# Ретроспектива графических интерфейсов в зеркале свободного ПО

D. Kostiuk Brest, Belarus, dmitriykostiuk@bstu.by



#### Истоки человеко-машинных интерфейсов

- 1930-е годы Вэнневар Буш описывает устройство Метех:
  - стол для встраивания остального оборудования;
  - два дисплея с сенсорными экранами;
  - клавиатура;
  - сканнер;
  - система ассоциативных связей, во многом похожая на гипертекст.



1890-1974





# Графический интерфейс пользователя

- В 1960-х Дуглас Энгельбарт занимается разработкой реального устройства, воплощающего идеи Метех.
- В 1968 он демонстрирует систему NLS (oN-Line System), которая включала векторный дисплей, две клавиатуры и трехкнопочную мышь.

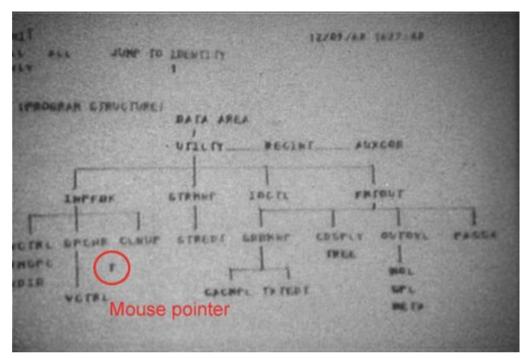






## Графический интерфейс пользователя

- В докладе 1968 года сформулированы понятия, отражающие:
  - гипертекст;
  - оконный интерфейс (без обозначения границ окон);
  - полноэкранное редактирование;
  - контекстночувствительную подсказку;
  - коллективную работу с документами в сети;
  - e-mail, IM, видеоконференции





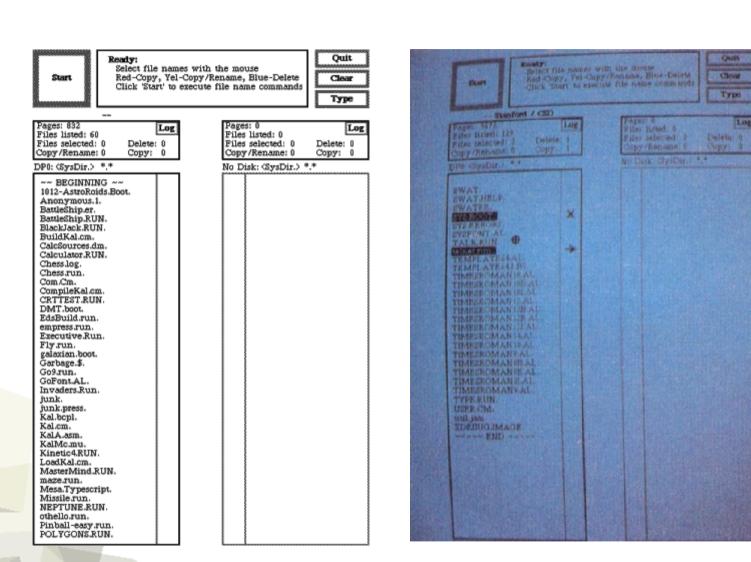


# Графический интерфейс пользователя

- 1973 Исследовательский центр Palo Alto корпорации Xerox выпускает микрокомпьютер Alto:
  - растровый дисплей 606х808 пикселов;
  - первый лазерный принтер;
  - клавиатура, мышь;
  - графические курсоры и окна;
  - сеть ethernet



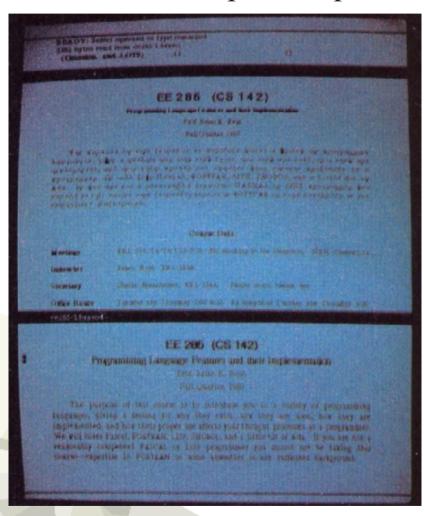
#### Приложения Alto - файловый менеджер



