

24. september 1998

Izpit pri predmetu  
**UPORABNIŠKI VMESNIKI**

1. Razloži delovanje senzornega, kratkotrajnega in dolgotrajnega spomina pri človeku ter prenašanje informacij med njimi.

2. Naštej prednost, i grafičnega prikaza informacij pri uporabniških vmesnikih.

3. Dan je grafični vmesnik napisan v **Motif** okolju. Njegovo ime je "Gumbi". Sestavljajo ga upravnik tipa *MainWindow* z imenom "gokno" kateremu sledita dva upravnika tipa *BulletinBoard* z imenoma "ogdeska-levo" in "ogdeska-desno". Prvi vsebuje dva gumba tipa *PushButton* z imenoma "gumb-1" in "gumb-2", drugi pa prav tako dva gumba tipa *PushButton* z imenoma "gumb-3" in "gumb-4". Napiši vsebino datoteke resursov, ki realizira naslednje lastnosti podob:

a. Vmesnik je širine 300 in višine 170 pikslov;

b. Vsi gumbi se nahajajo na odmiku 20 pikslov v smeri x glede na svojega. predhodnika;

c. Barva ospredja gumbov, ki sledijo podobi "ogdeska-levo" je rdeča;

d. Četrty gumb, "gumb-4", je širine 50 ter višine 25 pikslov;

c. Font gradnikov, ki sledijo podobi "ogdeska-desno" je tipa "--courier-medium--12-".

4. V okolju **Motif** načrtuj grafični vmesnik, ki ga sestavljata glavno okno tipa *MainWindow* in vrstični menu tipa *MenuBar*. Vrstični menu naj vsebuje opcije **File**, **Options** in **Help** ter naj je vezan na glavno okno. Menu **Options** naj vsebuje opciji **Option\_1** in **Option\_2**. Izbira ene ali druge od teh dveh opcij naj povzroči ustrezen tekstovni izpis v ukazno okno. Vmesnik napišite v celoti. Izbjeme so realizacija opcij menujev **File** in **Help** ter odzivni funkciji teh dveh menujev.

Naloge so enakovredne.