1-2.

2-1. 사용자가 어떤 시스템, 제품, 서비스를 직, 간접적으로 이용하면서 느끼고 생각하게 되는 총체적 경험을 무엇이라고 하는가?

* 사용자 경험(User eXpereince)

2-2. 좋은 UX가 주는 장점은 무엇인가?

* 사용자의 학습시간을 줄일 수 있다.

3-1. PC 게임 플랫폼에서 가장 널리 쓰이는 입력 인터페이스는 무엇인가?

* 키보드. 마우스

3-2. 대부분의 크로스 플레이가 가능한 FPS에서 키보드와 마우스를 사용하는 유저와 게임패드를 사용하는 유저를 구분하는 이유가 무엇인가?

* 공정성을 위해 구분한다.

4-1. 키보드와 특정 키와 기능을 바인딩시켜 빠르게 해당 기능을 사용할 수 있게 하는 것을 무엇이라고 하는가?

* 단축키

4-2. 다른 인터페이스와 비교해 키보드가 가지는 장점은 무엇인가?

* 입력을 구분할 수 있는 방법이 많다. 보급율이 매우 높다.

5-1. 마우스가 주 인터페이스인 경우 적합한 게임에는 어떤 것들이 있는가?

* 화면의 특정 지점을 정확하게 선택해야 하는 게임
* 특정 범위를 선택할 수 있어야 하는 게임
* FPS, 포인트 앤 클릭, RTS

5-2. 마우스를 통한 입력방법 중 마우스의 버튼을 한번 누르는 것을 무엇이라고 하는가?

* 클릭

6-1. 마우스의 한 버튼을 빠르게 두번 누르는 것을 무엇이라고 하는가?

* 더블 클릭

6-2. 마우스 커서를 대상 위에 올린 후 버튼을 누르고 목표지점까지 끈 후 버튼을 떼는 것을 무엇이라고 하는가?

* 드래그