Manual de usuario de Glade

Manual de usuario de Glade

Table of Contents

Chapter 1. Introducción

Glade es una interfaz de desarrollo libre para el usuario, para GTK+ y el escritorio de Gnome.

Los principales aspectos de Glade son:

- Soporte para casi todos los Widgets de GTK+ 1.2 y muchos Widgets de Gnome.
- La interfaz de usuario se almacena en XML, permitiendo una fácil integración de herramientas externas.
- El código puede ser generado para varios lenguajes como: C, C++, Ada95, Perl y Phyton. (Glade genera el código en C y el soporte para otros lenguajes se hace con herramientas externas)
- La interfaz puede ser llamada de forma dinámica usando la librería libglade.
- Para los proyectos en C, Glade genera todos los archivos necesarios para crear la aplicación en GTK o Gnome, incluyendo los archivos que utilizan autoconfig y automake. También soporta gettext, así que tu aplicación puede ser traducida fácilmente a otros lenguajes, y las reglas para distribuir e instalar las gráficas que son usadas en tus aplicaciones.

Chapter 2. Creación de una interface con Glade

Este capitulo describe como crear una aplicación con Glade.

Debes notar que las imágenes son de la versión Glade para Gnome, las cuales se ven un poco diferentes de la versión de GTK+.

La ventana de proyectos

La ventana de proyectos muestra los principales componentes para crear tu proyecto - las ventanas y las cajas de dialogo (que en adelante llamaremos "forms" o "formas"). Los iconos de la izquierda de cada forma indican el tipo de ventana o dialogo que es.

Para agregar una nueva forma, selecciona uno de los widgets de ventana o de dialogo de la paleta. Los widgets pueden ser identificadas fácilmente por las tiras de color en la parte superior de los iconos, que representan la barra de títulos para las ventanas o los diálogos. (Para distinguir las formas para GTK+ de las formas para Gnome, las formas GTK+ tienen la barra de titulo en azul, y las de Gnome las tienen en rojo.)

Para desplegar una de las formas en la ventana de proyecto solamente haz doble click en ella.

Los menús Popup también aparecen en la ventana de proyecto. Al hacer doble click en alguna de ellas aparece el Menú Editor, donde puedes editar los detalles en el menú.

La paleta

La paleta se usa para seleccionar widgets y agregarlos en tu interfaz. También contiene la herramienta de selección (la flecha en la parte superior izquierda de la ventana) que se usa para seleccionar widgets en la interfaz.

La paleta esta dividida en páginas enumeradas. El botón debajo de la herramienta de selección muestra qué pagina está disponible y puede ser usado para cambiar entre las diferentes páginas.

Existen dos tipos de widgets en la paleta (1). - widgets de alto nivel como: ventanas, diálogos y el menú popup y, (2). - todos los demás widgets, como etiquetas, botones, campos para ingreso de texto, etc.

Seleccionando uno de los widgets de alto nivel de la paleta, resultará en una nueva ventana o una ventana de dialogo, será agregada al proyecto en la ventana del proyecto, y la ventana o el dialogo estará lista para que la edites.

Cuando selecciones cualquiera de los demás widgets en la paleta, deberás escoger la posición de la forma en la ventana.

Debes notar que después de agregar un widget, el selector se activa otra vez. Si quieres agregar varios widgets del mismo tipo, sostén la tecla Ctrl cuando selecciones el widget de la paleta. Cuando hayas terminado de agregar los widgets deberás escoger el seleccionador otra vez.

El editor de propiedades

La ventana de edición muestra las propiedades del widget que está seleccionado en ese momento y te permite editarlas. Muchas de las propiedades también tienen opciones que pueden ser vistas colocando el ratón sobre el nombre de la propiedad.

Las propiedades están divididas en 6 paginas, etiquetadas con: "Widget";"place" ("lugar"), "Basic" ("Básicos"),"Style" ("Estilo"),"Accel. " ("Aceleradores") y "Sig. " ("Señales").

La página de widget

La página del "Widget" muestra el nombre dado al widget y algunas propiedades especificas del tipo de widget que se trate, es decir, la etiqueta del widget va a estar aquí para su edición.

La página de posición

La página de "Place" ("posición") contiene las propiedades relativas a la posición en el widget que lo contiene. Este es sólo aplicable para los widgets en ciertos contenedores como: GtkTable, GtkHBox, GtkVBox, GtkHPaned, GtkVPaned y GtkPacker, y va a estar vacía en los demás casos.

La página de básicos

La página de "Basic" ("Básicos") tiene las propiedades que son comunes a todos los widgets, como el ancho y alto del widget. Algunas propiedades no se pueden modificar si no se aplican al widget actual, eje. un widget de tipo caja contenedor tendrá las propiedades x e y no accesibles ya que no deberían usarse en una caja.

La página de estilo

La pagina "Style" ("Estilo") muestra el estilo del widget -los colores y backgrounds usados para dibujar el widget en cada uno de los cinco posibles estados. El widget puede heredar el estilo del widget padre, en tal caso el resto de las propiedades no se podrán modificar. Los estilos pueden ser designados y compartidos entre muchos widgets, dándole un nombre a un estilo o seleccionando el nombre del estilo creado con anterioridad. El cuaderno de la pagina de estilos muestra los 5 posibles estados de un widget y los colores usados para este estado. Los colores y backgrounds puede ser copiados y pegados.

La pagina de teclas rápidas

La pagina de teclas rápidas...

La página de señales

La página de señales...

El árbol de widget

Muestran un árbol que contiene a todos los widgets en la interfaz. Si seleccionas un widget en el árbol se activará éste widget en la interfaz.

El editor de menús

El formulario de opciones del proyecto

Posicionamiento de Widget

Usando Tablas y cajas. La rejilla - en los contenedores fijos. Presiona Ctrl+R para redesplegar la ventana, que puede ser desplegada con el tamaño que tendrá en la aplicación final.

Selección de widget

Cuando el selector esté activo usa el botón izquierdo del ratón para seleccionar los widgets. Sosteniendo la tecla Shift selecciona los widgets que estén detrás del widget activo. Esto te permite ver y editar las propiedades de los contenedores. Presionando el botón derecho del ratón se muestra un menú sensible al contexto. Este contiene comando relativos al widget en particular, con submenús que contiene comandos relacionados a los widgets detrás del widget seleccionado (es decir, los contenedores). Presiona ESC para de-seleccionar a todos los widgets.

Chapter 3. Uso del código C generado por Glade

Los ficheros fuente generados por Glade

Acceso a los widget desde los manejadores de señales

Paso de datos a los manejadores de señales