

29. junij 2007

*Izpit pri predmetu*  
**UPORABNIŠKI VMESNIKI**

1. Naštejte osnovne principe načrtovanja uporabniških vmesnikov. Naštejte vsaj en konkretni primer za vsak princip. Razložite tudi razlike med principi in navodili. (20%)
2. Razložite arhitekturo in lastnosti objektno usmerjenih uporabniških vmesnikov. (20%)
3. Naštejte in razložite kvantitativne in kvalitativne mere zmogljivosti za testiranje uporabnosti uporabniških vmesnikov. (20%)
4. Razložite argumente odzivnih funkcij pri sistemu **Motif**. Razložite generično strukturo *XmAnyCallbackStruct*. Kje se pojavlja? Kdaj jo uporabljamo? Katere so komponente te strukture? (20%)
5. Razložite razlike v delovanju mehanizmov notranjih in odzivnih funkcij pri okolju **Motif** in **GTK+**. (20%)