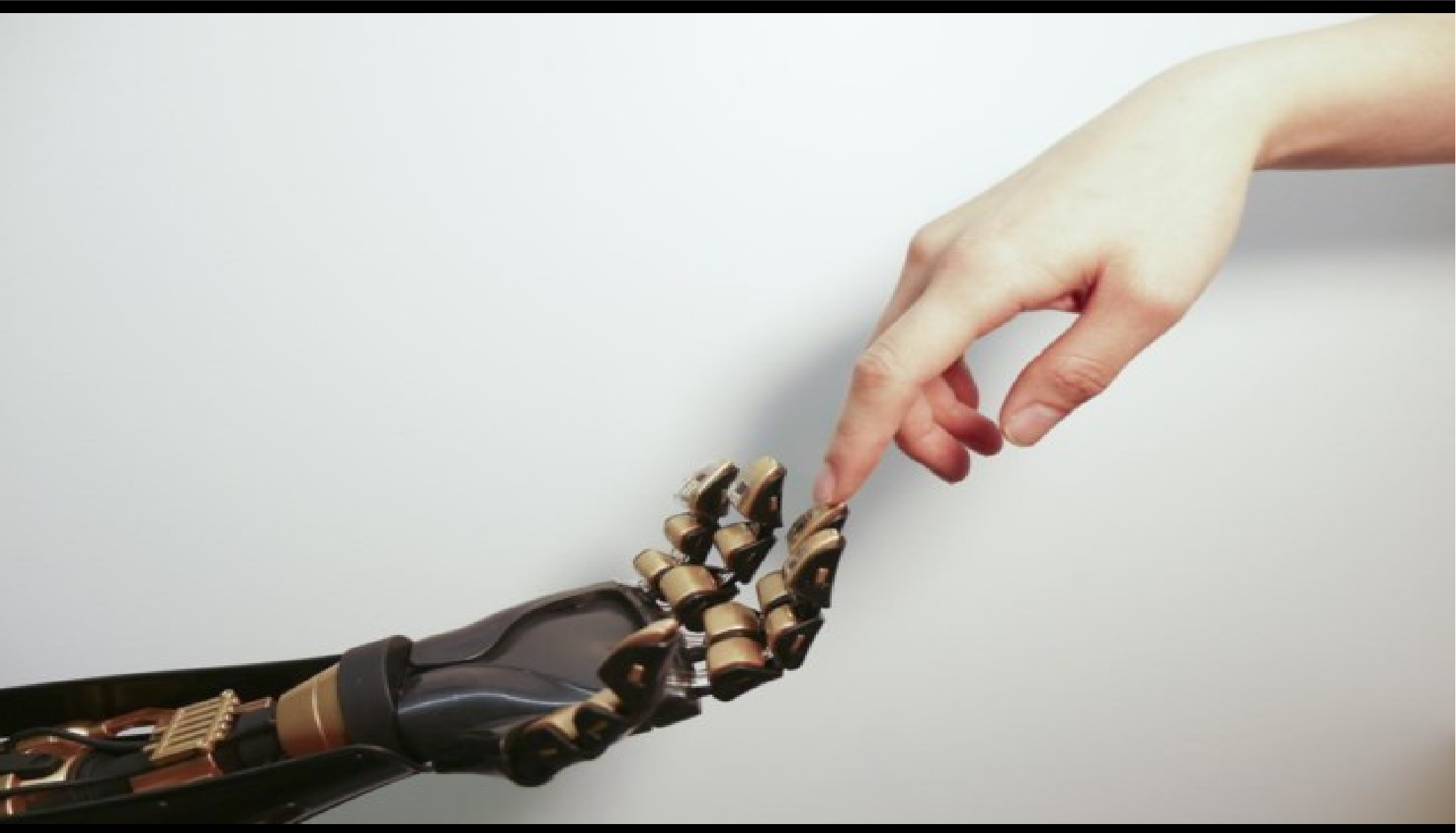


STORIA DELL' INTERFACCIA UOMO-MACCHINA:

Le tipologie di interfacce che hanno permesso l'interazione dell'uomo con le macchine a partire dal 1945 fino agli anni recenti.



Che cos'è un'interfaccia?

- Spazio di intersezione nel quale entrano in contatto due entità diverse.
- Punto d'incontro fra sistemi distinti che scambiano informazioni.
- Metodo che consente ad una essere umano di comunicare agevolmente con una macchina.



L'interfaccia Batch (1945-Presente)

- Riceveva i dati in input tramite una scheda perforata o un nastro forato.
- È caratterizzata dalla mancanza di interazione continua e di dialogo fra l'user ed il dispositivo di output.
- Era solitamente costituita da un calcolatore centrale ed eventuali macchine satelliti per l'input/output.