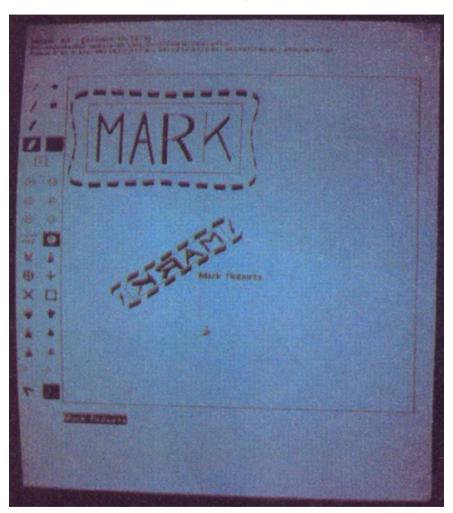
Neptune Directory Editor

#### Приложения Alto

# BRAVO - первый WYSWYG текстовый редактор

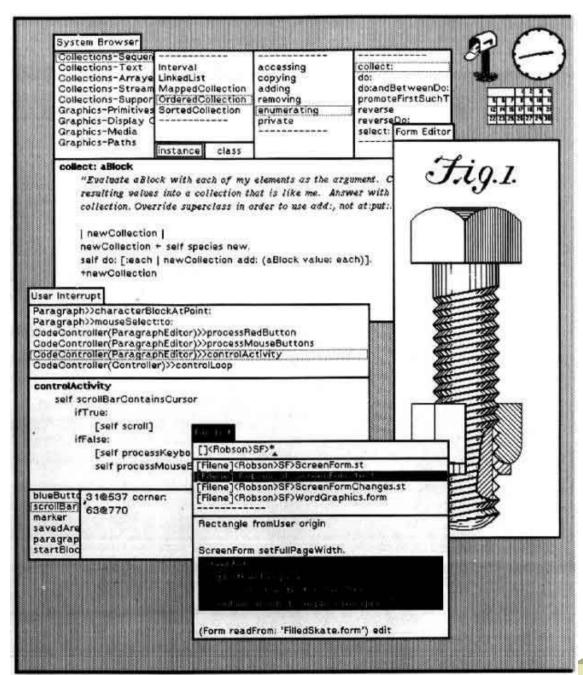


DRAW - графический редактор Alto



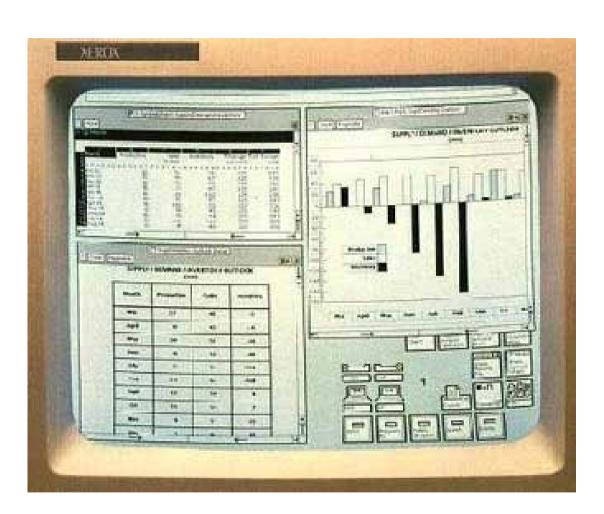
#### **Smalltalk**

- 1974 GUI и среда разработки, разработанные специально для языка Smalltalk
  - рамки и заголовки окон;
  - перетаскивание окон за заголовок
  - перекрытие окон и всплытие по щелчку;
  - ИКОНКИ



## Графический интерфейс Smalltalk

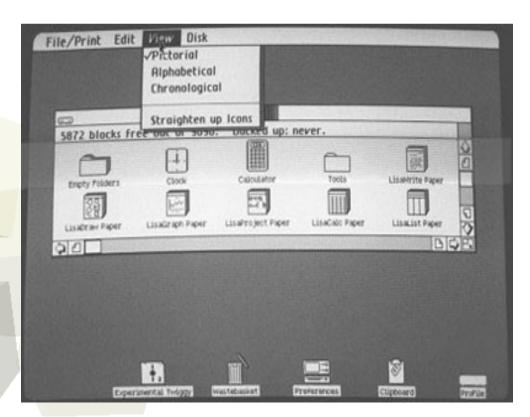
- •1981 урезанная версия Alto — Xerox Star 8010 Document Processor
- •Для психического комфорта пользователей принудительно введен тайлинг окон.



Цена \$17 000

#### **Apple Lisa**

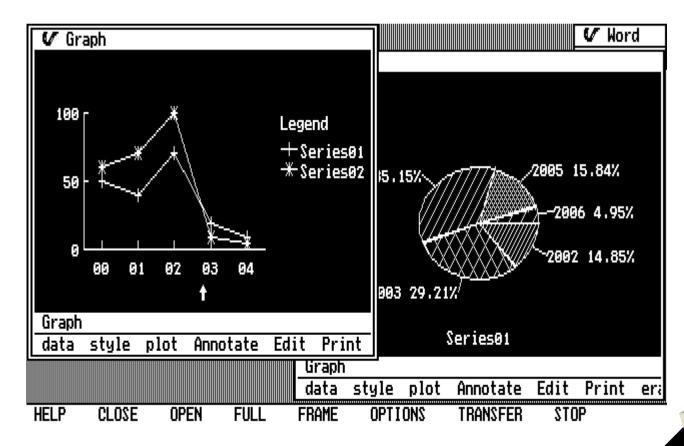
- Apple Lisa и Macintosh:
  - панель меню вверху экрана;
  - выпадающие вертикальные подменю;
  - технология drag & drop;
  - двойной щелчок и однокнопочная мышь;
  - многооконный файловый менеджер с иконками;



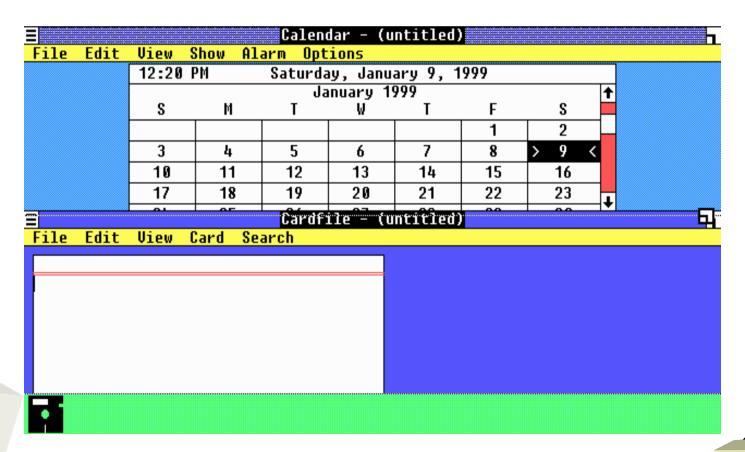
- •1983 Lisa
  - \$10 000
- •1984 Macintosh 1
  - \$2 495
  - 128К ОЗУ и 9" монохромный экран



