

1^{ΟΣ} ΚΥΚΛΟΣ Τ.Ε.Ε. Β' ΤΑΞΗ

ΤΟΜΕΑΣ : ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ-ΔΙΚΤΥΩΝ Η/Υ

ΚΑΤ/ΝΣΗ : ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΑΘΗΜΑ : ΠΟΛΥΜΕΣΑ

ΕΠΑΝΑΛΗΠΤΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ

Κεφάλαιο 1

1. Ποιους βαθμούς αλληλεπιδραστικότητας διακρίνουμε και σε τι διαφέρουν μεταξύ τους; (σελ. 17-18)
2. Τι είναι τα υπερμέσα; Ποια η διαφορά μεταξύ υπερμέσων και υπερκειμένου; (σελ. 18-19)
3. Εξηγείστε τους όρους κόμβος και σύνδεσμος σε μια εφαρμογή πολυμέσων, (σελ. 20)
4. Ποιοι είναι οι βασικοί τύποι δόμησης των εφαρμογών πολυμέσων; (σελ. 21 -22)
5. Ποια πολυμέσα ονομάζονται αυτόνομα και ποια δικτυακά; (σελ. 23, 25).
6. Σε ποιες κατηγορίες χωρίζονται οι γραμματοσειρές ανάλογα με τον τρόπο δημιουργίας τους; (σελ. 31)
7. Τι είναι η παλμοκωδική διαμόρφωση και ποια τα βήματα της; (σελ. 32-33)
8. Τι είναι το πρότυπο MIDI; (σελ.33)
9. Ποια τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα του MIDI (σελ. 34)
10. Τι γνωρίζετε για το πρότυπο συμπίεσης ήχου MPEG1 Layer III (MP3); (σελ. 35)
11. Ποιες οι δύο κατηγορίες γραφικών ανάλογα με τον τρόπο δημιουργίας τους; Σε τι διαφέρουν; (σελ. 36)
12. Τι εννοούμε με τον όρο ανάλυση εικόνας; Δώστε ένα παράδειγμα, (σελ. 37).
13. Τι εννοούμε με τον όρο βάθος χρώματος μιας εικόνας; Δώστε ένα παράδειγμα.(σελ. 37).
14. Τι γνωρίζετε για τους τύπους εικόνας JPEG και GIF; (σελ. 39)
15. Πώς παράγεται η κινούμενη εικόνα στον υπολογιστή; (σελ. 41)
16. Γιατί είναι απαραίτητη η συμπίεση δεδομένων στο χώρο των πολυμέσων; Σε ποιες κατηγορίες διακρίνονται οι αλγόριθμοι συμπίεσης; (σελ. 44)

Κεφάλαιο 2

17. Γιατί τα συστήματα ανάπτυξης εφαρμογών πολυμέσων είναι γενικά πιο απαιτητικά από ότι τα συστήματα παρουσίασης; (σελ. 51)
18. Περιγράψτε σύντομα την χρησιμότητα και τον τρόπο λειτουργίας ενός σαρωτή (scanner) (σελ. 53)
19. Τι είναι ένα API; (σελ. 57)
20. Τι είναι το Direct X; Ποια η διαφορά του από το OpenGL; Ποια είναι ονομαστικά τα επίπεδα του Direct X; Τι είναι το Direct3D και τι το Direct Draw; (σελ. 58-59)
21. Που βασίζεται η τεχνική OLE (Object Linking and Embedding); Ποια η διαφορά της σύνδεσης από την ενσωμάτωση αντικείμενων;

Κεφάλαιο 3

22. Ποια τα κύρια χαρακτηριστικά των εργαλείων επεξεργασίας κυματομορφών; (σελ. 70-71)
23. Ποιοι είναι οι δύο τρόποι με τους οποίους μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα αρχείο MIDI; (σελ. 72-73)
24. Ποια είναι τα τρία υπάρχοντα χρωματικά μοντέλα; Εξηγήστε τι σημαίνουν τα αρχικά τους γράμματα (σελ. 76).
25. Ποια είναι η διαδικασία παραγωγής ενός τρισδιάστατου φωτορεαλιστικού σχήματος; (σελ. 84-85).
26. Ποιες είναι οι βασικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται στο δισδιάστατο κινούμενο σχέδιο; Ποια η διαφορά τους; (σελ. 85-86)

27. Ποιες είναι οι παράμετροι που πρέπει να καθορισθούν κατά την διαδικασία σύλληψης βίντεο; (σελ. 88)
28. Ποια είναι η διαδικασία της μορφομετατροπής; (σελ.90)

Κεφάλαιο 4

29. Τι είναι τα εργαλεία συγγραφής εφαρμογών πολυμέσων και ποια η χρησιμότητα τους; (σελ. 102)
30. Ποια είναι τα κυριότερα χαρακτηριστικά της κατηγορίας X των εργαλείων συγγραφής; (σελ. 103-108)
31. Ποια είναι η διαφορά ανάμεσα στα εμφυτεύματα (plug-ins) και τους παίκτες (players); (110-1 11)
32. Τι είναι οι χάρτες γραφικών και σε τι διαφέρουν από τους υπερσυνδέσμους γραφικών; (σελ. 117)
33. Τι είναι το πρωτόκολλο HTTP; Τι είναι η γλώσσα HTML; Τι είναι οι browsers (φυλλομετρητές); (σελ. 109)
34. Τι είναι η τεχνική του streaming και τι απαιτείται για να μπορέσει να εφαρμοστεί; (σελ. 118-119)

Κεφάλαιο 5

35. Ποια είναι τα βασικά στάδια για την ολοκλήρωση μιας εφαρμογής πολυμέσων; (σελ. 122-123)
36. Τι είναι ο χάρτης πλοήγησης; (σελ. 133);
37. Ποια είναι τα τέσσερα είδη λογικών διαγραμμάτων ροής που χρησιμοποιούνται για την οργάνωση της δομής μιας εφαρμογής πολυμέσων; (σελ. 133-134) Κάντε και ένα σχήμα για το καθένα
38. Τι ονομάζουμε πινάκιο εξιστόρησης; Ποιες πληροφορίες περιέχει; (σελ. 134-135)