

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. S stališča vhodnega ("feel") in izhodnega ("look") modela načrtovanja uporabniških vmesnikov primerjajte med seboj naslednje gradnike uporabniških vmesnikov: oznaka, menu, podoba lista, podoba tekst.
(20 %)
3. Razložite arhitekturo objektno usmerjenih uporabniških vmesnikov.
(20 %)
4. Razložite razlike med gradnjo, upravljanjem in realizacijo podob pri sistemu **Motif**.
(20 %)
5. Razložite mehanizme delovanja notranjih in odzivnih funkcij okolja **GTK+** ter njihove medsebojne interakcije.
(20 %)