**תכנות GUI**

**תכנות מבוסס על חלונות, עכבר, מקלדת.**

**יש מסגרות שונות שתומכות ב-GUI**

**יש סידרה של ושיטות עבודה מקובלות.**

**תוכניות שמשתמשות ב-GUI לעיתים קרובות משתמשות ב-thread-ים.**

**תוכניות GUI מסתמכות על מושג שנקרא widgets שזה קיצור של window gadgets כל מיני "צעצועי חלונות" שהם אבני בנייה של פעולות GUI.**

**אמצעים לתקשר עם המשתמש בעזרת חלונות.**

**ל-Java יש מספר ספריות של אמצעי GUI.**

**ליישומי Java "רגילים" יש ספריה שנחשבת מיושנת היום שנקראת AWT**

**היום מקובל להשתמש ב-SWING**

**ההבדל ביניהם בעיקר ש-AWT התנהג אחרת בפלטפורמות שונות.**

**בנוסף יש ממשק גרפי ייחודי לדפי אינטרנט.**

**אלה נקראים Java applets וייחודם בכך שהם לא יכולים לגשת לדיסק המקומי.**

**רוב האמצעים נותנים לך אפשרויות מסוימות של עיצוב.**