

INDEX NO/ ANGKA GILIRAN: _____ TABLE NO /NO MEJA: _____

UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

Peperiksaan Kursus Semasa Cuti Panjang
Sidang Akademik 2007/2008

Jun 2008

QMT 324E – MULTIMEDIA AUTHORIZING
[Pengarangan Multimedia]

Duration: 2 hours
[Masa: 2 Jam]

Please check that this examination paper consists of **TEN (10)** pages of printed material before you begin the examination.

*[Sila pastikan bahawa kertas peperiksaan ini mengandungi **SEPULUH (10)** muka surat yang bercetak sebelum anda memulakan peperiksaan ini].*

INSTRUCTIONS

There are **TWO (2)** parts in this examination paper.

Section A : There are 12 questions in this section. Answer **ALL** questions in the space provided in the question book. [40 MARKS].

Section B: Answer **THREE (3)** questions only from this section. Please write your answer in the booklet provided. Begin your answer to each question in a new page. [60 MARKS]

Students are allowed to answer all questions in **English OR Bahasa Malaysia**.

*[Arahan: Terdapat **2 (DUA)** bahagian dalam kertas peperiksaan ini.*

***Bahagian A** : Bahagian ini mengandungi 12 soalan. Jawab **SEMUA** soalan pada ruang yang disediakan. [40 MARKAH]*

***Bahagian B** : Jawab **TIGA (3)** soalan sahaja di bahagian ini dengan menggunakan kertas jawapan yang disediakan. Mulakan jawapan anda pada helaian baru. [60 MARKAH]*

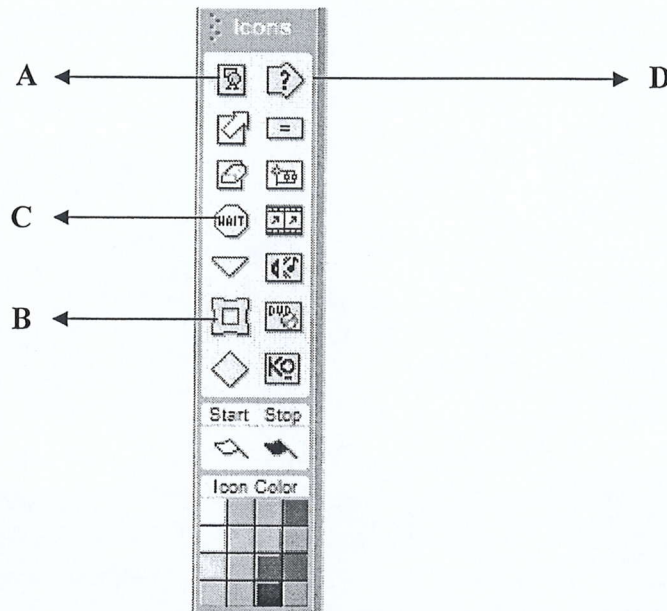
*Pelajar boleh menjawab semua soalan dalam **Bahasa Inggeris ATAU Bahasa Malaysia***

...2/-

INDEX NO/ ANGKA GILIRAN: _____ TABLE NO /NO MEJA: _____

Section A [40 MARKS]

Questions 1 to 4 refer to the following diagram.



