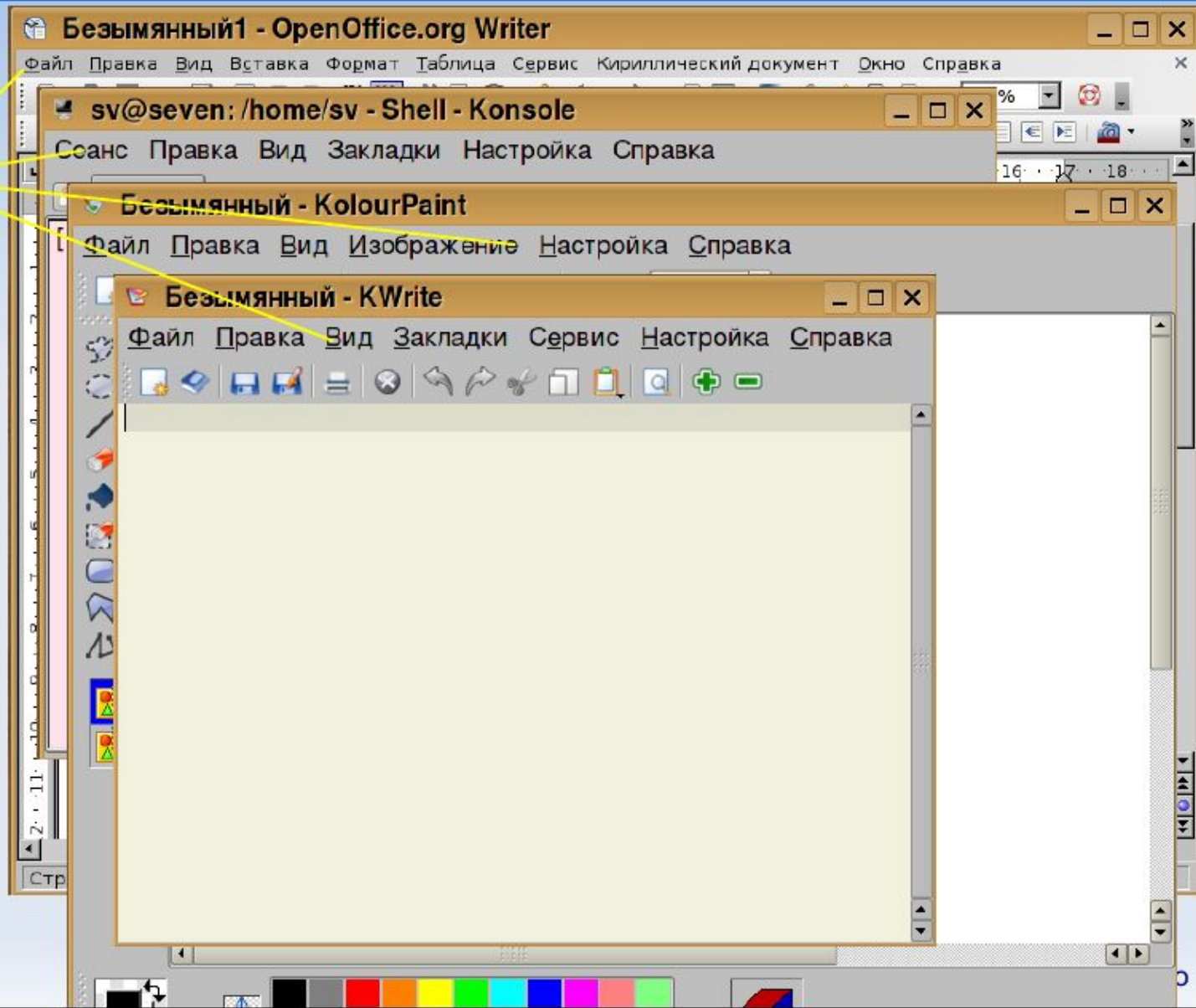
Развернуть на весь экран



Свернуть в «плавающее»
ОКНО

Строка меню

Меню



В меню собраны все команды возможные в программе.

Команды объединены в разделы.

Не смотря на то, что пункты меню стандартизированы, их состав зависит от назначения программы.

