7. junij 2002

## Izpit pri predmetu

# UPORABNIŠKI VMESNIKI

1. Kaj sta modela FEVH in WOSH? Kje uporabljamo enega in kje drugega? Razložite razlike med modeloma. (20%)
2. Razložite koncept odjemalec-strežnik pri okenskem sistemu X. Sedite za računalnikom z imenom *alfa* in poganjate grafično aplikacijo na računalniku *beta*. Kje je odjemalec in kje strežnik? (20%)
3. Razložite argumente odzivnih funkcij pri sistemu **Motif**. Razložite strukturo *XmDrawingAreaCallbackStruct*. Kje se pojavlja? Kdaj jo uporabljamo? Kaj so komponente te strukture? (20%)
4. V okolju **Motif** napišite grafični vmesnik, ki temelji na glavnem oknu (*MainWindow*) in vsebuje vrstični menu (*MenuBar*) z opcijama **File** ter **Help**, ki sta menuja tipa *Pulldown*. Menu **File** naj vsebuje opciji **Open** in **Quit**, menu **Help** pa opcijo **Help**. Izbiri opcije **Quit** menuja **File** naj sledi dialog za vprašanje (*QuestionDialog*), ali uporabnik res želi končati z delom. Dialog realizirajte z minimalnim številom potrebnih odzivnih gumbov! Opcijo **Help** menuja **Help** in opcijo **Open** menuja **File** ni potrebno realizirati, sicer pa napišite vmesnik v celoti. (40%)