

17. junij 1998

Izpit pri predmetu
UPORABNIŠKI VMESNIKI

1. Naštej faze načrtovanja grafičnih uporabniških vmesnikov.
2. Povej kaj je to metafora, nato pa razloži vlogo in način uporabe metafor pri načrtovanju uporabniških vmesnikov.
3. V okolju Motif načrtuj vrstični menu tipa *MenuBar*. Vrstični menu naj vsebuje opcije **File**, **Edit** in **Help** ter naj je vezan na glavno okno tipa *MainWindow*. Menu **Edit** naj vsebuje opciji **Forward** in **Backward**. Aplikaciji dodaj datoteko resursov, ki opcijama menuja **Edit** doda pospeševalnike (*Ctrl-F* in *Ctrl-B*).
4. V okolju Motif napiši grafični vmesnik za risanje kvadratov in križev dimenzije 10 X 10 pikslov. Vmesnik naj temelji na podobi za risanje tipa *DrawingArea* dimenzije 300 X 400 pikslov. Vmesnik naj vsebuje dvižni menu z dvema opcijama: **Rectangle** in **Cross**. Opcija **Rectangle** naj nariše kvadrat na mestu kjer je bil zahtevan dvižni menu, opcija **Cross** pa križ.

Napotki za 3. in 4. nalogo:

Pri `main()` funkciji napiši le tiste ukaze, ki se nanašajo na sestavljene nize, kreiranje in upravljanje podob, postavljanje lastnosti (resursov) podob, inštalacijo odzivnih funkcij za podobe, klice funkcij knjižnice **Xlib** (če jih uporabljaš), realizacijo aplikacije in predajo nadzora nad aplikacijo (delo z dogodki) **Xt** notranjim funkcijam.

Napiši tudi deklaracije vseh spremenljivk, ki jih uporabljaš. Jasno komentiraj katere spremenljivke so lokalne in katere globalne. Odzivne funkcije napiši v celoti.

Naloge so enakovredne.