L'interfaccia Batch: La C.E.P. (1961)

- Acronimo che sta per Calcolatrice Elettronica Pisana.
- Primo esempio italiano di progettazione e realizzazione di un computer completo in tutte le sue specifiche.
- Costruita su consiglio del noto fisico Enrico Fermi.



L'interfaccia Batch: Cray X-MP(1982)

- Prima dell'avvento di questa macchina, un supercomputer possedeva una sola CPU.
- Nel primo modello di Cray X-MP potevano essere allocate fino a 4 CPU.
- Possedeva fino a 32 unità di memorizzazione.



L'interfaccia a linea di comando (1969-Presente)

- Interazione di tipo testuale tra utente ed elaboratore.
- Comandi testuali in input mediante tastiera alfanumerica.
- Riceve risposte testuali in output dall'elaboratore mediante display o stampante alfanumerici.



L'interfaccia a linea di comando: Datapoint 3300(1969)

- Primo videoterminale realizzato dalla Computer Terminal Corporation.
- Prende ispirazione dalla Teletype 33.
- Intendeva diventare il sostituto delle telescriventi sul mercato.



L'interfaccia a linea di comando: VT100(1978)

- Utilizza il set di caratteri ASCII.
- Utilizza sequenze di escape standardizzate dall' ANSI.
- Ebbe un rilevante successo economico che lo portò a diventare uno standard de facto.



L'interfaccia a linea di comando: Gnome Terminal(1997)

