

Kaikki kirjallisen ja sähköisen materiaalin käyttö on tentin aikana kielletty. Vastaa kaikkiin kysymyksiin ja niiden alakohtiin.

1. Vastaa seuraaviin kysymyksiin.

- a) Mitä hypermedialla tarkoitetaan? (2 pistettä)
- b) Listaa neljä WWW-sivuston navigoinnin suunnitteluun vaikuttavaa käytettävyysskriteeriä ja niistä soveltavat esimerkit. (4 pistettä)

2. Selitä seuraavat käsitteet (1 piste / käsite):

- a) Kaksisuuntainen hypertekstilinkki
- b) Kognitiivinen ylikuormitus
- c) Koodekki
- d) Kuvaileva merkkkaus
- e) Mentaalinen malli
- f) Metatieto

3. Ovatko seuraavat väittämät oikein vai väärin? Perustele.

- a) WWW:ssä on toteutettu HTML-määrittelyn avulla Dexter -hypertekstijärjestelmän kaikki ominaisuudet. (2p)
- b) Käyttöliittymän suunnittelussa tulee tuketua käyttäjän kykyyn muistaa paljon ulkoa. (2p)
- c) BMP on laitteistoriippumaton kuvaformaatti. (2p)

4. Vastaa seuraaviin kysymyksiin:

- a) XHTML on jaettu moduuleihin. Esimerkiksi Frame-moduuli sisältää kehysten määrittelyyn tarvittavat elementit: frameset, frame ja noframes (luentorungossa on esitetty suppeamman XHTML Basic -merkkauskielen moduulijako, johon kehykset eivät sisälly). Listaa kolme XHTML-moduulia (muuta kuin Frame-moduuli) ja anna lyhyt esimerkki kunkin moduulin mukaisesta merkkauksesta. (3p)
- b) Etsi merkkauksesta (HTML 4.01) kolme (ja vain kolme) kielioppivirhettä. (3p)

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN"
    "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
<!-- Dokumentti alkaa -->
<HTML>
  <HEAD>
    <H1>Matematiikkaa...</H1>
  <HEAD>
  <BODY>
    <P>Kaikilla x:n reaaliarvoilla pätee:
      <CODE> f(x) < g(x) </CODE>
    <P>
    <P>Lisätietoa löytyy <A HREF="tietoa">lisää</A>.
  </BODY>
</HTML>
```