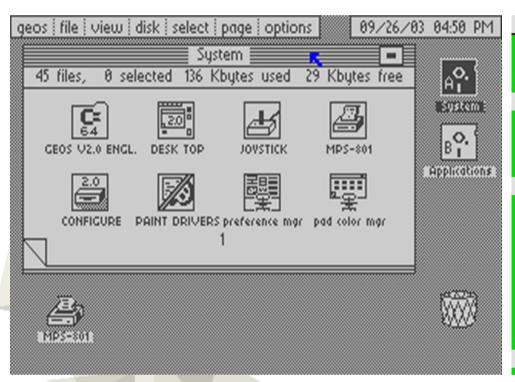
- VisiOn оболочка фирмы VisiCalc, 1983 г.:
  - IBM PC XT c 512Кб ОЗУ;
  - поддержка адаптера CGA (640x200@1);
  - отсутствие иконок;
  - цена \$1495 за ПО без ЭВМ;

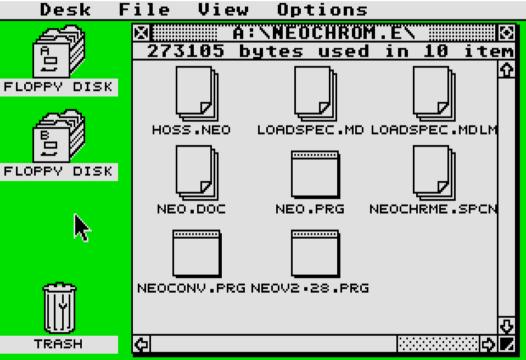


- Microsoft Windows 1.0, 1985
  - поддержка цветных графических режимов;
  - свое главное меню у каждого окна;
  - тайлинг окон



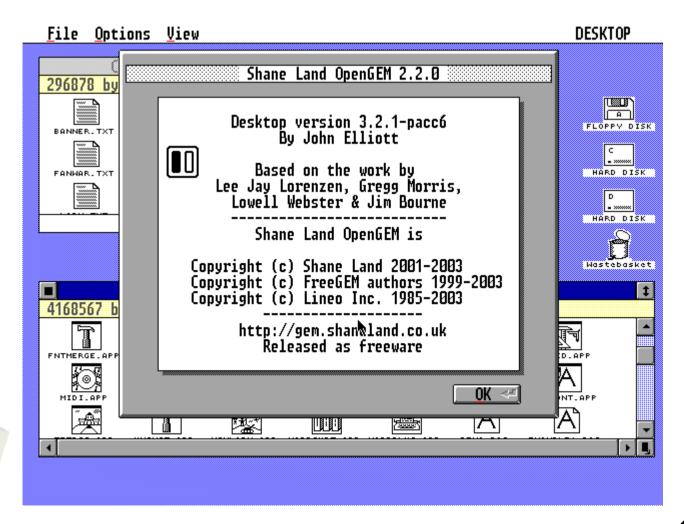
- GEOS
  - предназначался для компьютеров Commodore; позже портирован на PC
- GEM Digital Research, 1985
  - Atari / IBM PC + DOS;
  - 1-й судебный иск от Apple



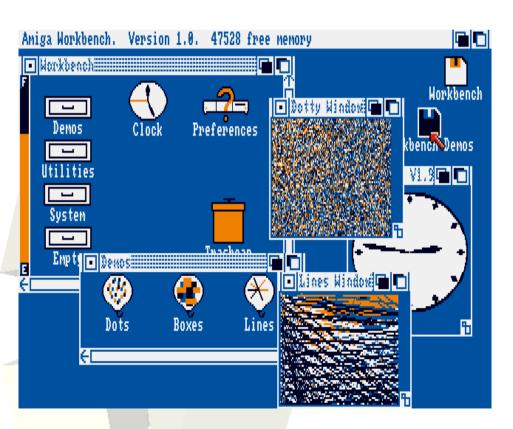


### OpenGEM

 GEM для DOS существует в настоящее время в виде свободного клона OpenGEM (входит в состав FreeDOS)



- Amiga WorkBench
  - перемещение окон по стеку;
  - работа с окнами без их "всплытия"

