

1. Opiši organizacijo datotek v MS-DOS in Windows operacijskem sistemu. Kako pregleduješ strukturo v enem in v drugem sistemu?

Datoteke so tako v DOS kot v Windows organizirane v direktorije (imenike, mape). Strukturo v DOSu lahko pregledamo z ukazom TREE, vsebino posameznega direktorija pa z ukazom DIR, v Windowsu pa to lahko storimo v Explorerju (raziskovalcu).

2. Pojasni pojem direktne manipulacije in podaj nekaj primerov iz operacijskega sistema Windows.

Direktna manipulacija je upravljanje sistemskih funkcij z miško (ali tipkami) pri čemer so rezultati si spremembe vidne takoj, s tem da so tudi reverzibilne (Undo). Primer direktne manipulacije je spreminjanje velikosti oken, kopiranje in premikanje datotek z miško (povleči in spusti – drag and drop), risanje z miško v risarskem programu, brisanje datotek s tipko ali vlečenje v smetnjak, pripenjanje dokumentov pošti z vlečenjem...

3. Kako se pišejo šumniki v LaTeX-u?

č - \vc ali \v{c}

š - \vs ali \v{s}

ž - \vz ali \v{z}

ć - \vc ali \{c}

ö - \vo ali \{o}

...

4. Kaj lahko poleg teksta vključimo v Word dokumentu?

Poleg besedila lahko v Wordovem dokumentu vključimo tudi slike (rastrske in vektorske) tabele, enačbe, zvok, animacije, makro programe, OLE objekte...

5. Naštej vsaj pet operacij, ki jih vključiš v formule za izračunavanje vrednosti v Excelu.

Vsota izbranih celic (sum), logične operacije (and, not, or), primerjave (<, >, =), statistične operacije (deviacije, povprečja...), datum in čas (trenutni, razlika,...), tekst (primerjava,...), finančne formule (obrestni račun)...

6. Pojasni vlogo oblikovnih predlog v Powerpointu.

Predloge se uporabljajo za enostavno določitev izgleda celotne predstavitve ali pa le posameznega diapozitiva. Z uporabo predlog je izdelava prosojnic iz navadnega (wordovega) dokumenta, kjer smo dosledno uporabljali stile, nadvse enostavno (hitro) in včasih zahteva la manjše popravke. V predlogah so definirana ozadja, pisave, barve, dodamo pa lahko logotip, ki se bo nato pojavljal na vseh prosojnicah.

7. Kako so predstavljene barve v računalniški grafiki? Koliko barv omogoča 8 bitna grafika? Kakšen je RGB zapis barv?

Vsak slikovni element na sliki (pixel) je predstavljen kot barvna točka, danes imata namreč tako vektorska kot rastrska grafika takšen prikaz – za prikaz na zaslonu se namreč vektorska grafika spremeni v rastrsko (pri pospešenih karticah avtomatično, pri nepospešenih pa to delo izračuna procesor). 8-bitna grafika ima 2^8 barv (ali sivin – grayscale) – to je 256. Pri True-Color zapisu, ki je podan s 24 biti pa 16,7 milijona barv. Vse barve so na zaslonu predstavljene v RGB načinu kot kombinacija rdeče, zelene in modre, medtem ko se za izpis na papir uporablja CMYK zapis (kombinacija Cyan modre, Magenta škrlatne, Yellow rumene in black črne barve)

8. Naštej vsaj pet orodij za spreminjanje objektov v programu Illustrator.

Scale, Rotate, Reflect (=flip, mirror), Shear (=skew), Blend

9. Naštej nekaj tehničnih vzrokov za izredno hitro rast WWW servisa na internetu.

Univerzalna dostopnost, necentraliziranost in zaradi tega odprt konkurenčni boj ponudnikov spletne vsebine

Problem dostopnosti na posamezni platformi se prevali z ramen ponudnika vsebine na ramena razvijalca platforme / operacijskega sistema, ki jo mora za uspešen prodor na trg tudi uspešno rešiti...