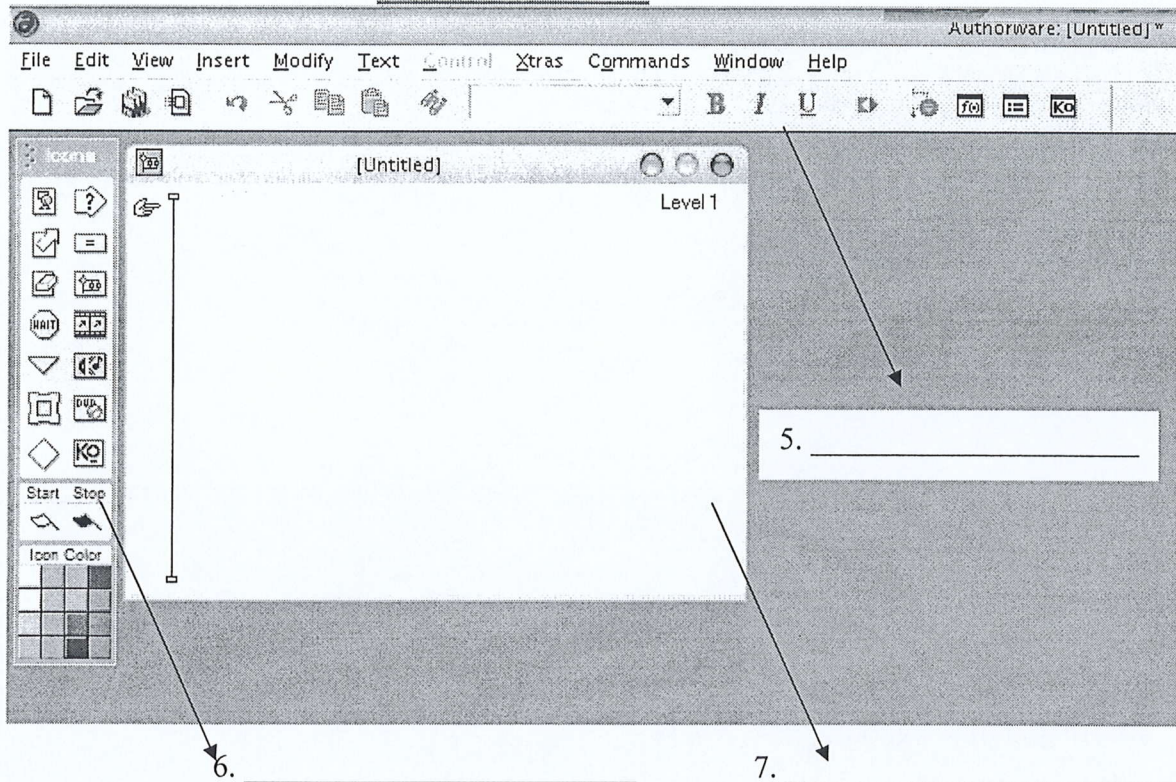
1. Icon _____ is used to incorporate graphics and text in multimedia application.
2. Icon _____ gives users a variety of ways to make choices, such as clicking buttons or hot spots.
3. Icon _____ creates a hypermedia framework, a structure of text, graphics, sound, animation, and data that users can navigate through.
4. Icon _____ allows a user to insert pauses until the user clicks a button, presses a key, or the time runs out.

(8 marks)

INDEX NO/ ANGKA GILIRAN: _____ TABLE NO /NO MEJA: _____

Questions 5 to 7 refer to the following diagram.

Authorware is made up of 4 basic components, all with unique functions to help you in your multimedia development. These components are **The Design Window**, **The Icon Palette**, **The Tool Bar** and **The Presentation Window**. Fill in the blanks with the right component.



(6 marks)

8. List the **TWO (2)** broad families of fonts.

- a) _____
- b) _____

(4 marks)

9. List the **TWO (2)** basic types of still graphics used in multimedia systems.

- a) _____
- b) _____

(4 marks)

...4/-

INDEX NO/ ANGKA GILIRAN: _____ TABLE NO /NO MEJA: _____

10. Evaluation is interleaved throughout the development process, and the nature of the evaluation will vary depending on the phase of the project life cycle. Name the **TWO (2)** types of evaluation.

a) _____

b) _____

(4 marks)

11. Multimedia is the combination of several media forms and the integration of several elements. List all the elements and one file format for each.

a) _____

b) _____

c) _____

d) _____

e) _____

(10 marks)

12. Briefly explain the difference between **Concurrent** and **Wait until done** in the sound icon in Authorware.

(4 marks)

INDEX NO/ ANGKA GILIRAN: _____ TABLE NO /NO MEJA: _____

Section B [60 MARKS]

Answer **THREE (3)** questions only:

1. Multimedia is used in various fields including education.

- a) What are the attributes of multimedia as compared to other media?
(5 marks)
- b) How is multimedia applied in education? Provide **ONE (1)** example.
(5 marks)
- c) List **FOUR (4)** basic skills required to author a multimedia application.
Explain each of the skills.
(10 marks)

2. Flowchart and storyboard are two important components in multimedia design and development processes.

- a) Explain the difference between a flowchart and a storyboard.
(5 marks)
- b) Explain **FIVE (5)** factors why a storyboard is necessary in the planning process of a multimedia project.
(15 marks)

3. a) What are the definitions of an Alpha test and a Beta test with regards to courseware design and development?
(6 marks)

b) Briefly discuss **THREE (3)** critical elements to look for in conducting an Alpha test.
(6 marks)

c) List and explain **FOUR (4)** procedures in conducting a Beta test.
(8 marks)

4. A multimedia authoring tool can be discussed in four perspectives, namely as a tool, a product, a developer and as an end user.

