

Hinweis: Diese Anleitung basiert auf dem (auf den Terminals verfügbaren) stark überarbeiteten `modern-ui`-Branch der aktuellen Entwicklerversion von Glade. Eine Anleitung für die derzeit letzte stabile Version ist auf der Webseite dieses Workshops von 2016 zu finden.

So baut man eine GUI mit dem Glade-Editor:

1. Unter *Oberste Ebenen* ein *GtkWindow* hinzufügen.
2. Dann unter *Container* ein *GtkGrid* mit zwei Plätzen ins Fenster setzen.
3. Und dort hinein kann wieder ein *GtkLabel* und ein *GtkButton* platziert werden.
4. Rechts kann die Beschriftung angepasst werden.
5. IDs `window` und `button` müssen als Kennung zugewiesen werden.
6. Im Karteireiter „Gemeinsam“ auf der rechten Seite kann horizontale und vertikale Ausdehnung angeschaltet werden.
7. Unten links in Glade kann mit dem Zahnräder zeigenden Knopf die Oberfläche getestet werden.
8. Die fertige Oberfläche kann dann als `hello.ui` gespeichert werden.

```
1 #include <gtk/gtk.h>
2
3 static void
4 close_window (GtkWidget *widget)
5 {
6     gtk_main_quit ();
7 }
8
9 int
10 main (void)
11 {
12     GtkBuilder *builder;
13     GObject *window, *button;
14     gtk_init (0, NULL);
15     builder = gtk_builder_new_from_file ("./hello.ui");
16     window = gtk_builder_get_object (builder,
17                                     "window");
18     button = gtk_builder_get_object (builder,
19                                    "button");
20     g_signal_connect (window,
21                      "destroy",
22                      G_CALLBACK (close_window),
23                      NULL);
24     g_signal_connect (button,
```

```
25             "clicked",
26             G_CALLBACK (close_window),
27             NULL);
28     gtk_widget_show_all (GTK_WIDGET (window));
29     gtk_main ();
30     return 0;
31 }
```

(Hinweis: Es ist leichter, Signale programmatisch zuzuweisen als mit Glade.)

Kompilieren mit:

```
$ gcc `pkg-config --cflags gtk+-3.0` -o hello
hello.c `pkg-config --libs gtk+-3.0` -Wall
```