10. Naštej nekaj kriterijev po katerih so lahko razvrščeni ukazi v roletnih menujih.

Ukazi so lahko razvrščeni po:

- frekvenci uporabe (pogosteje uporabljeni na začetku)
- sorodnosti ukazov (družine ločene s separatorji)
- abecedi (zelo redko)

1. Primerjaj ukazno-vrstične in grafične vmesnike. Naštej in pojasni tri prednosti in tri slabosti ukazno-vrstičnih ter tri prednosti in tri slabosti grafičnih vmesnikov.

- + ukazno-vrstični: hitrost (velika hitrost izvajanja ukazov, za večšega uporabnika večja hitrost dostopa do ukaza), majhnost (zavzame malo prostora na disku), neokrnjen dostop na daljavo,...
- ukazno-vrstični: zahtevnejša uporaba kot pri grafičnih operacijskih sistemih, (zapomniti si je treba veliko množico ukazov), manjša preglednost pri urejanju datotek (v primeru, da ne uporabljamo kakšnega programa za urejanje datotek), ni večopravilnosti ali zaganjanja večih programov hkrati (vsaj v DOSu ne),
- + grafični: enostavnost uporabe, večopravilnost, preglednost, enoten izgled programov (vsaj večine), več (bolj ali manj intuitivnih) načinov izvedbe istega učinka,...
- grafični: manjša hitrost, za dostop do podatkov ali ukazov je včasih treba veliko klikanja, ponavadi na disku zavzamejo veliko prostora, nemogoč ali počasen dostop na daljavo,...

2. Kakšna je razlika med roletnim (pull-down) meni in dviznim (pop-up) meni. Naštej nekaj ukazov operacijskega sistema Windows 95, kjer se uporablja roletni meni in nekaj ukazov kjer se uporablja dvizni meni.

Pull-down menije najdemo v skoraj vsakem programu v Windowsih v njih so običajno vsi ukazi za upravljanje in nastavljanje programa (File Edit ... Help), v pop-up menijih, ki se pojavijo ob desnem kliku miške (danes so uporabljeni v večini programov) pa najdemo le priročne (=najpogosteje uporabljene) ukaze ki se nanašajo na objekt pod kazalcem in naj bi pohitrili naše delo (Open, Edit, Rename, ... Properties; Cut, Copy, Paste, Select all). Oboji meniji se lahko od programa do programa zelo razlikujejo. Ukazi, ki se pojavijo v pop-up menijih so ponavadi tudi v pull-down maniju, vendar bolj skriti in razkropljeni.

3. Primerjaj vizualni in logični način urejanja tekstov. Naštej in pojasni tri prednosti in tri slabosti vizualnih ter tri prednosti in tri slabosti ukaznih urejevalnikov besedil!

- + Vizualni (WYSIWYG): rezultat je viden takoj, enostavnost uporabe, hitro učenje, občutek, da imamo vse pod nadzorom, ...
- Vizualni (WYSIWYG): ni ravno najprimernejši za pisanje matematičnih enačb, uporabnika obremenjuje z oblikovanjem namesto, da bi se osredotočil na pisanje, včasih izpis ni popolnoma enak predstavitvi na zaslonu, nekatere stvari je zelo težko narediti zaradi visoke stopnje avtomatizacije, zgoj občutek, da imamo vse pod nadzorom, ...
- + logični urejevalniki: ker sta vsebina in oblikovanje ločena se uporabnik med pisanjem ne obremenjuje z oblikovanjem, zelo primerni so za pisanje matematičnih formul in izrazov, enotno označevanje posebnih znakov, dosegljiv na večini, tudi manj popularnih platform, izvorna koda je čisti ASCII, predstavljamo si lahko kako bi moral končni dokument izgledati,...
- logični urejevalniki: kako dokument izgleda ne vemo dokler ga ne prevedemo, zahteven za uporabo (vedeti je treba veliko ukazov), se držati semantike in sintaktičnih pravil,...