Панели инструментов

Панель инструментов — это набор кнопок, с помощью которых можно отдавать наиболее часто используемые команды. Обычно панели инструментов можно настраивать.

*Две панели инструментов программы Writer:
стандартная и форматирование*

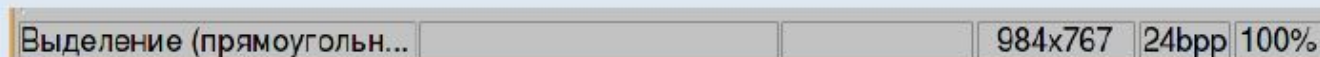
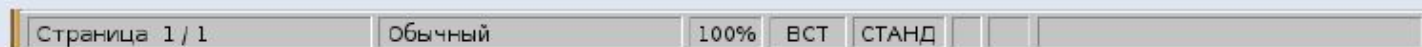


*Единственная панель инструментов
программы Write*

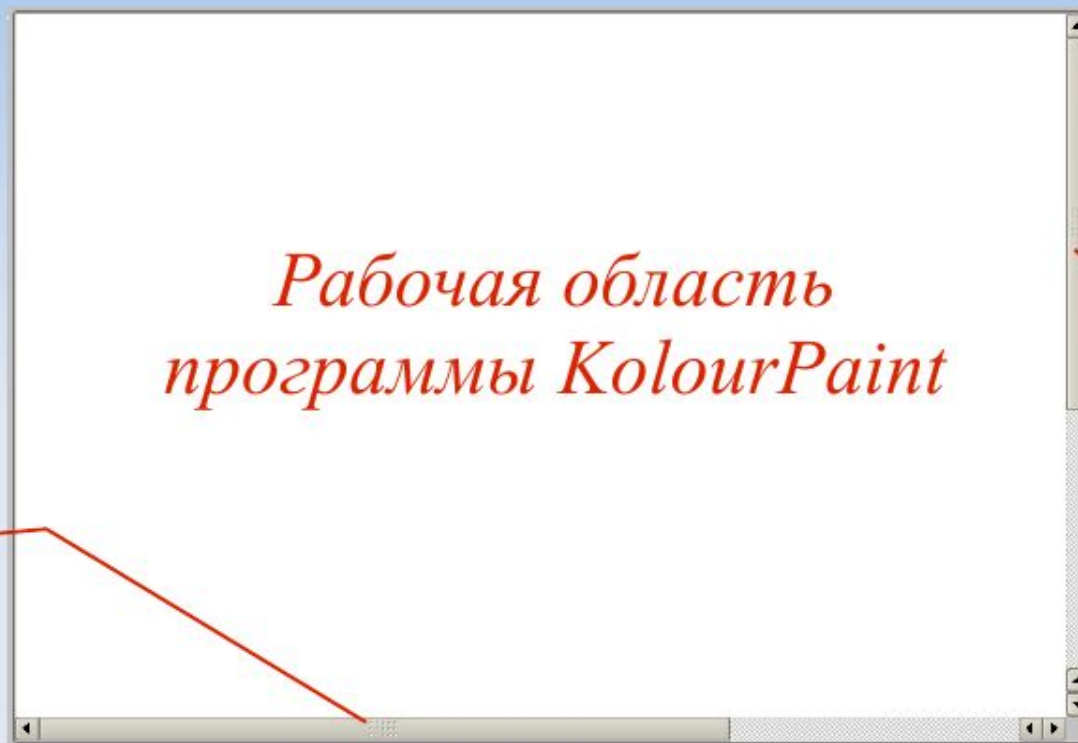


Строка состояния

Строка состояния — это строка в нижней части окна, служащая для информирования о «состоянии» программы и документа.



