

Kysymys 1. (á 1p)

Määrittele lyhyesti seuraavat käsitteet: *Define following concepts briefly:*

- a) Anti-aliasointi. *Anti-aliasing*
- b) "Nonantromorphic design"
- c) Uudelleenpiirtotapahtuma. *Redraw*
- d) TAG ja UAN. *TAG and UAN*
- e) "Essential use case"
- f) Käyttöliittymän kritiikkityökalut. *User interface critique tools.*

Kysymys 2. (á 3p)

Kirjoita *lyhyt* vastaus seuraaviin kysymyksiin: *Answer briefly to following questions:*

- a) Mitä tarkoittaa kuvien esittäminen pikselimallilla? Mainitse myös muut kuvamallit. *What does pixel model mean in the presentation of images? Mention also other image presentation models.*
- b) Mitä tarkoittaa vahingoita/uudelleenpiirrä -tekniikka? *What is the damaged/redraw technique in user interface?*
- c) Miten graafisen käyttöliittymän suunnittelussa voidaan käyttää formaalia mallintamista? Anna esimerkki. *How can formal modelling be used in graphical user interface design? Present an example.*
- d) MVC-malli. *MVC model.*
- e) Kielioppiin pohjautuva käyttöliittymän konsistenssin suunnittelu *Consistency through grammars*

Kysymys 3. Essee. (6p)

Kirjoita esseevastaus seuraavasta aiheesta. *Write an essay about the following topic.*

Millaisia ohjeistoja on tarjolla käyttöliittymäsuunnittelun tueksi? Vertaile eri tyyppisten käyttöliittymäsuunnitteluohjeistojen piirteitä ja käyttömahdollisuuksia osana käyttöliittymän suunnittelua.

What kind of instructions are available that support user interface design? Compare the characteristics and possible uses of different instructional material in user interface design.