4. Naštej nekaj plavajočih okolij v LaTeX-u! Zakaj so plavajoča okolja koristna in kako jih kontroliramo, kje se bodo pojavila na strani?

Plavajoča okolja so okolja, ki jim določimo kje na strani naj se pojavljajo. Ponavadi so to slike (figure) in tabele (table, tabbing). Latex jih obravnava kot objekte, ki jih lahko poravnava levo (l), desno (r), sredinsko (c), na vrh (t), here (h), dno (b), sredino strani, se pojavijo na svoji strani (p) ali pa jih obdamo z besedilom.

```
\begin{okolje}[lega] ... \caption{naslov}\end{okolje}
```

5. Kaj lahko shranimo v posamezno celico Excela? Katere lastnosti celice lahko spreminjamo?

V posamezno celico lahko shranimo poljuben tekst, različne oblike števil, formule in pogoje. Vsaki celici lahko prilagajamo velikost (višino, širino) barvo podlage in besedila, poravnavo besedila, lahko pa jo tudi zaščitimo pred prepisovanjem (zaklenemo) ali skrijemo.

6. Kakšen je namen uporabe Excela in katera je bistvena lastnost, ki ga loči od ostalih urejevalnikov v katerih lahko izdelujemo tabele? Naštej neka struktur Excelu, ki uporabljajo to lastnost. Podaj primer take strukture.

V excelu imamo namesto navadnih (statičnih) tabel preglednice, za katere velja, da so lahko tudi sproti (dinamično) izračunane po formulah, ki smo jih vpisali v celice. Primer: obroki vračila posojila, vpliv cene zavornih oblog na ceno kalamarov in obratno...

7. Kakšna je razlika med objektno in točkovno zasnovano grafiko? Kako izgleda operacija brisanja v obeh primerih?

Pri objektni (vektorski) grafiki se vsak narisani predmet obravnava kot objekt, in ga lahko vsakega posebej spreminjamo, pošljemo v ospredje, ozadje,... Ker so objekti podani vektorsko niso odvisni od resolucije in velikosti slike. Rastrska grafika je predstavljena kot skupek točk v bitni ravnini. Vsaka točka je predstavljena kot barvna pika (=kvadrata) in zaradi tega so slike v rastrski grafiki odvisne od velikosti in resolucije, zelo pomembno je tudi v koliko barvah je podana slika. Pri brisanju vektorske grafike odstranimo le izbrani objekt ne pa tudi tega kar se pod njim (ali nad njim) skriva, pri rastrski grafiki pa pri brisanju izbrisanemu delu slike priredimo barvo ozadja, kar pa pogosto ni dovolj in zahteva natančnejše retuširanje.

8. Naštej nekaj funkcij v programu Illustrator, s katerim lahko dodatno preobraziš tekst!

Type (pisnje kjerkoli), Area-Type (pisanje v zaprto ali odprto področje), Path-Type (na krivuljo), Bold, Italic, Underline,...

9. Kako priredimo določeni besedi kazalec v HTML dokument, ki odpre (ustrezno) Web stran?

Ukaz za prirejanje povezave v HTML-ju je:

```
<A HREF="pot_do_datoteke">Besedilo povezave</A>
```

10. Skiciraj tri tipične strukture povezav v multimedijem dokumentu?

Ne razumem vprašanja? Jest tut ne! Mogoče :

```
<HTML> <HEAD> <TITLE>Multimedijemski dokument</TITLE> </HEAD> <BODY  
BACKGROUND="ozadje.gif"> <A HREF="velikaslika.jpg"> <IMG SRC="malaslika.gif"> </A> ...  
</BODY></HTML>
```

Tipi povezav: http, ftp, telnet, mailto, news,...