

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

1. Selitä mitä hypermedialla tarkoitetaan ja anna kolme erilaista esimerkkiä hypermedian sovelluksista.
2. Selitä seuraavat käsitteet:
  - a) vektorigrafiikka
  - b) linkkikonteksti
  - c) URL
  
  - d) merkkiviittaus HTML-kielessä
  - e) HTML-tagit
  - f) template-kieli (WWW-ohjelmoinnissa)
  
  - g) rasterointi
  - h) kaksisuuntainen hypertekstilinkki
  - i) HTML-dokumentti
  
  - j) äänikerronnan elementit
  - k) koodekki
  - l) metafora
3. Vastaa seuraaviin kysymyksiin:
  - a) Selitä mitä eri (periaatteellisia) vaiheita äänen digitoimiseen ja digitaalisen äänen käyttöön tietokoneella liittyy.
  - b) Selitä Dexter-mallin mukaisen hypertekstin ja HTML:ään perustuvan hypertekstin keskeiset yhtäläisyydet ja erot.