a) Explain each of the four perspectives.
(8 marks)

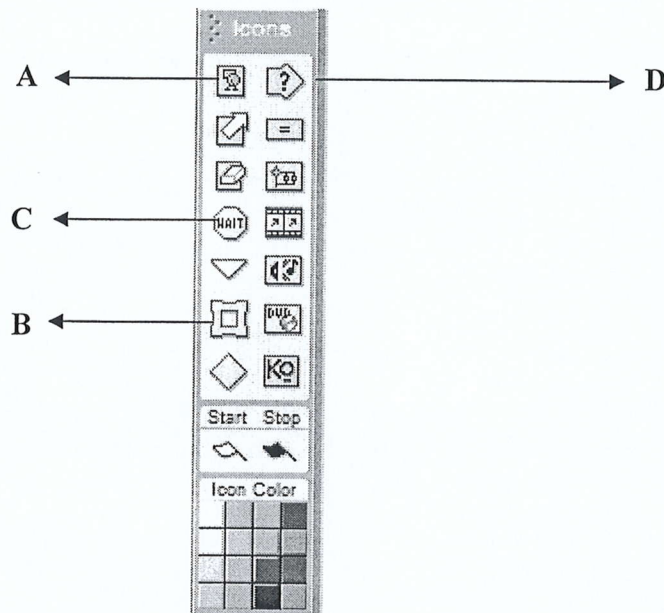
b) Discuss **SIX (6)** criteria for selecting a multimedia authoring tool.
(12 marks)

INDEX NO/ ANGKA GILIRAN: _____ TABLE NO /NO MEJA: _____

TERJEMAHAN

Bahagian A [40 MARKAH]

Soalan 1 hingga 4 merujuk kepada gambarajah di bawah.



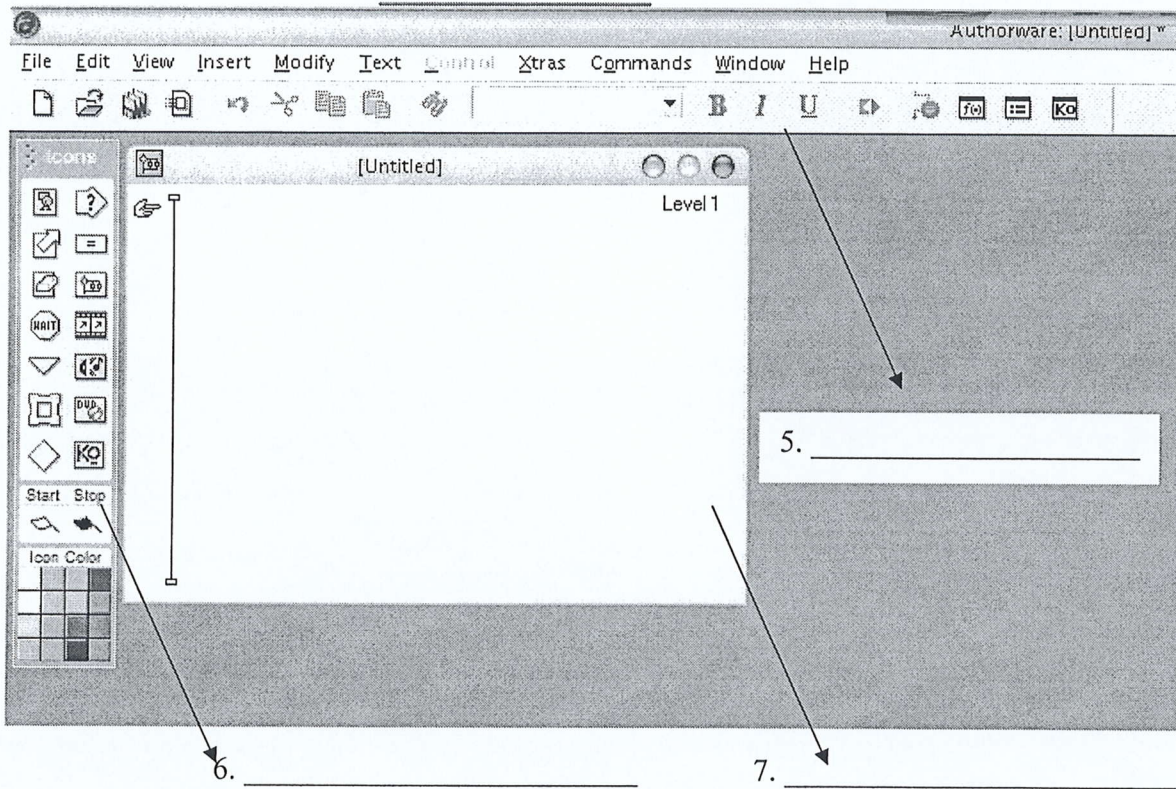
1. Ikon _____ digunakan untuk memasukkan grafik dan teks di dalam aplikasi multimedia.
2. Ikon _____ digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna untuk membuat pilihan.
3. Ikon _____ digunakan untuk membina rangkakerja *hypermedia*, struktur teks, grafik, bunyi, animasi dan data bagi memudahkan navigasi.
4. Ikon _____ membenarkan pengguna untuk berhenti seketika sehingga pengguna menekan kekunci untuk meneruskan atau menekan kekunci untuk tamat.

