

I. Naštej komponente glavnega okna aplikacije kot jih predlagajo navodila za načrtovanje grafičnih uporabniških vmesnikov in razloži njihove funkcije.

2. Razloži koncept direktne manipulacije pri objektno usmerjenih uporabniških vmesnikih.

I. Naštej faze načrtovanja grafičnih uporabniških vmesnikov.

2. Povej kaj je to metafora, nato pa razloži vlogo in način uporabe metafor pri načrtovanju uporabniških vmesnikov.

I. Naštej in razloži bistvene razlike med grafičnimi uporabniškimi vmesniki in objektno usmerjenimi uporabniškimi vmesniki.

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

2. Naštej prednosti grafičnega prikaza informacij pri uporabniških vmesnikih.

Razložite modalnost dialogov! Naštejte vse vrste dialogov pri sistemu Motif, ki jih poznate. (20 %)

Razložite mere zmogljivosti in subjektivna merila pri testiranju uporabnosti grafičnih vmesnikov.

Razložite mehanizme delovanja notranjih funkcij in odzivnih funkcij (dogodki, signali) okolja GTK+ ter razložite njihove medsebojne interakcije. (20 %)

Naštej osnovne principe za gradnjo (faze načrtovanja) uporabniških vmesnikov in za vsakega vsaj en konkreten primer.

Razložite koncept direktne manipulacije. Kje ga uporabljamo?

2. 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.

Kaj sta modela FEVH in WOSH? Kje uporabljamo enega in kje drugega? Razložite razlike med modeloma.

Razložite koncept odjemalec-strežnik pri okenskem sistemu X. Sedite za računalnikom z imenom *alfa* in poganjate grafično aplikacijo na računalniku *beta*. Kje je odjemalec in kje strežnik?

Naštete vse vrste menujev pri sistemu Motif, ki jih poznate. Kdaj se pri načrt. danega vmesnika odločimo za vsakega od njih?

Razložite razlike med konceptom akcija-objekt in konceptom objekt-akcija pri uporabniških vmesnikih! Naštete tipične programske uporabniške vmesnike, ki temeljijo na enem ali drugem konceptu! Razložite koncept direktne

Razložite razlike med gradnjo, upravljanjem in realizacijo podob pri sistemu Motif