

INTERACCIÓN HOMBRE-MÁQUINA

Depto. Informática y Automática
Máster en Sistemas Inteligentes
Dr. J.R. García-Bermejo Giner

Interacción Hombre-Máquina

Asignatura: Interacción Hombre-Máquina

=====

Créditos: 1.5

=====

Profesor: José R. García-Bermejo Giner

=====

E-mail: coti@usal.es

=====

Web: <http://maxus.fis.usal.es>

=====

INTERACCIÓN HOMBRE- MÁQUINA

Primera parte - Java
=====

Vamos a exponer las soluciones de varios problemas recurrentes en IHM

- Importación de información heredada (tratamiento de archivos de texto).
- Generación de un léxico (uso de colecciones).
- Visualización de una interfaz gráfica de usuario (mecanismo de activación).

Interacción Hombre-Máquina

Segunda parte - Objective-C

=====

Vamos a estudiar brevemente el lenguaje Objective-C

- Mecanismo de declaración de clases.
- Mecanismo de declaración de categorías.
- Mecanismo de declaración de protocolos.
- Otros mecanismos.

Interacción Hombre-Máquina

Tercera parte - Relación entre Interface Builder y Objective-C

=====

Vamos a estudiar brevemente el mecanismo de creación de aplicaciones en Cocoa

- Uso de Interface Builder.
- Uso de XCode (con Objective-C) en conjunción con Interface Builder.

IHM - Objective-C

El paso siguiente --->
=====

El lenguaje Java posee interesantes características en lo tocante a la creación y manejo de interfaces gráficas de usuario.

INTERACCIÓN HOMBRE-MÁQUINA

Depto. Informática y Automática
Máster en Sistemas Inteligentes
Dr. J.R. García-Bermejo Giner