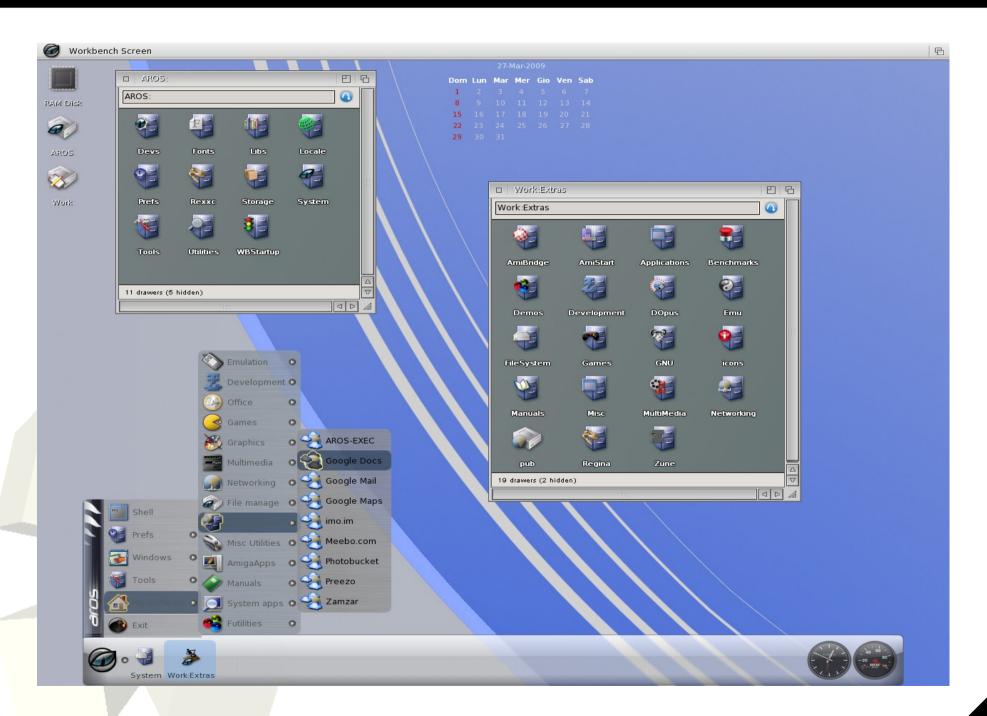


- Windows 2.0 (1987 г.)
  - отмена тайлинга окон;
  - судебный иск от Apple



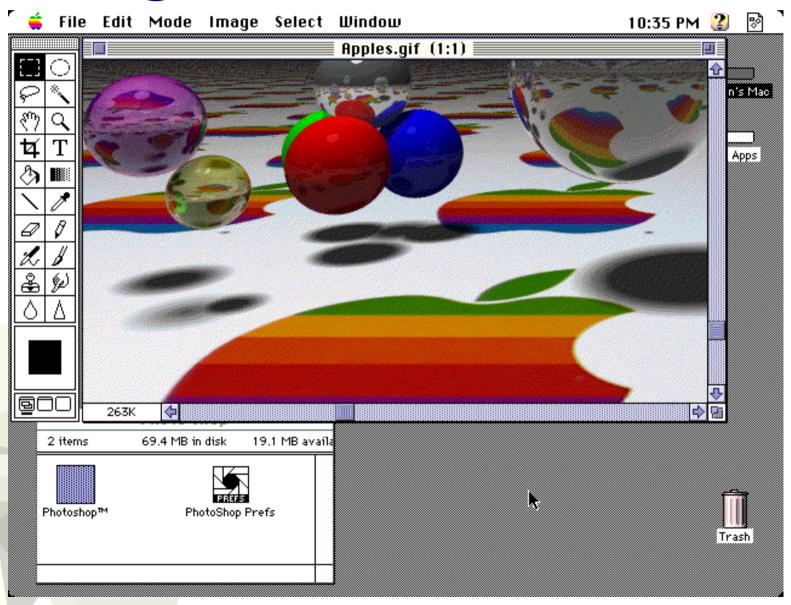


## Icaros Desktop (клон Workbench сегодня)



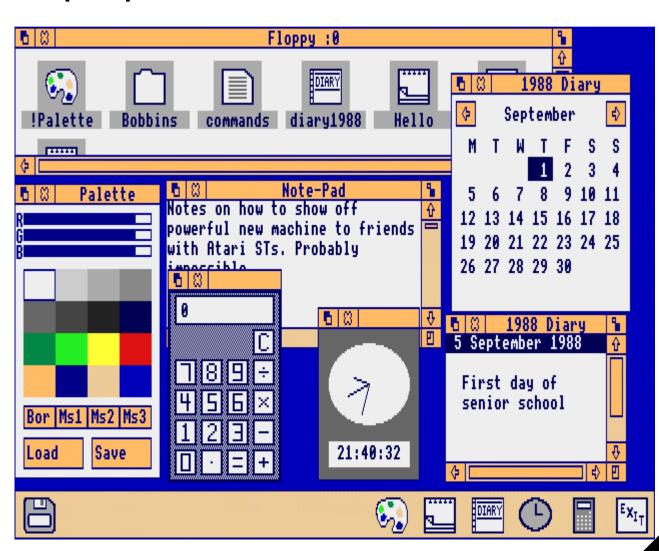
#### 1987 - Macintosh II

■ 640x480@256, опционально — 24-битный цвет



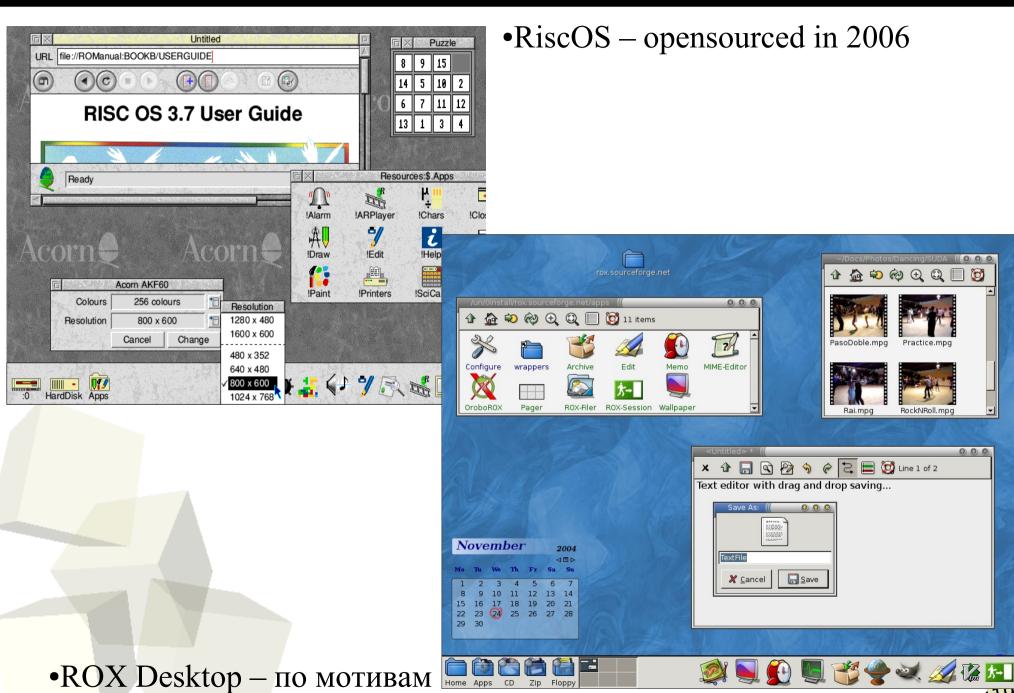
# 1987 - RISC OS GIU (Arthur)

- первая ОС для 32-бит RISC-процессора
- док-шельф для ярлыков;
- антиалиасинг шрифтов;
- пропорциональные скроллеры в полосах прокрутки





