



Você pensou que o DOS estava morto, não é mesmo? Errado. Por baixo das interfaces gráficas, os comandos em modo texto no estilo do bom e velho MS-DOS continuam comandando os computadores, sendo obrigação de todo técnico e usuário avançado saber fazer as operações principais direto pelo teclado. Entenda alguns conceitos básicos e saiba se virar sem o ambiente gráfico, tanto no Windows como no Linux.

Seja em um computador de mesa, em um portátil ou servidor, Windows ou Linux, não importa, por trás de uma tela gráfica estão os comandos em modo texto usados para acessar as funções mais profundas de um computador. Assim, quando se tem pressa, se a interface gráfica falhar ou se não existir uma para executar determinada atividade torna-se necessário voltar no tempo e apelar para os comandos pelo teclado. Por isso é obrigação de todo técnico ou usuário avançado aprender a fazer as coisas sem o mouse e ir direto ao ponto independentemente de alguém já ter ou não criado uma tela gráfica para realizar aquela tarefa.

### WINDOWS: A INTERFACE GRÁFICA É APENAS UMA MÁSCARA

Quem está acostumado a usar o Windows talvez nem saiba desta história, mas as versões que usamos hoje são o resultado de uma longa jornada que começou na década de 80, com o lançamento dos primeiros computadores pessoais e, em especial, do IBM-PC. Já abordamos este assunto nesta mesma edição (página 25) por isto agora vamos analisar por outro ângulo.

No início dos PCs, o sistema operacional predominante era o DOS. A versão da Microsoft era chamada de MS-DOS, o da IBM era a PC-DOS e existiam também outros sistemas compatíveis, como o DR-DOS. A princípio todos eles executavam apenas programas em modo texto, inclusive para fazer as funções mais básicas de um computa-

dor como abrir programas e copiar arquivos. Por causa disso todos os operadores tinham que aprender ao menos uns quatro ou cinco comandos para conseguir usar seu PC.

Com o tempo começaram a aparecer programas gráficos, isto é, que podiam desenhar na tela. Entretanto, ainda continuavam sendo programas para DOS e cada programador precisava criar suas próprias rotinas para escrever no vídeo, desenhar linhas, figuras e fotos. Só que este trabalho é enorme e as empresas de programação acabaram percebendo que gastavam mais tempo desenvolvendo os sistemas gráficos do que trabalhando nos aplicativos em si, por isso começaram a desenvolver as chamadas “bibliotecas de funções”. Estas eram coleções de pequenos fragmentos de programas arranjados para fazer atividades repetitivas e específicas e que podiam ser aproveitadas de um programa para outro ou até ser vendidas para outra empresa, de forma a agilizar o desenvolvimento dos programas.

Isto já melhorou bastante a situação, mas ainda era pouco. Era preciso haver padronização, ou seja, quem aprendesse a programar em modo gráfico em uma empresa precisava reutilizar esta mesma tecnologia em outro projeto, para não ter que começar tudo de novo.

Foi assim que surgiram sistemas gráficos como o Windows e o próprio sistema operacional da Apple, além de outros que não foram para a frente porque faliram ou foram comprados por outras empresas.

Entre estes podemos citar o caso do GEM Desktop, cuja empresa desenvolvedora (Digital Research) foi levada à bancarrota por brigas judiciais com a Apple e com isso acabou caindo a preço de banana nas mãos de competidores que acabaram sucateando ou colocando em domínio público o que restou.

O grande mérito do Windows foi, portanto, introduzir uma interface gráfica padronizada a qual, através dos chamados “drivers”, cuidava das funções de vídeo, impressão, entradas pelo teclado e comandos de mouse. Acompanhe pela **figura 1**: até a versão 3.11

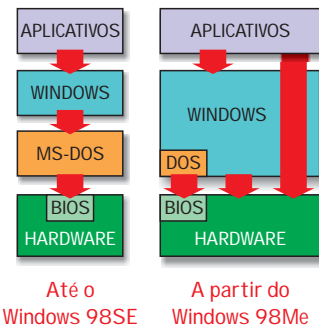


Figura 1 – Relação entre o DOS e o Windows ao longo das diversas versões