

5. september, 2005

Izpit pri predmetu
UPORABNIŠKI VMESNIKI

1. Razložite razlike med konceptom akcija-objekt in konceptom objekt-akcija pri uporabniških vmesnikih. Naštejte tipične programske uporabniške vmesnike, ki temeljijo na enem ali drugem konceptu. (20 %)
2. S stališča izgleda (model "look") in uporabe (model "feel") primerjajte med seboj naslednje gradnike uporabniških vmesnikov: oznaka, menu, podoba lista, podoba tekst. (20 %)
3. Razložite argumente odzivnih funkcij pri sistemu **Motif**. (20 %)
4. Razložite postopek upravljanja podob pri sistemu **Motif**. (20 %)
5. V okolju **GTK+** poznamo dve vrsti odzivnih funkcij: dogodki in signali. Razložite razlike med obema tipoma odzivnih funkcij in njune medsebojne interakcije. (20 %)