**Izbor gradnikov za interakcijo:**

* Izbral sem naslednje gradnike: za starša sem uporabil BorderPane, saj se dobro prilagaja spremembam v dimenzijah okna. Kot sredinsko panelo sem uporabil GridPane. GridPane je dobra izbira, saj sem tako lahko posamezne stopnje najema avtomobila razdelil v stolpce in vrstice, hkrati pa je prav tako odziven na spremembe v širini in višini okna. Znotraj posamezne celice v GridPane-u sem izbral HBox-e, znotraj vsakega HBox-a pa je VBox. Za vnosna polja sem uporabil TextField, za spustni seznam ComboBox in za enkratno izbiro RadioButton. Znotraj vsake kontrole je še Label z opisom. Uporabil sem še ProgressBar, saj tako uporabnik lažje vidi status sistema.

**Aranžiranje gradnikov:**

* Gradniki so aranžirani tako, da se prilagajajo spremembam v dimenziji okna. Hkrati so vsi odmiki (od roba okna ter med samimi gradniki) standardizirani. Vsaka stopnja najema avta je smiselno povezana in gre po poteku pogovora, ki je opisan v navodilih domače naloge.

**Izbor teksta, barv in slik:**

* Za nalogo barv ter slik nisem uporabljal, spremenil sem le velikost ter stil teksta, kjer je bilo smiselno. Tekst je večji tam kjer so povzetki stopenj in stilizirani v načinu italic pri zaključku najema (skupna cena).

**Povratna informacija (obvestila, dialogi):**

* Glavna povratna informacija v vmesniku so pri validaciji vnosnih polj. Ko se uporabnik pri vnosu zmoti, se vnosno polje obkroži z rdečo prav tako pa se spodaj pojavi tekst v rdeči barvi, ki v razumljivem jeziku pove, kaj je narobe. Status sistema je viden v desnem spodnjem kotu ob gumbu Najemi in uporabniku da vedeti koliko mora še izpolniti.