

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, navodili in standardi povezanimi z načrtovanjem uporabniških vmesnikov.
(20 %)
2. Razložite vlogo in način uporabe metafor pri načrtovanju uporabniških vmesnikov.
(20 %)
3. Kaj sta modela FEVH in WOSH? Kje zasledite enega in kje drugega? Razložite razlike med modeloma.
(20 %)
4. Primerjajte med seboj naslednje grafične (podobe) grafičnih uporabniških vmesnikov: oznaka, menu, podoba lista, podoba tekst.
(20 %)
5. Naštejte vse vrste menujev pri sistemu **Motif**, ki jih poznate. Kdaj se pri načrtovanju danega vmesnika odločimo za vsakega od njih.
(20 %)