

Ad, Soyad :
 Öğrenci No :
 Ders Kodu : 520000002261195
 Ders Adı : BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİNE GİRİŞ
 Sınav Türü : Kısa Sınav Ara Sınav • Final
 Tarih : 11.01.2019 12:00

CEVAPLAR

PROTOTYPING	/	INTERNATIONALIZATION	/	FEEDBACK	/
RAYTRACING	/	RADIOSITY	/	LOCAL LIGHTNING	/
SPECULAR	/	AMBIENT	/	DIFFUSE	/
STORYBOARD	/	KEYFRAME	/	SKETCHPAD	/
USABILITY	/	UTILITY	/	ACCEPTABILITY	/
GLOBAL LIGHTNING	/	TOY STORY	/	LEARNABILITY	/
				SHREK	

Yukarıdaki kelimelerden 1 tanesini aşağıdaki 1.-6. Sorulardaki boşluklar için seçip yazınız. (Her biri 9 puan)

- 1) Işık ışınının bir yüzeyin normaline yakın gelmesi sonucu oluşan ışık SPECULAR olarak adlandırılır.
- 2) Bir animasyonda akışı ana hatlarıyla çizimler ile gösteren senaryo benzeri kavrama STORYBOARD.... denir.
- 3) OpenGL tipik bir grafik uygulamasında rendering işlemini uygulanabilir yapmak için LOCAL LIGHTNING.. modeline göre tonlama hesabı yapmaktadır.
- 4) Bölgesel kullanıcı farklılıklarını da dikkate alarak tasarım yapmak ..INTERNATIONALIZATION olarak da adlandırılır.
- 5) Bir uygulamada yeni bir kullanıcının uzman düzeyine gelene kadar temel bir işlevi yaptığı süreyi veya hızı ölçerek ..LEARNABILITY.... kavramı ile ilgili bir ölçüm yapmış oluruz.
- 6) Bir kullanıcının sistemi ne derece beğendiği kavramı ..ACCEPTABILITY.. olarak düşünür.
- 7) Bilgisayar Grafiklerinde Rendering olarak adlandırılan ekrana çizim süreci 3 temel algoritmik işlemi barındırır, bu adımları kısaca açıklayınız. (15 puan)

— CLIPPING
 — SCAN CONVERSION
 — SHADING

- 8) Kullanıcıyı merkeze alarak tasarım yaptığımızdaki kazanımlarımızdan 3 tanesini listeleyiniz. (15 Puan)
 - Reducing training & support costs
 - Reducing time-to-learn
 - Increasing attractiveness
- 9) İşletim Sistemlerinde Booting, BootLoading veya Bootstrapping olarak adlandırılan ilk yüklenme sürecini kısaca anlatınız. (16 puan)

— Run by the CPU with power
 — operating system is transferred to memory from disk
 — operating systems executes