

# La GUI: Graphic User Interface

Ovvero, finestre... terrazzi e balconi





# Dalla tastiera al topo...

- In principio utilizzo della CLI (command line interface)
- Invenzione della GUI (Xerox, Apple...): Macintosh, Commodore, Windows.
- GUI: Sistema che permette la gestione del calcolatore attraverso icone e finestre per mezzo di un “topo”
- No comandi





# X Window System – X11 - X

- Sistema grafico standard per sistemi unix
- Fornisce l'ambiente di lavoro base per le GUI: disegno e spostamento finestre, interazione con il mouse e la tastiera.
- Funzionamento client/server
- NON è un'interfaccia grafica
- Gestisce l'hardware: mouse, touchpad, tastiera, schermo.
- Configurazione: `/etc/X11/xorg.conf`

E l'interfaccia grafica allora?!.... scopriamolo!

# Interfacce grafiche in linux...

- KDE, Gnome, XFCE, Fluxbox, Blackbox, windowmaker...
- Si “agganciano” ad X: forniscono l'ambiente grafico vero e proprio (finestre, icone, desktop, effetti grafici, trasparenze...)
- Altamente personalizzabili

*Analizziamo le più importanti...*



# KDE - K Desktop Environment

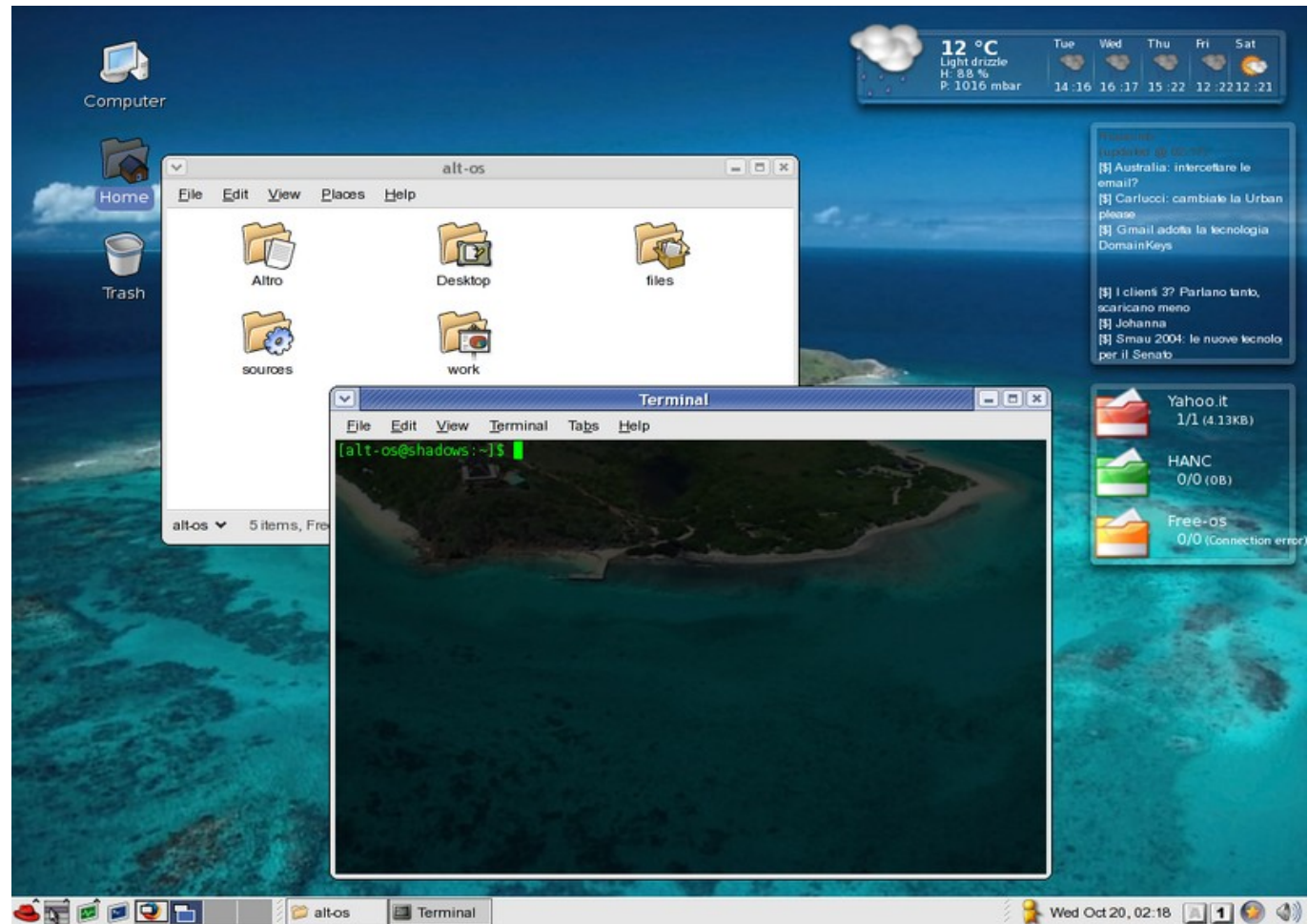
- Licenze LGPL
- Librerie Qt
- Semplicità utilizzo
- Windows Like
- Slackware, Suse, Mandriva...
- Suite di applicativi

*proseguiamo...*



# GNOME - GNU Network Object Model Environment

- Licenze LGPL
- Librerie GTK+
- GUI ufficiale progetto GNU
- Windows Like
- Ubuntu...



*proseguiamo...*



# XFCE – Desktop Environment

- Licenze GPL
- Librerie GTK+
- Molto leggero
- Facile installazione
- Personalizzabile
- Utilizzo di rox per le icone

