

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

Määrittele lyhyesti seuraavissa lauseissa olevat lihavoidut käsitteet tai nimet:
*Explain the following concepts or names that are emphasized (**bold**) in the following sentences:*

- a) "We run it on top of **KDE** and **GNOME**."
- b) "We experimented with **UIML** and now we've shifted to **XUL**."
- c) "I used **UAN** to define the interaction in a consistent way".
- d) "I wonder whether **GUI** would really be better than **CLI** in this case."
- e) "**XForms** enables the use of asynchronous HTTP"
- f) "We are using a **UIDE** in all our development work; just recently shifted over to **Qt**."

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

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

- a) Suunnittelumallit (Design Patterns) käyttöliittymäsuunnittelussa.
User Interface Design Patterns.
- b) Ikkunointitapahtumat.
Windowing events.
- c) Haptinen käyttöliittymä.
Haptic user interface.
- d) Käyttöliittymien kehittäminen deklarativisilla keinoilla: Mitä ovat keskeisimmät tavoitteet ja hyödyt?
What are the main aims and benefits in developing with declarative user interface languages?
- e) Keskeisimmät käytettävyyteen liittyvät erot perinteisten www-käyttöliittymien ja AJAX-pohjaisten ratkaisujen välillä.
Main differences in usability between traditional web user interface and an AJAX implementation of the user interface?

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

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

Käyttöliittymän visuaalisen suunnittelun periaatteet. Esittele periaatteita Wertheimerin, Shneidermanin tai Lewis & Riemanin mukaan. Esitä esimerkki.
Graphic Design Principles. Describe principles according to Wertheimer, Shneiderman, or Lewis & Rieman. Present an Example.