Рабочая область и полосы прокрутки



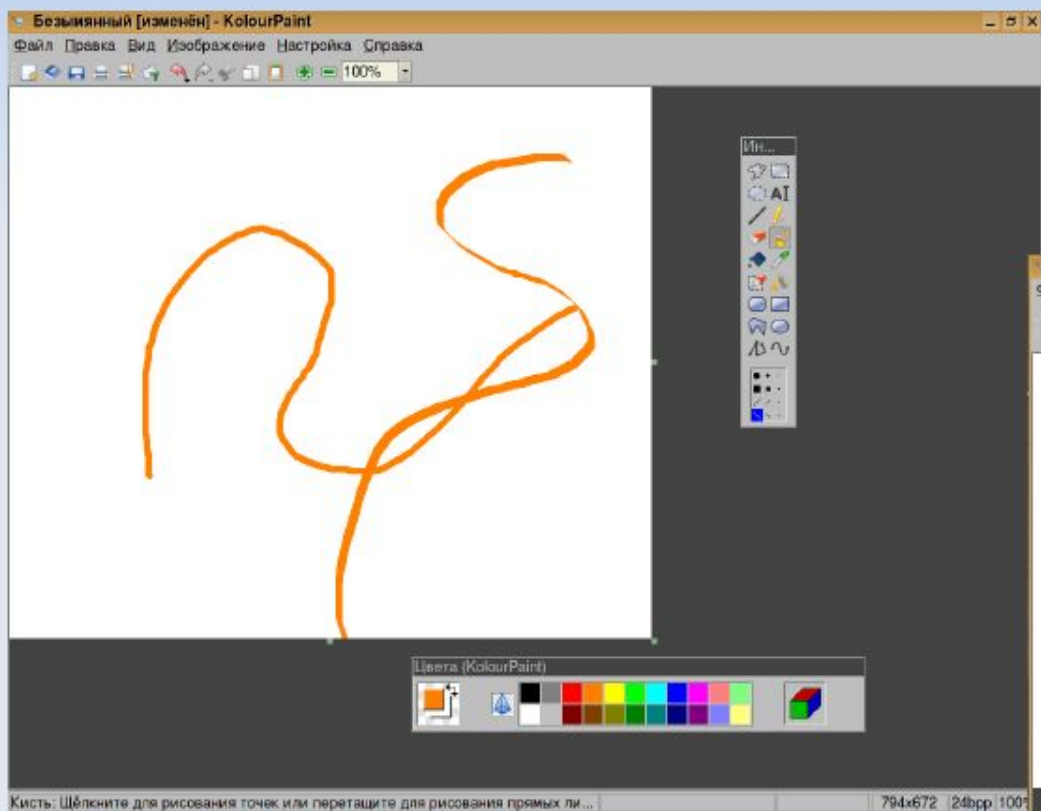
Горизонтальная
полоса
прокрутки

Вертикальная
полоса
прокрутки

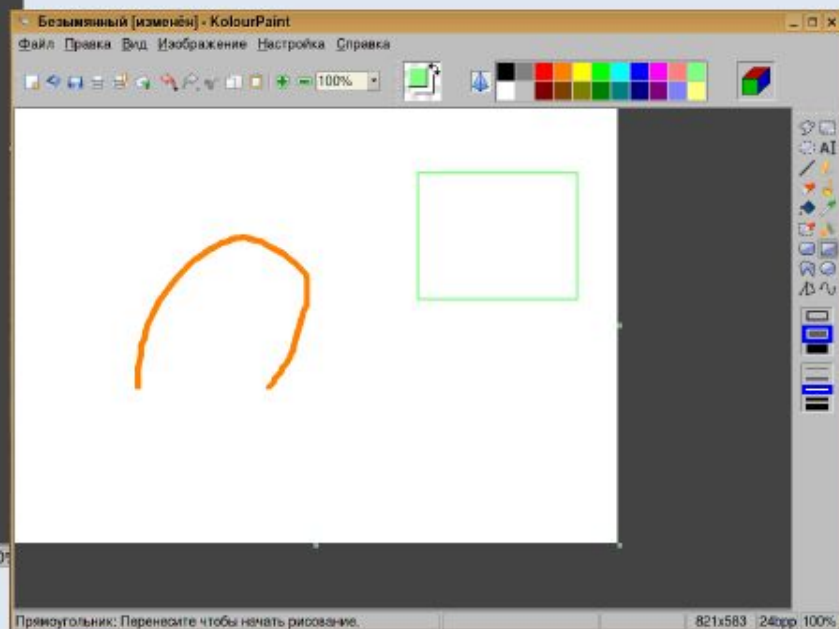
Полосы прокрутки появляются лишь тогда, когда содержимое рабочей области не помещается в окне.

