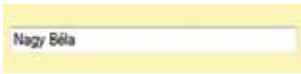
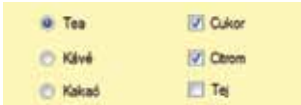


### A grafikus felület elemei

Karakteres felületen a parancsok kiadása és az adatok bevitele szöveg beírásával történik. Grafikus felületen erre sokféle eszközt vezettek be, például egy parancsot kiválaszthatunk az eszköztáron, vagy egy számot bevihetünk egy léptetővel. Az alábbi táblázat a grafikus felület leggyakoribb eszközeit tartalmazza.



A legegyszerűbb adatbeviteli eszköz a *szövegmező* vagy *beviteli mező*. Van többsoros változata is: ilyen például a jegyzetömb munkaterülete.



Míg az összetartozó *rádiógombokból* (balra) mindig csak egyet lehet kiválasztani, addig a *jelölőnégyzetekből* (jobbra) akár többet is megjelölhetünk.



A *gombokra* kattintva az adatbevitelt véglegesíthetjük (OK) vagy elvethetjük (Mégse).



A *folyamatjelző* egy hosszabb tevékenység állapotát mutatja, pl. hány százalékban készült el a formázás.



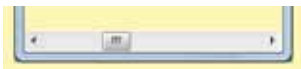
A *léptető* segítségével számszerű adatot adhatunk meg. Előtte egy *felíratot* vagy *címket* látunk.



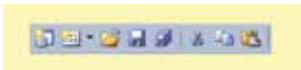
A *lista* (balra) egy vagy több elem kiválasztására szolgál. A *kombinált listába* (jobbra) akár új elemeket is beírhatunk, a listaelemek a nyílhegyre kattintva gördülnek le.



A *buborék* tájékoztató eszköz, amely akkor jelenik meg, ha valamely elemre rámutatunk az egérrel.



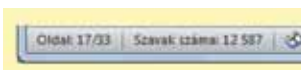
A *görgetősáv* segítségével az ablak tartalmát föl-le vagy balra-jobbra görgethetjük a képernyőn.



Az *eszköztár* a menü alatt jelenik meg, és lehetővé teszi a gyakoribb parancsok gyors kiválasztását.



A *fülek* segítségével egy dialógusdoboz részei között lapozhatunk.



Az *állapotsor* a programablak alján helyezkedik el, és tájékoztató adatokat tartalmaz a felhasználó részére.

### Az egér kezelése

A grafikus felületek legfontosabb pozicionáló eszköze az egér vagy a neki megfelelő más pozicionáló eszköz, pl. tapipad (touchpad). Bár mindenki ismeri és használja, érdemes összefoglalni, hogy milyen műveleteket végezhetünk vele PC-s környezetben.

- **Rámutatás:** a mutatót egy adott ikonra toljuk.
- **Kijelölés:** rámutatás után egyet kattintunk az egér bal gombjával.
- **Húzás:** egy ikonra rámutatunk, majd az egeret lenyomott bal gomb mellett mozgatjuk. Ilyenkor a kijelölt ikon követi az egérkurzort. Ezt nevezik *fogd és vidd* (*drag and drop* [drágendrop]) technikának.
- **Indítás:** rámutatunk egy ikonra, és duplán kattintunk. Ez többnyire egy program elindítását jelenti.
- **Kattintás az egér jobb gombjával:** rámutatunk egy ikonra, és lenyomjuk az egér jobb gombját. Ilyenkor megjelenik a *helyi menü* (más néven környezetfüggő menü), ahol választhatunk az adott objektum leggyakoribb lehetőségei közül.

A mai pozicionáló eszközök további funkciókat is megvalósítanak. Például az egér két gombja között elhelyezett görgővel a képernyőt föl-le *görgethetjük*, a tapipadon pedig két ujjunk közelítésével és távolításával a képet *nagyíthatjuk*, illetve kicsinyíthetjük.



Az easyball egy nagyméretű hanyattgér. A kisgyerekek részére fejlesztették, akik az egeret még nem tudják „megfogni”



Laptopok esetén az egeret gyakran tapipad helyettesíti. Hogyan lehet a tapipad segítségével megvalósítani az „egérműveleteket”?

### A grafikus felület testreszabása

A grafikus felület számtalan kényelmi és vizuális elemet tartalmaz. A grafikus felület megjelenését a felhasználók feladatainknak és ízlésüknek megfelelően módosíthatják, ezt a folyamatot hívják *testreszabásnak* vagy *személyre szabásnak*\*. A beállítási lehetőségek az alkalmazott operációs rendszertől, de még annak egyes verzióitól függően is eltérhetnek. Az ábrákon néhány jellemző beállítást tekintünk át.