

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

1. Selitä millaista on käytettävä hypermedia ja mitä käytettävyyttä haittaavia tekijöitä WWW-hyperteksti tyypillisesti (voi) sisältää. Aloita vastauksesi kertomalla mitä hypermedialla tarkoitetaan.

2. Selitä seuraavat käsitteet:

- a) MIDI
- b) käsittekartta
- c) Memex
- d) digitointi
- e) HTML-tagit
- f) template-kieli (WWW-ohjelmoinnissa)

parascrypt / visual basic

- g) rasterointi
- h) kaksisuuntainen hypertekstilinkki
- i) tyyli

- j) kuvaileva merkkkaus
- k) HAM
- l) kalansilmänäyttö

978 eat

*hyperteksti
abstrakti
model*

*Chrysler
abstrakti
Metabolia } kaus*

3. Vastaa seuraaviin kysymyksiin:

- a) Selitä mitä yhteistä ja eroa on HTML 4.01 ja XHTML 1.0 -merkkaukielillä.
- b) Etsi kolme virhettä seuraavasta koodinpätkästä:

```

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN"
    "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
<!-- Olisiko 1+1>1 sittenkin parempi? -ON
<HTML> -->
  <HEAD>
    <TITLE>Aritmetiikka A:sta Ö:hön</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <P>Aina pätee: <KAAVA> 1 < 1 + 1 </KAAVA>
    <P>
  </BODY>
</HTML>

```