(8 markah)

INDEX NO/ ANGKA GILIRAN: _____ TABLE NO /NO MEJA: _____

Soalan 5 hingga 7 merujuk kepada gambarajah di bawah.

Authorware terdiri daripada 4 komponen asas dengan fungsi-fungsi unik untuk membantu anda dalam pembangunan multimedia. Komponen-komponen ini adalah: ***Design Windows, The Icon Palette, The Tool Bar*** dan ***The Presentation Windows***. Isikan tempat kosong dengan komponen tersebut.



8. Senaraikan **DUA (2)** jenis keluarga fon. (6 markah)

a. _____

b. _____

(4 markah)

INDEX NO/ ANGKA GILIRAN: _____ TABLE NO /NO MEJA: _____

9. Senaraikan **DUA (2)** jenis grafik pegun yang diguna pakai di dalam sistem multimedia.

a) _____

b) _____

(4 markah)

10. Penilaian merupakan sebahagian daripada proses pembangunan multimedia. Jenis penilaian ini adalah bergantung kepada fasa kitaran projek pembangunan. Nyatakan **DUA (2)** jenis penilaian tersebut.

a) _____

b) _____

(4 markah)

11. Multimedia ialah gabungan pelbagai media dan integrasi beberapa unsur. Senaraikan semua unsur dan format fail tersebut.

a) _____

b) _____

c) _____

d) _____

e) _____

(10 markah)

12. Bincangkan secara ringkas perbezaan antara **Concurrent** dan **Wait until done** yang terdapat di dalam ikon bunyi dalam Authorware.

(4 markah)

...9/-

INDEX NO/ ANGKA GILIRAN: _____ TABLE NO /NO MEJA: _____

Bahagian B (60 MARKAH)

Jawab **TIGA (3)** soalan sahaja :

1. Multimedia digunakan dalam pelbagai bidang termasuk pendidikan.
 - a) Apakah atribut-atribut multimedia berbanding dengan media lain?
(5 markah)
 - b) Bagaimanakah multimedia diaplikasikan dalam pendidikan? Berikan **SATU (1)** contoh.
(5 markah)
 - c) Senaraikan **EMPAT (4)** kemahiran asas yang diperlukan untuk mengarang sesuatu aplikasi multimedia. Jelaskan setiap kemahiran tersebut.
(10 markah)
2. Carta aliran dan papan cerita adalah dua komponen penting dalam proses reka bentuk dan pembangunan projek multimedia.
 - a) Jelaskan perbezaan antara carta alir dan papan cerita.
(5 markah)
 - b) Jelaskan **LIMA (5)** faktor kenapa papan cerita diperlukan dalam proses perancangan projek multimedia.
(15 markah)
3. Apakah definisi pengujian Alfa dan Beta dalam reka bentuk dan pembangunan sesuatu koswer?
(6 markah)
 - a) Bincangkan secara ringkas **TIGA (3)** elemen kritikal dalam menjalankan pengujian Alfa.
(6 markah)
 - b) Senarai dan jelaskan **EMPAT (4)** tatacara dalam menjalankan pengujian Beta.
(8 markah)

INDEX NO/ ANGKA GILIRAN: _____ TABLE NO /NO MEJA: _____

4. Pengarangan multimedia boleh dibincangkan dalam empat perspektif, iaitu sebagai satu alat, satu produk, pembangun dan sebagai satu pengguna akhir.

a) Jelaskan **EMPAT (4)** perspektif tersebut.

(8 markah)

b) Bincangkan **ENAM (6)** kriteria bagi memilih satu alat pengarangan multimedia.

(12 markah)

ooo0ooo