

Resumo

Este trabalho está dividido em vários capítulos, os quais começam por uma abordagem geral do tema software gráfico até se chegar à tarefa específica de implementação, para melhor explanação dos assuntos envolvidos.

Assim, o capítulo III refere o que pode ser definido como software gráfico de base e apresenta uma perspectiva histórica deste tema. Em seguida, aborda-se o software gráfico mais sofisticado, sobretudo o que tem sido desenvolvido nos últimos 10 anos, baseado em conceitos tais como janelas e facilidade de uso⁴. Neste capítulo são descritos os sistemas de janelas mais vulgares actualmente, desde aqueles que funcionam em microcomputadores até aqueles que já trabalham em redes distribuídas de computadores e estações gráficas.

No capítulo IV refere-se com pormenor o sistema de janelas X Windows, a sua arquitectura e detalhes fundamentais. São analisadas as implicações do hardware da carta gráfica sobre o código fonte da versão 11 (Release 3) do servidor, problemas de implementação, soluções possíveis e aspectos inovadores a considerar.

O capítulo V descreve algumas experiências de implementação do servidor X Windows num microcomputador PC AT, equipado com uma carta gráfica monocromática de muito alta definição e uma carta de rede vulgar. Neste capítulo é descrita a arquitectura deste sistema e são analisadas possíveis estratégias de implementação.

No capítulo VI faz-se uma breve referência ao projecto ESTIMULO, dando-se particular ênfase à parte relativa à carta gráfica que está ser desenvolvida no seu âmbito. Para uma descrição pormenorizada do trabalho desenvolvido, o capítulo V subdivide-se em várias partes, de modo a contemplar a análise e a arquitectura do sistema gráfico e a implementação.

Finalmente, o capítulo VII descreve a situação actual deste trabalho e as conclusões que dele se podem retirar.