GRADIVO II. OSNOVE DELA Z OKNI

Komunikacija človek - stroj

Preden se lotimo tega poglavja, poskusimo umestiti problematiko v zgodovinski razvoj računalnika oziroma, kako se je reševal problem komunikacije človeka s strojem. Ko je uporaba računalnika postajala del vsakdana se je za komunikacijo uporabil računalnikov »naravni jezik«.

Primer take komunikacije je bil tak:

slika 1: binarni zapis

Seveda je bilo taka komunikacija zahtevna in je bila namenjena bolj posvečenim v računskih centrih.

Pa so za »normalne« ljudi pogruntali, da bo lažje, če se približajo človeškemu jeziku in se je vzpostavil sistem z mnemoniki – ukazi, ki izhajajo iz angleškega jezika. Primer:

```
ac_namizni@ac-namizni:~/Desktop/abc$ ls -al
total 752
drwxrwxr-x 2 ac_namizni ac_namizni 4096 jul 29 20:19 .
drwxr-xr-x 3 ac_namizni ac_namizni 4096 jul 28 09:07 ..
-rw-rw-r-- 1 ac_namizni ac_namizni 429 jul 29 20:17 dva
-rw-rw-r-- 1 ac_namizni ac_namizni 3246 jul 7 18:57 fonti.svg
-rw-rw-r-- 1 ac_namizni ac_namizni 98698 jul 28 15:55 sklopi_2.svg
-rw-rw-r-- 1 ac_namizni ac_namizni 98642 jul 28 15:48 sklopi.drawio.svg
ac_namizni@ac-namizni:~/Desktop/abc$ date
pon 29 jul 2024 20:44:19 CEST
```

slika 2: ukazi z mnemoniki

Ta rešitev je začela osvajati tržišče in so računalniki prodrli na področje osebne rabe. Za to komunikacijo s strojem se seveda uporablja tipkovnica. Komunikacija v nasprotni smeri (računalnik – človek) se odvija preko zaslona.

Da bi povečali uporabo računalnikov v osebne namene in s tem povečali prodajo in dobičke so morali pristopiti k poenostavljenem komuniciranju človek - stroj. Na pomoč so poklicali psihologe in iznašli so univerzalni računalniški jezik piktogramov (ikon). Uporabnik iz katerega koli jezikovnega področja in ki uporablja kateri koli nabor pisave, bo kaj hitro ugotovil, da se za to ikono skriva ukaz za tiskanje. Ta grafični jezik se je pojavil konec 80-tih let prejšnjega stoletja in se dandanes še kar uporablja. Kot zanimivost povejmo, da se za grafičnim načinom komuniciranja, dejansko odvija komunikacija z mnemoniki oziroma kar binarna komunikacija.

Prag pa je že prestopilo glasovno komuniciranje med človekom in strojem.

Miška

Ob pojavu grafičnega uporabniškega vmesnika so morali uporabljati opremo, s katero je uporabnik delal z grafičnimi elementi. To je nam dobro znana miška.





Tudi ta naprava je doživela svoj razvoj. Nekoč smo uporabljali miške s kotalečo kroglico, danes uporabljamo lasersko miško. Na prenosnikih se vgrajuje sledilna plošča, ki nadomešča miško.



slika 4: prenosnik s sledilno ploščo

Mlajše generacije, pod vplivom uporabe pametnih telefonov in tablic, prisegajo na uporabo zaslonov na dotik.

Karkoli uporabljamo, moramo voditi kurzor 🔼 na nek grafičen element, kot bi risali po zaslonu in tam izvajamo ukaze.

Osnovni gibi z miško

- premik miške kurzor na zaslonu sledi premiku miške (če je primerna podlaga za miško)
- levi klik kratko pritisnemo levi gumb na miški (običajno s kazalcem), da zaslišimo »klik« in sprostimo gumb in s tem izberemo med več možnostmi prikazanih na zaslonu.
- dvojni levi klik poženemo ukaz, ki se skriva za grafičnim elementom¹
- desni klik odpremo okno izbora možnih ukazov (običajno s sredincem)
- primi, povleci in spusti potezo najbolj pogosto rabimo pri označevanju besedila, delov risbe, označevanju več elementov okna hkrati ...
- Kaj pa kolesce? Pri vrtenju kolesca pomikamo vsebino okna navzgor ali navzdol, če je njegova vsebina večja od zaslona. V Kombinaciji s tipko »Ctrl« povečamo ali zmanjšamo vsebino okna (zoom).

Povejmo še, da obliko in velikost kurzorja si lahko prilagodimo in da obstaja možnost, da menjamo funkcij levega in desnega gumba miške (za levičarje).

