

22ª Aulas - Ambiente de Janelas: GTK+ (II)

Programação Mestrado em Engenharia Física Tecnológica

Samuel M. Eleutério
sme@tecnico.ulisboa.pt

Departamento de Física
Instituto Superior Técnico
Universidade de Lisboa

GTK+ (Exemplos)

- Os programas '`Gtk3_03_01a6.c`' mostram como se pode **criar** um **menu**;

GTK+ (Exemplos)

- Os programas '**Gtk3_03_01a6.c**' mostram como se pode **criar** um **menu**;
- Em '**Gtk3_04_01a2.c**' mostra-se como se cria uma **statusbar** e usa-se um **botão** ou um **menu** para a tornar **visível** ou **invisível**.

GTK+ (Exemplos)

- Os programas '**Gtk3_03_01a6.c**' mostram como se pode **criar** um **menu**;
- Em '**Gtk3_04_01a2.c**' mostra-se como se cria uma **statusbar** e usa-se um **botão** ou um **menu** para a tornar **visível** ou **invisível**.
- Em '**Gtk3_05_01a5.c**' é criada uma **toolbar**;

GTK+ (Exemplos)

- Os programas '**Gtk3_03_01a6.c**' mostram como se pode **criar** um **menu**;
- Em '**Gtk3_04_01a2.c**' mostra-se como se cria uma **statusbar** e usa-se um **botão** ou um **menu** para a tornar **visível** ou **invisível**.
- Em '**Gtk3_05_01a5.c**' é criada uma **toolbar**;
- Em '**Gtk3_06_01a3.c**' são criados **botões com imagens**.

GTK+ (Exemplos)

- Os programas '**Gtk3_03_01a6.c**' mostram como se pode **criar** um **menu**;
- Em '**Gtk3_04_01a2.c**' mostra-se como se cria uma **statusbar** e usa-se um **botão** ou um **menu** para a tornar **visível** ou **invisível**.
- Em '**Gtk3_05_01a5.c**' é criada uma **toolbar**;
- Em '**Gtk3_06_01a3.c**' são criados **botões com imagens**.
- Os programas '**Gtk3_07_01e4.c**' mostram como se pode criar **entry**, linha de entrada de texto, e como se extrai o seu conteúdo com um botão ou com a sua simples alteração;

GTK+ (Exemplos)

- Os programas '**Gtk3_03_01a6.c**' mostram como se pode **criar** um **menu**;
- Em '**Gtk3_04_01a2.c**' mostra-se como se cria uma **statusbar** e usa-se um **botão** ou um **menu** para a tornar **visível** ou **invisível**.
- Em '**Gtk3_05_01a5.c**' é criada uma **toolbar**;
- Em '**Gtk3_06_01a3.c**' são criados **botões com imagens**.
- Os programas '**Gtk3_07_01e4.c**' mostram como se pode criar **entry**, linha de entrada de texto, e como se extrai o seu conteúdo com um botão ou com a sua simples alteração;
- Em '**Gtk3_08_01a3.c**' mostra-se como se cria um **spin button** e como se alteram suas características e se obtém o seu valor;