# RiscOS сегодня

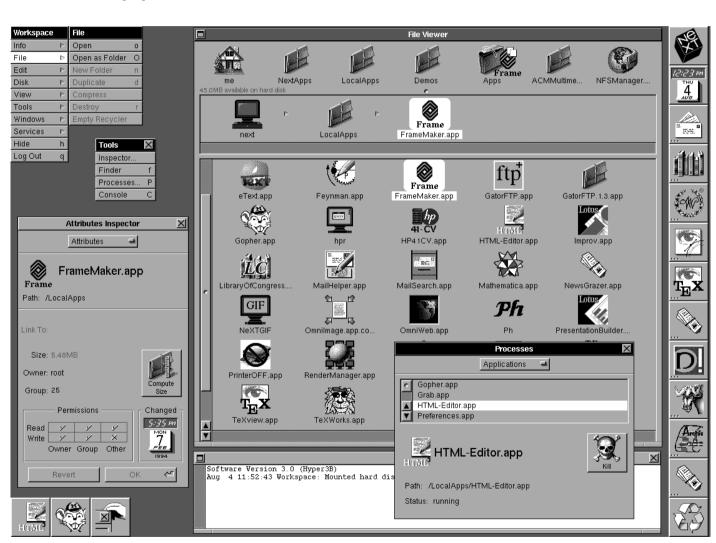


# 1988 - NEXTStep

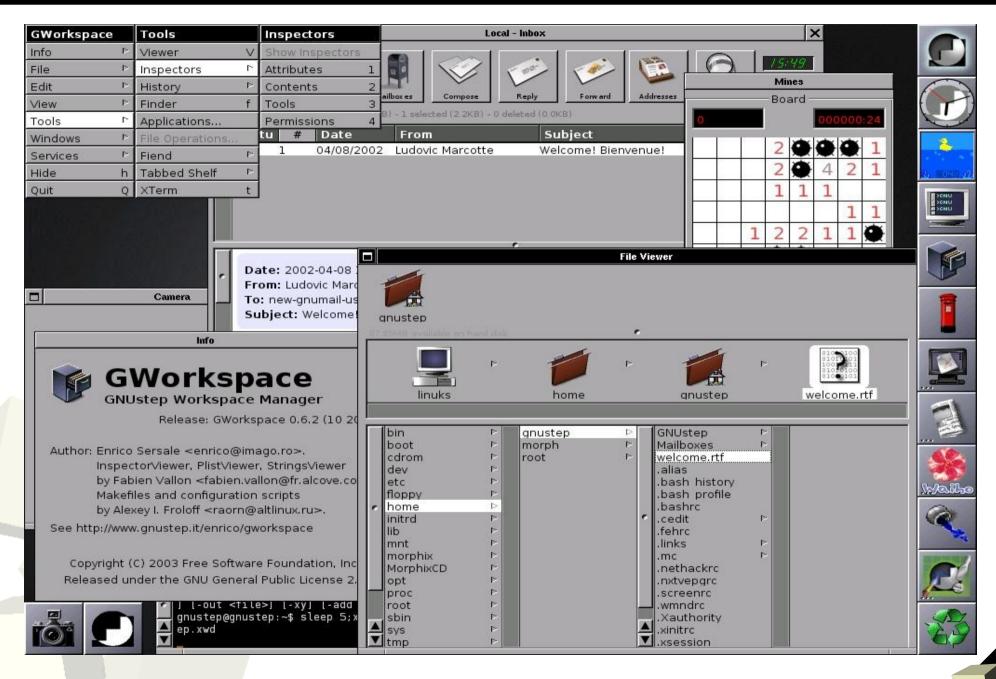
Псевдотрехмерный вид всех элементов

интерфейса;

- Символ "Х" на кнопке закрытия окон;
- Вертикальное системное меню;
- Док;
- Среда RAD и Objective C для разработки приложений



# GNUStep (сегодня)





\* Typewriter Document Edit

# GNUstep (не наступившее завтра)

Разработчики планировали (но не сделали) коренную переделку интерфейса...

...но сделали не его, а какоето etoile:)

> Font Pane Italio Rold

> > Lighter

Larger Smalle

Underline

Unscript Copy Font

Superscript

Étoilé overview.txt

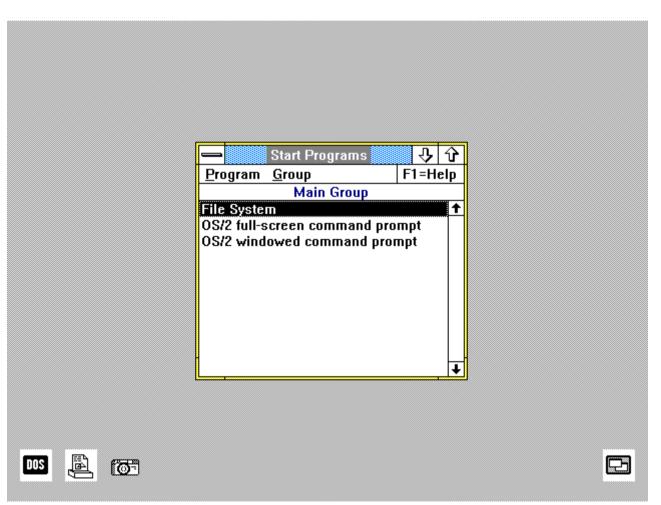


# 1988, IBM OS/2 (v. 1.1)

■ Первоначально – совместный проект IBM и Microsoft, позиционировался в качестве замены

DOS.