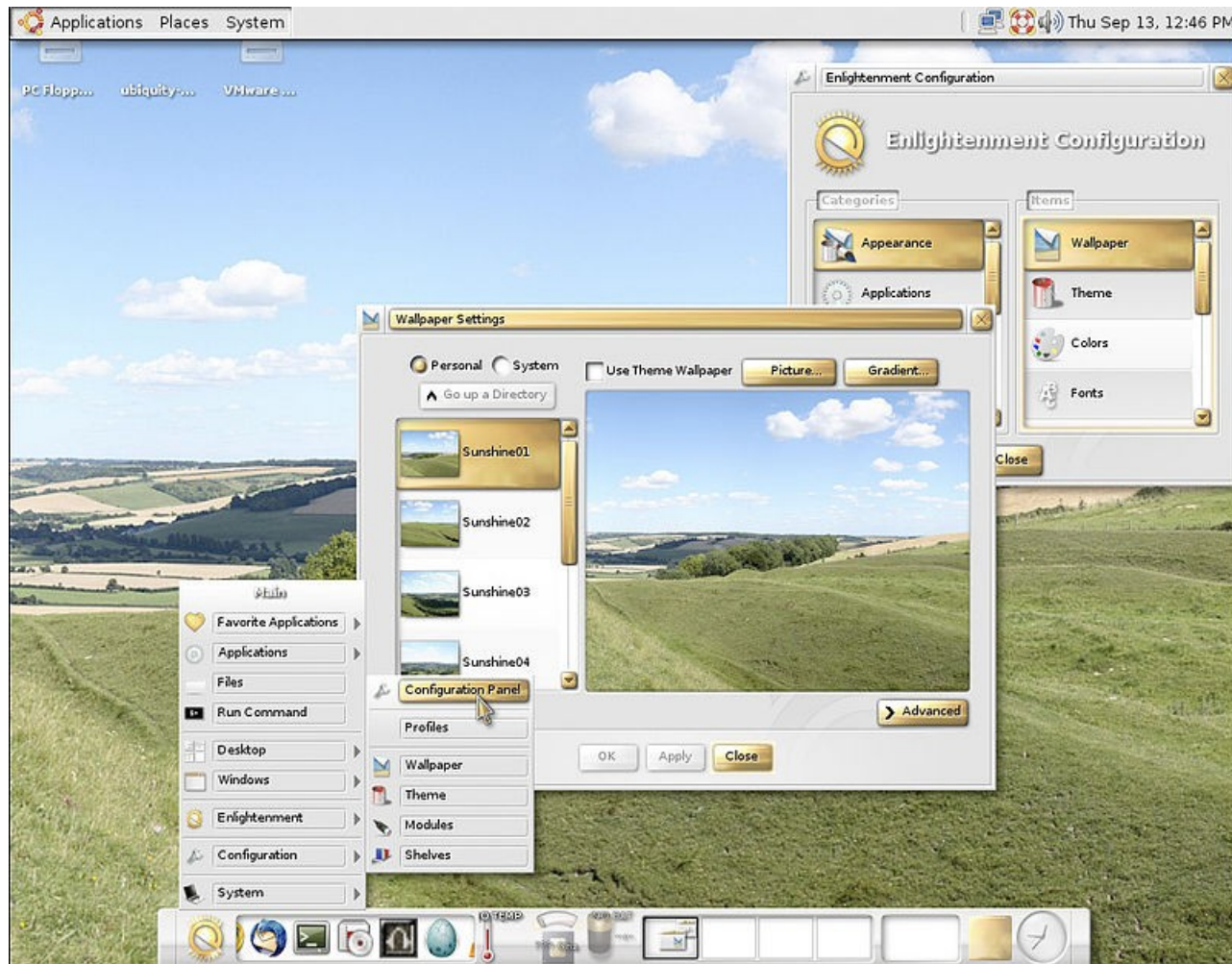


- È un emulatore di terminale per l'ambiente grafico GNOME.
- Consente di eseguire i comandi propri di una shell Unix dal proprio ambiente desktop.
- Presenta molte delle sequenze di Escape di xTerm.

```
[root@localhost ~]# ping -q fa.wikipedia.org
PING text.pmtpa.wikimedia.org (208.80.152.2) 56(84) bytes of data.
^C
--- text.pmtpa.wikimedia.org ping statistics ---
1 packets transmitted, 1 received, 0% packet loss, time 0ms
rtt min/avg/max/mdev = 540.528/540.528/540.528/0.000 ms
[root@localhost ~]# pwd
/root
[root@localhost ~]# cd /var
[root@localhost var]# ls -la
total 72
drwxr-xr-x. 18 root root 4096 Jul 30 22:43 .
drwxr-xr-x. 23 root root 4096 Sep 14 20:42 ..
drwxr-xr-x.  2 root root 4096 May 14 00:15 account
drwxr-xr-x. 11 root root 4096 Jul 31 22:26 cache
drwxr-xr-x.  3 root root 4096 May 18 16:03 db
drwxr-xr-x.  3 root root 4096 May 18 16:03 empty
drwxr-xr-x.  2 root root 4096 May 18 16:03 games
drwxrwx--T.  2 root gdm  4096 Jun  2 18:39 gdm
drwxr-xr-x. 38 root root 4096 May 18 16:03 lib
drwxr-xr-x.  2 root root 4096 May 18 16:03 local
lrwxrwxrwx.  1 root root   11 May 14 00:12 lock -> ../run/lock
drwxr-xr-x. 14 root root 4096 Sep 14 20:42 log
lrwxrwxrwx.  1 root root   10 Jul 30 22:43 mail -> spool/mail
drwxr-xr-x.  2 root root 4096 May 18 16:03 nis
drwxr-xr-x.  2 root root 4096 May 18 16:03 opt
drwxr-xr-x.  2 root root 4096 May 18 16:03 preserve
drwxr-xr-x.  2 root root 4096 Jul  1 22:11 report
lrwxrwxrwx.  1 root root    6 May 14 00:12 run -> ../run
drwxr-xr-x. 14 root root 4096 May 18 16:03 spool
drwxrwxrwt.  4 root root 4096 Sep 12 23:50 tmp
drwxr-xr-x.  2 root root 4096 May 18 16:03 yp
[root@localhost var]# yum search wiki
Loaded plugins: langpacks, presto, refresh-packagekit, remove-with-leaves
rpmfusion-free-updates                               | 2.7 kB    00:00
rpmfusion-free-updates/primary_db                     | 206 kB    00:04
rpmfusion-nonfree-updates                             | 2.7 kB    00:00
updates/metalink                                     | 5.9 kB    00:00
updates                                                | 4.7 kB    00:00
updates/primary_db                                   73% [=====] | 62 kB/s | 2.6 MB    00:15 ETA
```

L'interfaccia grafica per utenti (1958-Presente)

- I primi tentativi di creazione di interfacce grafiche si hanno in ambito militare.
- Le moderne G.U.I. arrivano solo dal 1968.
- L'utente interagisce con la macchina controllando oggetti grafici convenzionali.



