

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 **F**ile ter **H**elp, ki sta menuja tipa *Pulldown*. Menu **F**ile naj vsebuje opciji **O**pen in **Q**uit, menu **H**elp pa opcijo **H**elp. Izbiri opcije **Q**uit menuja **F**ile naj sledi dialog za vprašanje (*QuestionDialog*), ali uporabnik res želi končati z delom. Dialog realizirajte z minimalnim številom potrebnih odzivnih gumbov! Opcijo **H**elp menuja **H**elp in opcijo **O**pen menuja **F**ile ni potrebno realizirati, sicer pa napišite vmesnik v celoti. (40%)