

Kysymys 1. (á 1p) *Question 1. (á 1p)*

Määrittele lyhyesti seuraavissa lauseissa olevat lihavoidut käsitteet:

Explain the following concepts that are emphasized (bold) in the following sentences:

- a) "This is a typical **WIMP** user interface."
- b) "We are using a **UIMS** in all our development work."
- c) "Here is a **UAN** presentation of the solution".
- d) "I'm thinking of implementing it either as a **GUI** or a **CLI**."
- e) "We run it on top of **KDE** and **GNOME**."
- f) "We experimented with **UIML** and now we've shifted to **XUL**."

Kysymys 2. (á 3p) *Question 2. (á 3p)*

Kirjoita *lyhyt* vastaus seuraaviin aiheisiin: *Answer briefly to following topics:*

- a) Mitä tarkoitetaan käyttöliittymäsuunnittelun yhteydessä "älykkäällä lainaamisella"?
What is meant with "Intelligent borrowing" in the context of user interface design?
- b) Miten voit kuvata käyttäjän toimintaa formaalilla kuvauskielellä? Anna esimerkki vaikkapa kursorin liikuttamisesta tai tiedoston kopioinnista.
How can you describe user's actions in a formal way? Present an example on e.g. moving the cursor or copying a file.
- c) MVC
- d) Gestalt-säännöt käyttöliittymäsuunnittelussa.
Gestalt rules in user interface design.
- e) Mikä on Essential Use Case"?
What is "Essential Use Case"?

Kysymys 3. Essee. (6p) *Question 3. Essay (6p).*

Kirjoita esseevastaus seuraavasta aiheesta.

Write an essay about the following topic.

Olet suunnittelemassa käyttöliittymää sähköisen äänestämisen järjestelmälle. Esittele tärkeimmät huomioonotettavat suunnitteluohjeet. Anna esimerkki esittämiesi periaatteiden mukaan toimivasta ratkaisusta.
You are developing the user interface for the electronic voting system. Describe the main principles to consider. Present an example.