

UPORABNIŠKI VMESNIKI

(Računalništvo in informatika - visokošolski strokovni študij)

Literatura, zapiski in predloge niso dovoljeni. Čas pisanje je 60 minut. Skupno število možnih točk je 100.

Ime, priimek in vpisna številka: _____

Kolona: _____ Vrsta: _____

1. (10 točk) S stališča modela "look" (količina informacije, prikaz informacije) in s stališča modela "feel" (dinamičnost, manipulacija s tekstom) primerjaj naslednje gradnike uporabniških vmesnikov: meni, podoba tekst, oznaka in podoba seznam.

"look": Količina informacije raste v smeri: oznaka, meni, podoba seznam, podoba tekst.

"feel": Dinamičnost raste v smeri: oznaka, meni, podoba seznam, podoba tekst.

Oznaka: "look" - prikaz informacije: tekst, ikona, permanenten prikaz;

"feel" - Manipulacija s tekstom: ni manipulacije nad tekstom.

Meni: "look" - prikaz informacije: tekst, več opcij, permanenten prikaz ali prikaz na zahtevo;

"feel" - manipulacija s tekstom: izbira, dinamičnost.

Podoba seznam: "look" - prikaz informacije: tekst, več opcij, permanenten prikaz ali prikaz na zahtevo, drsniki;

"feel" - manipulacija s tekstom: izbira, dinamičnost, dodam, odvzamem.

Podoba tekst: "look" - prikaz informacije: permanenten prikaz, drsniki;

"feel" - manipulacija s tekstom: polna manipulacija, dodam, odvzamem.

2. (10 točk) Naštej pet Gestalt principov za grupiranje elementov v vizuelnem polju.

- (1) *bližina*
- (2) *podobnost*
- (3) *zveznost*
- (4) *zaprtje*
- (5) *površina*
- (6) *simetrija.*

3. (10 točke) Naštej tri tehnike za doseg večje preprostosti pri grafičnem načrtovanju.

- (1) *Redukcija*
- (2) *Regularnost*
- (3) *Dvojna vloga.*

4. (10 točke) Pri katerih aplikacijah je potreben zvok? Na kaj moramo paziti, ko implementiramo zvočne učinke v aplikaciji?

Zvok je potreben pri:

- (1) *Kjer so oči in pozornost vstran od zaslona*
- (2) *Pri aplikacijah, ki vključujejo nadzor nad procesom*
- (3) *Pri aplikacijah namenjenih uporabnikom s slabšim vidom*

Pri implementaciji moramo paziti:

- (i) *da je zvok povezan z vizualno informacijo*
- (ii) *konsistentna uporaba*
- (iii) *do šest različnih zvokov*
- (iv) *nizke frekvence zvoka*
- (v) *možnost izklopa/nastavitve jakosti*

5. (10 točke) Dialog (slika spodaj) ima štiri komponente. V prazen dialog spodaj pravilno aranžirajte te štiri komponente. Svojo razvrstitev utemeljite s stališča navodil aranžiranja grafičnih gradnikov za interakcijo, to je: balansiranja, grupiranja (beli presledki), orientacije in poravnavanja.

Ime:

Ljubljanska 212

Homer Grski

Naslov:

- Velikost: Isti velikosti polj za vnos, ista velikost tekstov, (ista pisava);
- Enakomerna distribucija in simetrija: levi in desni presledek sta enaka, zgornji in spodnji presledek sta enaka;
- Grupiranje: oznaki sta levo, polji za vnos desno, ime zgoraj, naslov spodaj; beli presledki so levo in desno ter zgoraj in spodaj v pravem razmerju glede vsebine dialoga; beli presledek med zgornjo in spodnjo vrstico dovolj majhen in v pravem razmerju z okoliškimi belimi presledki da grupira vrstici;
- Orientacija: vertikalna;

Poravnavanje: v vsaki vrstici oznaka in vnosno polje horizontalno glede na besedilo; oznake vertikalno levo, vnosni polji vertikalno levo in desno.