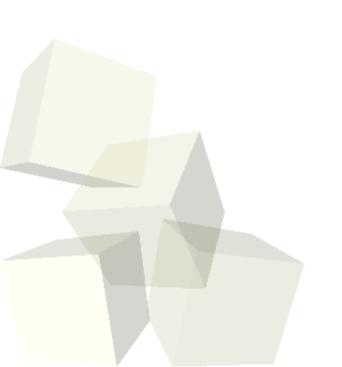
■ Интерфейс в стиле Windows 2.0

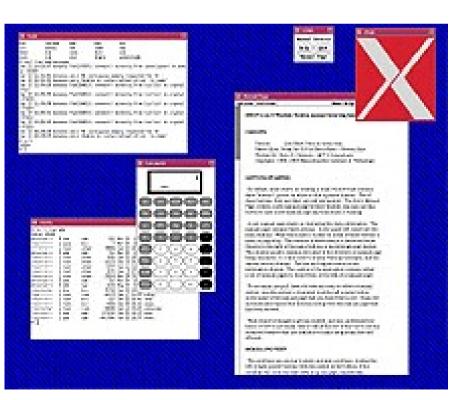




# 👅 X Window System для UNIX - 1984+

- Смена фокуса при движении мыши;
- Сетевой оконный интерфейс;
- Выделение в виде отдельных приложений графического сервера, менеджера окон, библоиотек виджетов



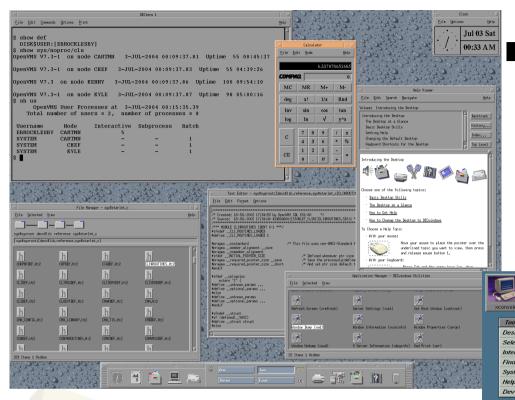


# Передел рынка GUI в 1990х

- GEM продажи прекращены в 1989, компания приобретена Novell в начале 90х;
- Atari ST (платформа, на которой работала GEM) – продажи прекращены в 1993;
- NeXT в 1993 отказ от аппаратной платформы (полное слияние с Apple в 1997);
- Commodore банкротство в 1994;
- Arthur продается в составе RiscOS до 1998;
- В мире UNIX доминируют библиотека виджетов Motif и две оболочки на ее основе: CDE от Open Group и IRIX Interactive Desktop от Silicon Graphics

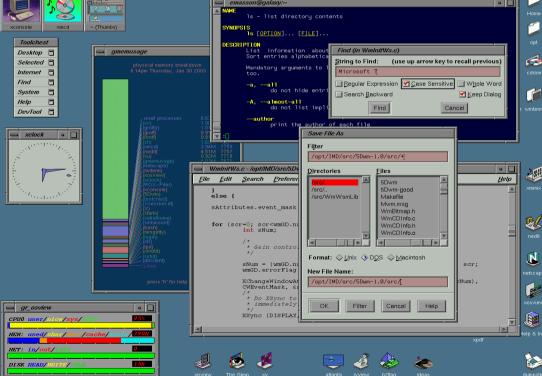


## Прежние оболочки Unix сегодня



■ CDE – Common Desktop Environment – до сих пор слегка жив

Maxx Interactive
 Desktop – клон
 IRIX I.D.



#### 1990 - Windows 3.0

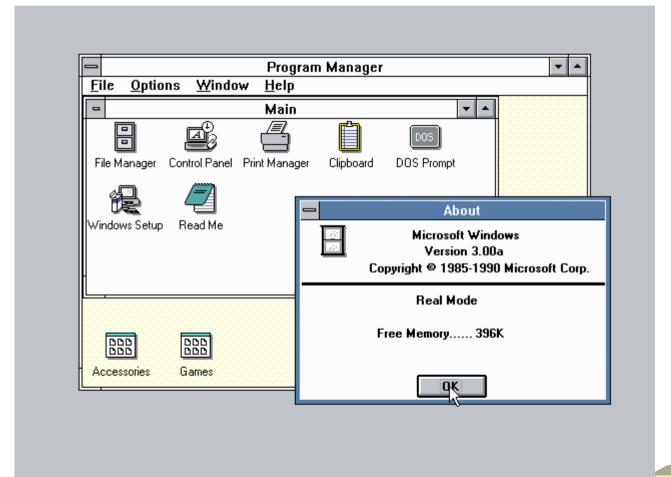
#### Первая широко продававшаяся версия:

■ отсутствие иконок в файловом менеджере;

■ продуманный дизайн иконок в остальных

приложениях;

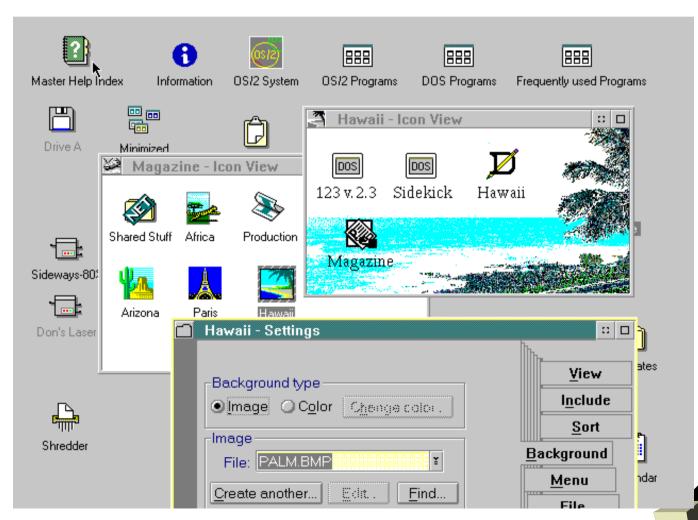
- запускается на почти любом х86- совместимом железе
- временами падает :)