Настройка интерфейса

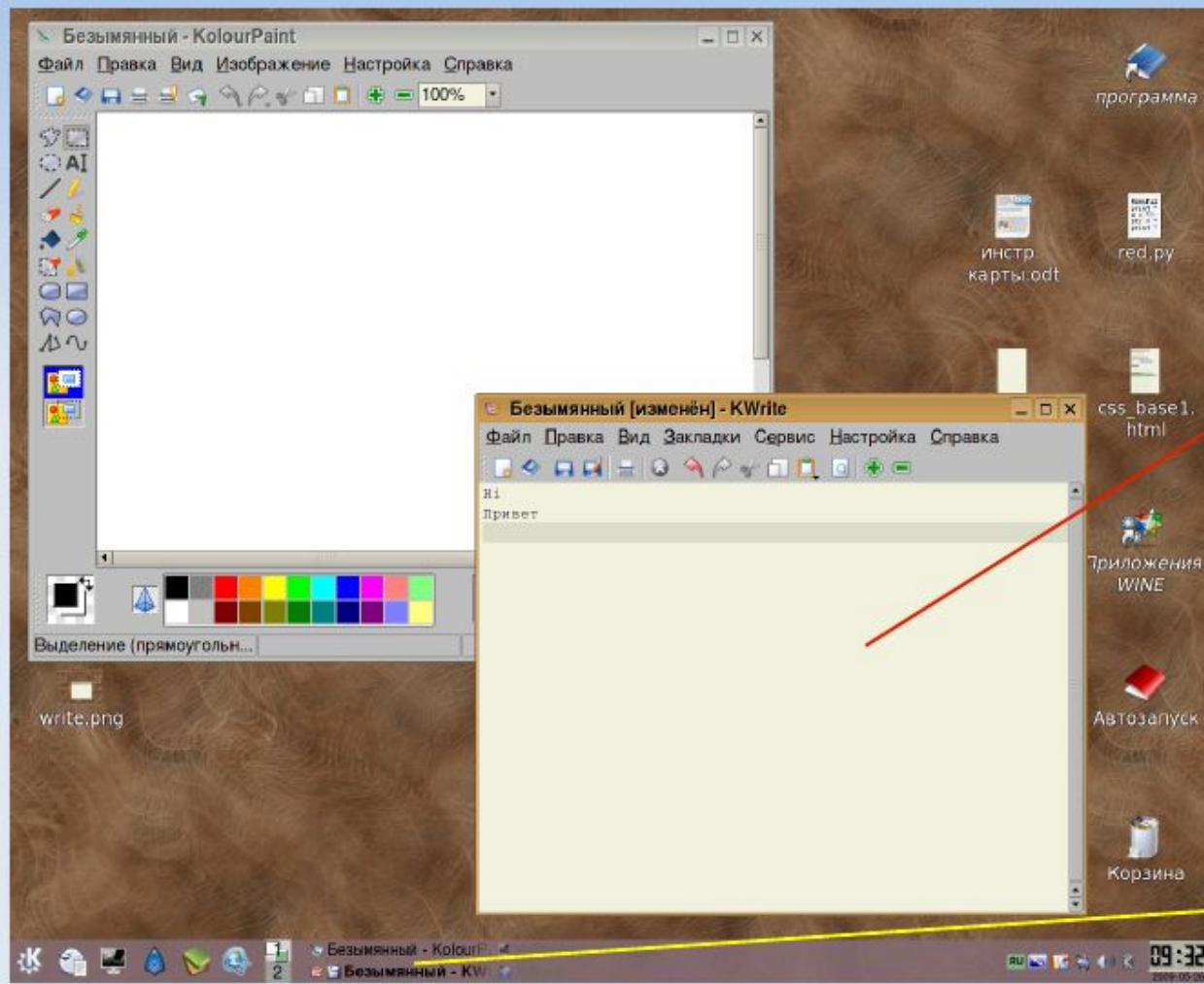
Плавающие панели



Нестандартное расположение панелей



Управление окнами



Активное окно

Кнопки открытых окон на панели задач