

Izpit pri predmetu
UPORABNIŠKI VMESNIKI

1. Kaj sta modela FEVH in WOSH? Kje zasledite enega in kje drugega? Razložite razlike med modeloma. (20 %)
2. Primerjajte med seboj naslednje gradike (podobe) grafičnih uporabniških vmesnikov: oznaka, menu, podoba lista, podoba tekst. (20 %)
3. Naštejte vse vrste menujev pri sistemu **Motif**, ki jih poznate. Kdaj se pri načrtovanju danega vmesnika odločimo za vsakega od njih. (20 %)
4. V okolju **Motif** napišite grafični uporabniški vmesnik, ki temelji na glavnem oknu (*Main Window*) in vsebuje vrstični menu (*MenuBar*) z opcijama File ter Help, ki sta menuja tipa *Pulldown*. Menu File naj vsebuje opcije 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 naj deluje v polnem modalnem načinu in ga realizirajte z minimalnim številom potrebnih odzivnih gumbov! Opcijo Help menuja Help in opcijo Open menuja File ni potrebno realizirati, sicer pa vmesnik napišite v celoti. (40 %)