

6. junij 2003

Izpit pri predmetu
UPORABNIŠKI VMESNIKI

1. Naštejte osnovne principe načrtovanja programskih uporabniških vmesnikov! Podajte vsaj en konkreten primer za vsak princip! (20%)
2. Razložite razlike med konceptom akcija-objekt in konceptom objekt-akcija pri uporabniških vmesnikih! Naštejte tipične programske uporabniške vmesnike, ki temeljijo na enem ali drugem konceptu! Razložite koncept direktne manipulacije! Kje ga uporabljamo? (20%)
3. Razložite razlike med gradnjo, upravljanjem in realizacijo podob pri sistemu **Motif**! (20%)
4. V okolju **Motif** napišite grafični uporabniški vmesnik za risanje črt! Vmesnik naj temelji na podobi za risanje *DrawingArea* dimenzije 512 x 512 pikslov. Položaja dveh zaporednih klikov (katerakoli tipka na miški) v polju za risanje predstavljata začetno in končno točko črte. Vsaka naslednja črta naj se nariše po vsakem drugem kliku. Vmesnik napišite v celoti. (40%)