

2. primer izpita pri predmetu UPORABNIŠKI VMESNIKI

1. Naštej komponente glavnega okna aplikacije kot jih predlagajo navodila za načrtovanje grafičnih uporabniških vmesnikov in razloži njihove funkcije.
2. Naštej in razloži bistvene razlike med grafičnimi uporabniškimi vmesniki in objektno usmerjenimi uporabniškimi vmesniki.
3. Dana je aplikacija napisana v okolju **Motif**. Dogodke obravnavajo Xt notranje funkcije, podobe in odzivne funkcije pridružene podobam. Nariši in razloži diagram poteka dela z dogodki.
4. V okolju **Motif** načrtuj vrstični menu tipa *MenuBar*. Vrstični menu naj vsebuje opcije **F**ile, **E**dit in **H**elp ter naj je vezan na glavno okno tipa *MainWindow*. Menu **E**dit naj vsebuje opciji **F**orward in **B**ackward. Aplikaciji dodaj datoteko resursov, ki opcijama menuja **E**dit doda pospeševalnike (*Ctrl-F* in *Ctrl-B*).
5. V okolju **Motif** napiši grafični vmesnik za risanje kvadratov dimenzije 10 X 10 pikslov. Vmesnik naj temelji na podobi za risanje tipa *DrawingArea* dimenzije 300 X 400 pikslov. Na začetku naj vmesnik nastavi barvo ozadja v podobi za risanje na belo. Vmesnik naj vsebuje dvižni menu z dvema opcijama: **R**ectangle in **R**edraw. Opcija **R**ectangle naj nariše kvadrat na mestu kjer je bil izbran dvižni menu, opcija **R**edraw pa naj zbrise vsebino polja za risanje in nastavi njegovo ozadje na belo.

Napotki za 4. in 5. nalogo:

Pri *main()* funkciji napiši le tiste ukaze, ki se nanašajo na sestavljene nize, kreiranje in upravljanje podob, postavljanje lastnosti (resursov) podob, inštalacijo odzivnih funkcij k podobam, klice funkcij knjižnice **Xlib** (če jih uporabljaš), realizacijo aplikacije in predajo nadzora nad aplikacijo (delo z dogodki) Xt notranjim funkcijam. Napiši tudi deklaracije vseh spremenljivk, ki jih uporabljaš. Odzivne funkcije napiši v celoti.