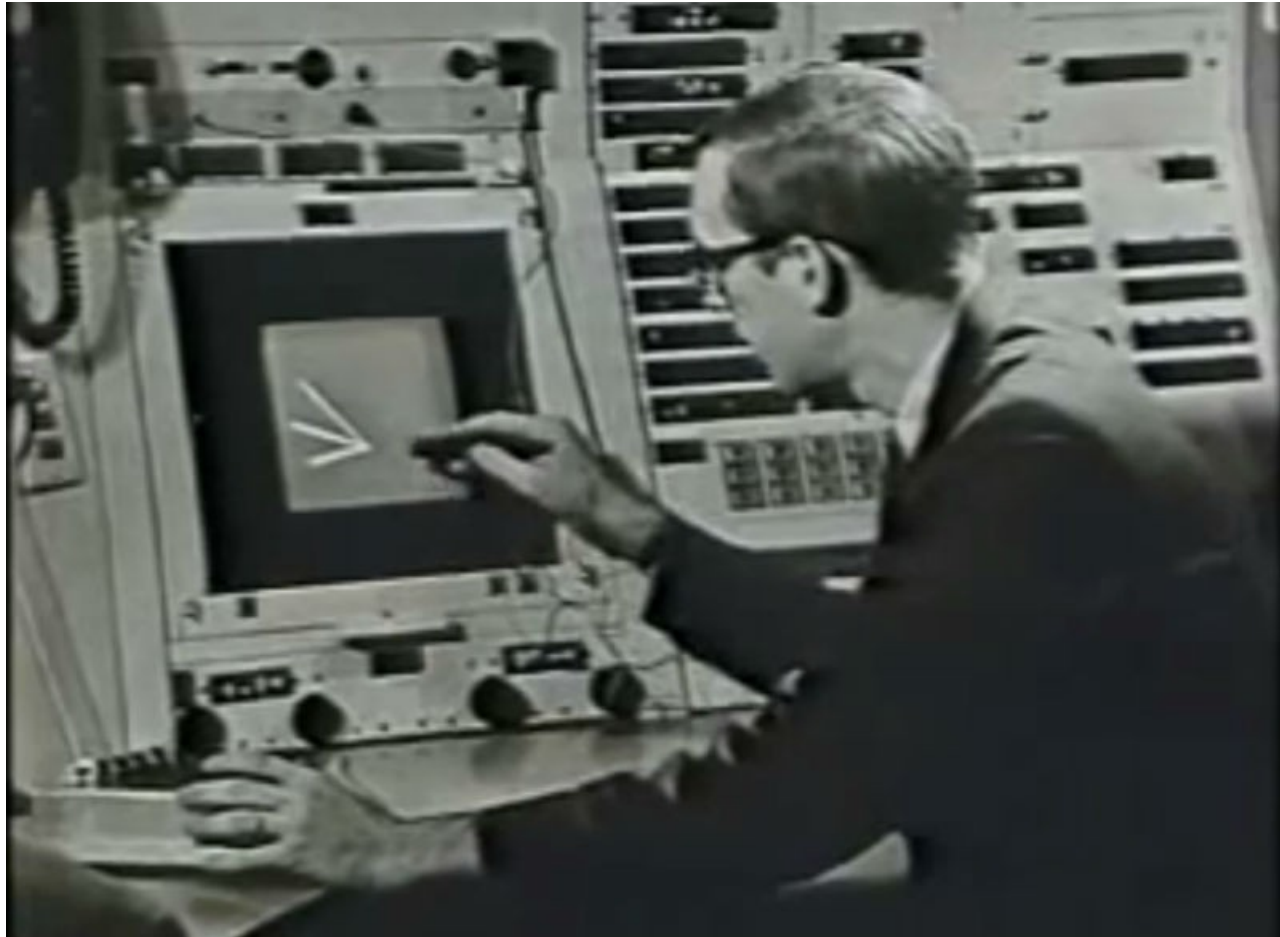
L'interfaccia grafica per utenti: S.A.G.E. (1958)

- Sistema militare con lo scopo di intercettare le invasioni aeree sovietiche.
- Primo esempio di interfaccia touchscreen operativa della storia.
- Utilizzava una RAM a nucleo magnetico.



L'interfaccia grafica per utenti: Sketchpad(1963)

- Rivoluzionaria applicazione inventata da Sutherland.
- Permette di disegnare sul display di un calcolatore tramite una penna ottica.
- Primo prototipo funzionante di GUI (Graphical User Interface) mai realizzato.



L'interfaccia grafica per utenti: oN Line System(1968)

- Ambiente software progettato da Douglas Engelbart.
- Introduce l'uso del mouse per muoversi all'interno dell'ambiente grafico..
- È il primo esempio di groupware.



L'interfaccia grafica per utenti: Xerox Corp. PARC (1973)



- Ha visto lo sviluppo dell'interfaccia WIMP.
- Sviluppa lo Xerox Alto, primo computer ad utilizzare la metafora della scrivania.
- Ebbe fra le fila dei suoi ricercatori l'informatico Alan Key.



L'interfaccia grafica per utenti: Macintosh 128K(1984)

- Permise al paradigma WIMP di ottenere il primo vero successo commerciale.
- Fu il primo esempio dell'efficienza della Apple nel campo del marketing.
- La sua interfaccia grafica ha ispirato quella implementata dalla Microsoft.



L'interfaccia grafica per utenti: Windows 3.0(1990)

- Primo successo che permise a Microsoft di competere con Apple sul piano delle G.U.I.
- Comandi DOS eseguibili in una finestra a parte.
- Possiede un set di applicazioni di default.