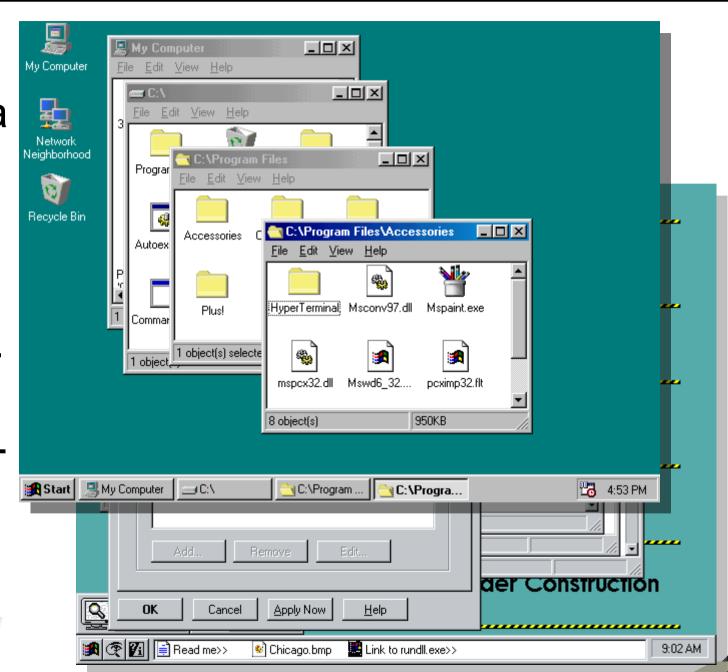
# 1992 – OS/2 v. 2.0 (уже без Microsoft)

- возможность перетаскивания шрифтов, иконок и цвета практически куда угодно;
- запуск
  Windows 3.1
  в виртуальной машине
  в качестве
  гостевой ОС;
- 32бит
- шредервместомусорнойкорзины



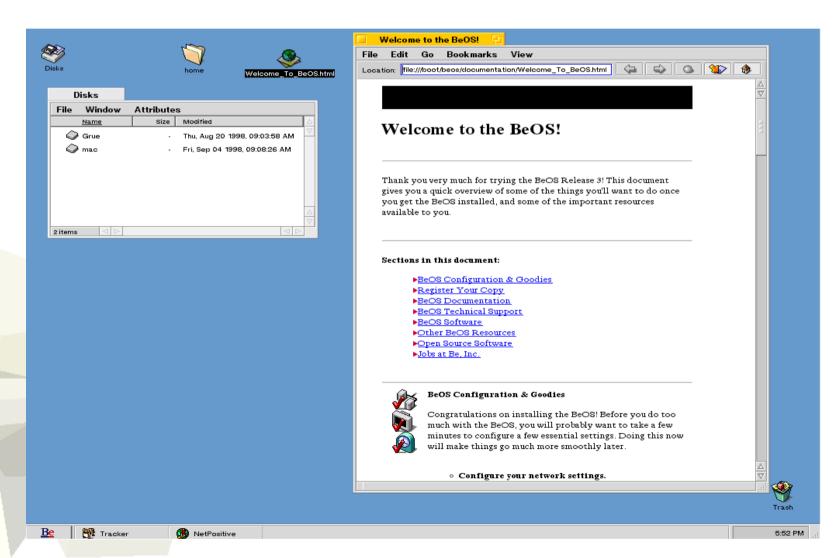
#### 1995 - Windows 95

- Меню Start для запуска всех программ
- Панель
  задач для
  переключения между
  всеми запущенными
  программами



# 1995 – BeOS (и Haiku OS сегодня)

- Группировка кнопок в панели задач;
- Заголовки окон в стиле Smalltalk;
- «Заточенность» под multimedia

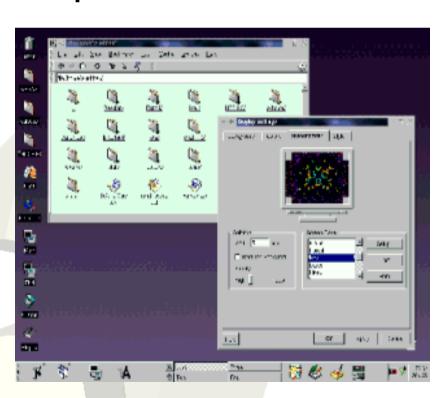


# 1996 - OS/2 v. 4 Merlin



#### **UNIX GUI**

- 1998 KDE 1.0
- Дизайн в стиле Win9x
   с уклоном в сторону
   визуальной
   привлекательности

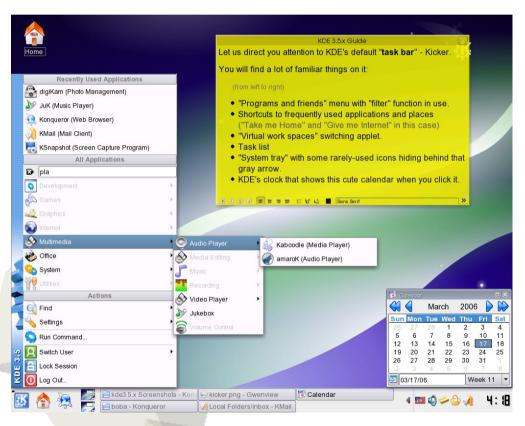


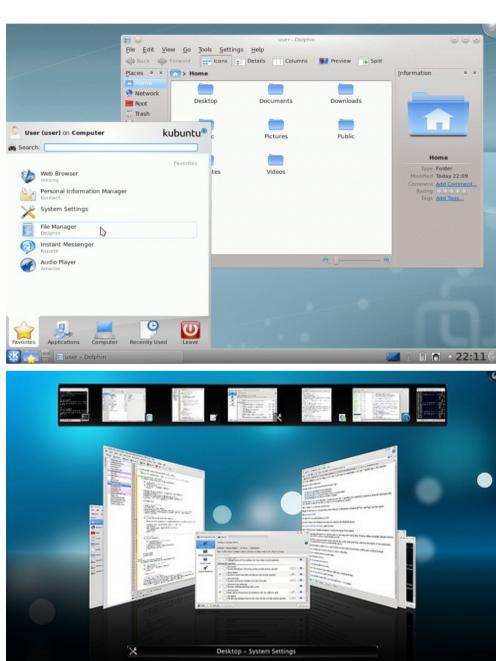
- 1999 GNOME 1.0
- Дизайн в стиле CDE/Motif с более поздним уклоном на MacOS



