

Tipos de Ratón

Trackball 	Tiene el mismo fundamento que el ratón de bola, pero en este ratón solo se mueve la bola, no hay que mover todo el aparato. Lo utilizan principalmente los diseñadores gráficos por su comodidad y facilidad de uso.
Joystick 	Los joysticks para ordenador poseen una gran cantidad de botones. Se han adaptado tanto a los videojuegos que hasta existen variaciones de joystick con formas de volante, pedales, etc. No obstante, su uso es muy diverso; por ejemplo, también se emplean en el manejo de maquinaria pesada.
Lápiz óptico 	Permite interactuar directamente con la pantalla sin necesidad de que esta sea sensible al tacto, y dispone de botones con funciones adicionales como si fuese un ratón. Su apariencia es la de un bolígrafo, pero su funcionamiento es complejo: contiene unos sensores ópticos mediante los cuales, al tocar la pantalla, detectan cuándo son refrescados dichos píxeles, pudiendo determinar la posición del lápiz en la pantalla e interpretar los movimientos como cualquier otro apuntador óptico.
Lápiz interactivo 	Es una variante del lápiz óptico en la que se sustituye el cable por un emisor inalámbrico (de ultrasonidos, bluetooth, etc.). Su aplicación más conocida es en las pizarras digitales interactivas. La punta del lápiz interactivo actúa como el botón izquierdo del ratón. Además, existen otros botones para realizar las funciones, tales como clic derecho o avance y retroceso de página/diapositiva.
Ratón 3D 	Proporciona control sobre las tres dimensiones de un objeto en el espacio. Se emplea para el diseño en ingeniería, arquitectura y en profesiones en las que se trabaja el 3D, ya que permite desplazar, girar, mover y ampliar modelos y cámaras, lo que posibilita posicionar piezas, ensamblajes y diseños desde cualquier ángulo.
Guante interactivo 	Se trata de un guante convencional al que se han añadido unos sensores en las yemas de los dedos capaces de traducir los movimientos en órdenes simples como hacer zoom o avanzar/retroceder página. Es una tecnología todavía en fase de desarrollo. Se pretende que sirva para funciones avanzadas como reconocer objetos o captar imágenes, ejecutar órdenes complejas a través de gestos, etc.