

# Tentamen MINT

tisdag 2003-06-10

Inga hjälpmedel tillåtna förutom penna och papper.  
Skriv tydligt. Texta gärna. 10st frågor, 32 poäng.

20 poäng ger garanterat godkänt. Lycka till!

- 1.) I vilka två huvudgrupper kan de olika teckensnitt vi tittat på under kursen delas in? Vad skiljer grupperna åt? (2p)
- 2.) Två olika sätt för att lagra teckensnitt digitalt tas upp i kurslitteraturen? Hur skiljer de sig åt? (4p)
- 3.) Berätta om **RGB-modellen**. Varför är detta en **additiv färgmodell** och i vilka sammanhang används den? (5p)
- 4.) Hur fungerar det som i kurslitteraturen omnämns som **läsarsäkra färger**? (3p)
- 5.) Beskriv idén bakom **anti-aliasing/ kantutjämning**. (2p)
- 6.) Vad skiljer **JPEG-formatet** från andra typer av digitala bildformat som används på och utanför Internet? (4p)
- 7.) I kursens 3D-programmering har du använt objekt av klasserna **Appearance**, **Shape3D** och **Geometry**. Hur hänger dessa klasser ihop inbördes i 3D-hierarkin ? (3p)
- 8.) Du har i Java 3D API även kommit i kontakt med klassen **javax.media.j3d.Alpha**. Vad styrs av ett Alpha-objekt? (3p)
- 9.) Vad är **Java Media Framework**? (3p)
- 10.) Vilka faktorer bör man titta igenom i en hemsidedesign där målet är **maximal användarvänlighet för alla**? (3p)