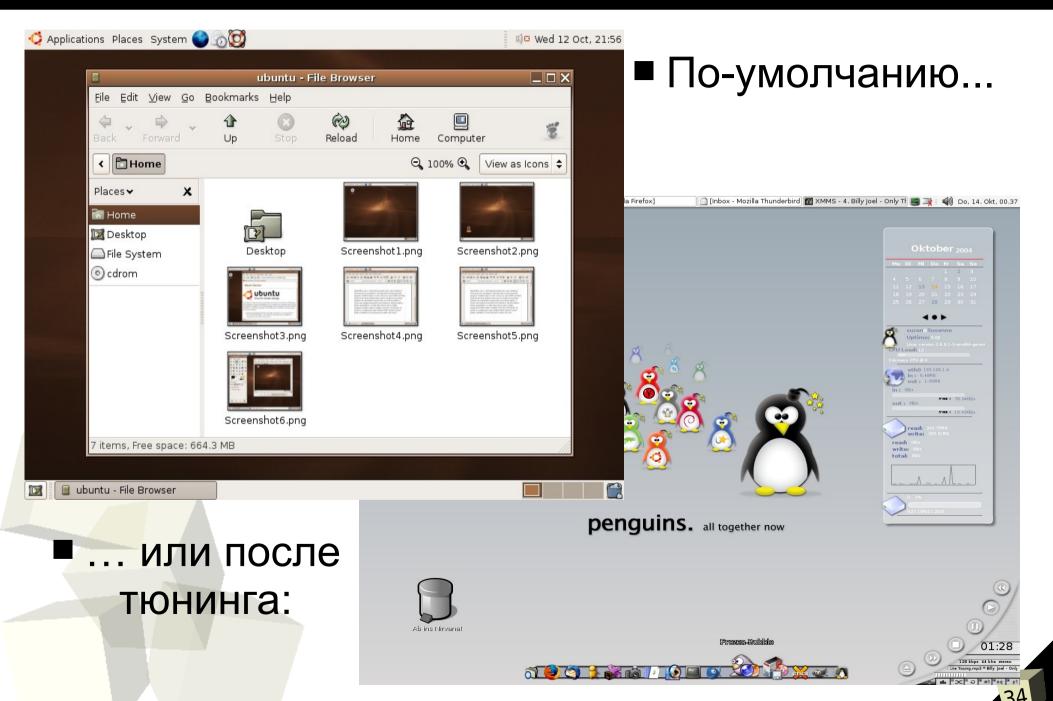
# KDE поздних версий

- 3.x слева
- 4.x справа





# GNOME сегодня



# 2000 - MacOS X и интерфейс Aqua

■ В основу положена UNIX ОС на основе FreeBSD;

■ Использована двойная буферизация отрисовки

окон;

- API под назнванием Сосоа заимствован из NeXT
- Изобилие декоративных эффектов (анимированно



# Mezzo (Symphony OS)

- Графическая оболочка поверх Linux
- Активное использование usability-метафор
- Состоит из скриптов на перле, оконного менеджера XFWVM Crystal, файл-менеджера ROX и других свободных программ





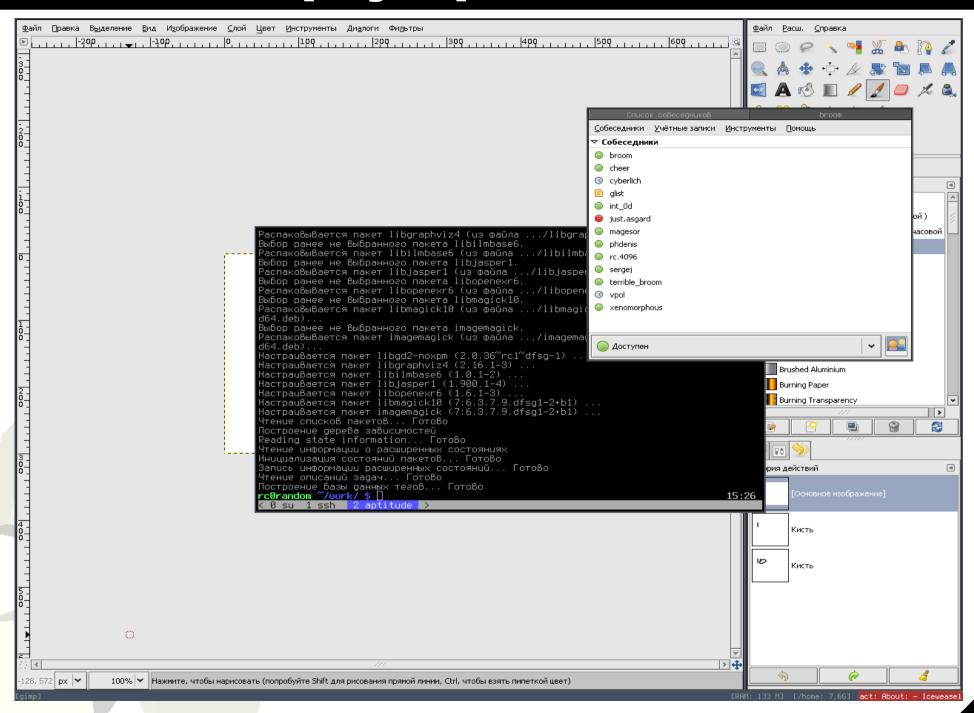


# **Enlightenment Window Manager**

- Анимированные элементы интерфейса, построенные на базе универсального формата edge
- Интеграция шрифтов в файлы тем
- Размещение гаджетов в панелях



# Триумф тайлинга – Ion3 WM



# 2.5D-окна (2003-2006)

#### **Metisse WM**

#### **SUN Looking Glass**



 Compiz WM

 (поминки по 2.5D)