Namizje

To je uvodni zaslon, ki se prikaže vsakič ko odpremo računalnik. Pri različnih operacijskih sistemih² so ti zasloni različni. Da bo mera polna, lahko prikaz namizja prilagodimo svojim željam in okusu. Za začetnika je to kar stresno, sploh pri menjavi operacijskega sistema. V tolažbo povejmo, da vsaj delo z miško ostaja že nekaj desetletji nespremenjeno.

Običajno, »novo« namizje vsebuje statusno vrstico o stanju računalnika kot je opis stanja povezave z omrežjem, stanje napolnjenosti baterije (pri prenosnikih, tablicah) ... Preko namizja dostopamo do programov. Običajno je ponujena ikona za zagon orodji (programov). Ob kliku nanjo se pojavi seznam iz katerega izbiramo zagon orodji.

Namizje ima običajno v spodnjem delu zaslona ikone za aktivne programe med katerimi lahko preklapljamo kar med delom brez dodatnega iskanja orodij.

Na namizje lahko sami umestimo ikone za zagon orodji, ki jih pogosto uporabljamo, da jih ni potrebno iskati iz seznama nameščenih programov. To so bližnjice do programov ali datotek. Namizje lahko deluje kot neko začasno skladišče naših datotek. Datoteko, ki jo pogosto uporabljamo preprosto shranimo v mapo, ki predstavlja namizje.

Velikokrat boste naleteli na »nabasano« namizje. Namizje je natrpano z bližnjicami do programov ali kar skladišče datotek. Teh je toliko, da na namizju zmanjkuje prostora in postaja nepregledno. »Basanje« namizja ni prepovedano je pa vredno premisleka, ali res ves čas potrebujemo hiter dostop do orodja, mape, datoteke. Za shranjevanje datotek je boljše, da se udomačimo z »raziskovalcem« in si organiziramo shranjevanje datotek v mapah na stalnem pomnilniku.

¹ Za tiste, ki imajo težave z motoriko, dvojni klik lahko nadomestimo z enojnim levim klikom in nato tipko »enter«.

² glej sklop I., poglavje o programskih orodjih

Aktivno okno

Grafični način dela uporabnika z računalnikom sloni na zagonu orodij v oknu. To je področje zaslona, ki ga zasede program, da v njem vnašamo, urejamo, oblikujemo podatke in izvajamo ukaze nad njimi. Ko poženemo program (urejevalnik besedil, slikar, raziskovalec, spletni brskalnik ...) odpremo okno programa na namizju.

Elementi okna

Posvetimo pozornost nekaj elementom okna programa:

- tri slavne ikone
- glava okna
- rob okna

Tri slavne ikone

So požele slavo, ker nastopajo odkar so se pojavila okna v grafičnem načinu dela



slika 5: tri slavne ikone

To so ikone za minimizacijo okna, maksimizacijo okna in ukaz za zapiranje okna (programa).

Minimizacija pomeni, da se velikost okna zmanjša na velikost ikone, ki je vidna v vrstici (ali stolpcu) s priročnimi ali že odprtimi programi.

Ikona za maksimizacijo spremeni velikost okna na največjo možno mero, običajno je to kar celoten zaslon. Če je okno tako odprto, se na tem mestu pojavi podobna ikona, s klikom nanjo vrne okno na predhodno vmesno velikost.

Glava okna

Področje glave okna je občutljivo za nastavitev velikosti in premik okna.

Če z miško izvedemo operacijo dvojni levi klik na glavo okna se velikost okna spremeni, kot da bi klikali na ikono za maksimizacijo okna. Torej preidemo iz celozaslonskega prikaza okna na manjše okno. Ponovni dvojni klik vrne okno na celozaslonski prikaz.

Operacija z miško »primi, povleci in spusti« na glavo preseli okno na mesto, kjer spustimo miško. Tako si lahko nastavimo, da je na ekranu več odprtih oken hkrati.

g lava okn a							
Undo	Basi	c ~ 🔳		• ×			
	(mod	п			
7	8	9	÷	✓			
4	5	6	×	x ²			
1	2	3	-				
0	,	%	+	=			

slika 6: glava okna

Omenimo še možnost, da okno zasede desno ali levo polovico ekrana. Okno primemo za glavo in jo potegnemo na desno ali levo stran izven zaslona.

Rob okna

Undo	Basi	c ~ 🔳		
				•
				
Ø	()	mod	п
7	8	9	÷	✓
4	5	6	×	x ²
1	2	3	_	
0	,	%	+	-

slika 7: rob okna

Rob okna je občutljiv, če nad njim postavimo kurzor miške. Kurzor spremeni obliko v dvojno puščico. Če v tem položaju izvedemo operacijo »primi, povleci in spusti« (miško namreč), spremenimo velikost okna na zaslonu. Robovi prikažejo različne smeri puščic, pač glede na smer spreminjanja okna.

Kazalo vsebine

Komunikacija človek - stroj	1
Miška	2
Namizie	3
Aktivno okno	4
Elementi okna	4
Tri slavne ikone	4
Glava okna	4
Rob okna	5