

Sammanfattning

Handdatorer är den kanske snabbast växande grenen av datorer idag. De ger dess användare en möjlighet att bearbeta information i stor sett närsomhelst, varsomhelst och i en för användaren välkänd miljö.

Det faktum att handdatorer blir bättre och snabbare ger oanade möjligheter för utvecklingen av applikationer för dessa datorer. Det är dock viktigt att känna till hur en applikation för en handdator skall utformas för att en användare skall kunna använda den. Handdatorer har ett flertal restriktioner såsom storlek, vikt, skärmyta, inmatning med mera. Tillsammans med det faktum att dess användare ofta inte har den datorvana som återfinns hos användare av stationära datorer. Dessa faktorer gör att applikationsutveckling till handdatorer skiljer sig markant från utvecklingen av applikationer för stationära datorer.

Uppsatsen inriktar sig mot att ge en övergripande bild av handdator, hur dess grafiska användargränssnitt bör designas och hur några av de största handdator operativsystemen hanterar grafikbearbetning.

Graphical Interface Programming for handheld computers

Handheld computers are probably the fastest growing area of computers today. They give its user an ability to handle information at anytime, anywhere and a for the user familiar environment. The fact that handheld computers become better and faster gives unforeseen capabilities for the development of applications for this kind of computers. It is, however, important to know how an application for a handheld computer should be designed so that the user feels comfortable using it. Handheld computers have several restrictions such as size, weight, screen space and input. Along with the fact that users of handheld computers often don't have the particular computer skills which is common among ordinary personal computer users. This are factors that make application development prominently different for handheld computers versus personal computers. This thesis wishes to give an overall view of handheld computers, how its graphical user interface should be designed and how several of the large handheld computer operatingsystems handle graphics.