

PROSJEKTRAPPORT for Webprosjekt

SYNTAX ERROR

ANDREAS JACOBSEN, 236778.

KRISTIAN MUNTER, 236789.

BORIS ILIEVSKI, 236725

DAG SØRVOLL, 236758

Dato:

28.11.14

FORORD

INNHold

1	INTRODUKSJON.....	2
1.1	Prosjektet.....	2
1.2	Referanser.....	2
2	ORGANISERING AV PROSJEKTET.....	2
2.1	Intern organisering.....	2
2.2	Prosjektansvarskart.....	3

3	STYRINGSPROSESSER.....	3
3.1	Mål for prosjektet og valget av tema.....	3
3.2	Tidsplanlegging.....	3
3.3	Risikoplanlegging.....	3
3.4	Risikostyring.....	3
3.5	Kommunikasjonsverktøy og andre verktøy.....	4
4	Presentasjon av ferdig nettsted.....	4
5	EVALUERING AV PROSESSEN.....	4
5.1	Konklusjon.....	4
	VEDLEGG.....	4

1 INTRODUKSJON

1.1 PROSJEKTET

1.2 REFERANSER

Referanser til pensum og andre kilder. Tabellen nedenfor kan utvides/tilpasses etter behov.

Navn	Forfatter	Forlag	År
Frode Sandnes Eika	Universell utforming av IKT-systemer ¹	Universitetsforlaget	2010
URL: (link + dato)			

2 ORGANISERING AV PROSJEKTET

2.1 INTERN ORGANISERING

Prosjektleder Dag Sørvoll falt som ett naturlig valg da han var gruppens medlem som kunne mest om koding samtidig som han har mer fritid enn resten av gruppens medlemmer da han har ett fag mindre enn de andre i gruppen.

Alle avgjørelser med unntak av kodetekniske avgjørelser ble tatt ved hjelp av konsensus eller majoritet, men alle skulle få lov til å være sjef over innhold på minst en side på hjemmesiden.

2.2 PROSJEKTANSVARSKART

Tabellen nedenfor kan utvides/tilpasses. Dette er bare et eksempel.

Ansvarlig	Navn
Prosjektleder	Dag Sørvoll
Hovedansvarlig for kvalitetssikring	Kristian Munter
Ansvarlig for prosjektplanen	Boris Ilievski
Hovedansvarlig for Webisode utvikling	Dag Sørvoll
Ansvarlig for back-up og dokumentasjon	Andreas Jacobsen

Alle har hjulpet hverandre, spesielt i koding har alle hjulpet til. Listen over er ment for å vise hovedpersonene.

3 STYRINGSPROSESSER

3.1 MÅL FOR PROSJEKTET OG VALGET AV TEMA

Vi ønsket å lage en hjemmeside som vi kunne ha det litt gøy med, tulle litt med men som også omhandlet noe alle ville like. Vi valget å velge ide ved hjelp av assosiasjonstømming-metoden som beskrevet på side 260¹. Med assosiasjonstrømming lufter vi alle våre ideer knyttet til å lage en hjemmeside uten noen form for kritikk eller spørsmål, alt vi tenker på sier vi og skriver ned. Med våre ideer klare begynte vi først kritisere ideer, så rangere dem med ett karaktersystem. Hvert medlem av gruppen gav en anonym karakter fra 1 – 5 og den ideen med høyest score ville vi gå videre med.

Vinneren ble en hjemmeside om te med ett tema med karakteren Mr. T som vi omdøpte til Mr. Tea.

Vi ønsket også at hjemmesiden skulle være kompatibel med W3C-standard og prøvde derfor å designe rundt dette, det førte til litt frustrasjon men vi lærte mye av det.

Utenom å være kompatibelt med W3C-standard ønsket vi at hjemmesiden være genuint informativ og lettleselig, selv for mennesker med leseproblemer.

3.2 BRUK AV TID

Vi startet arbeidet med oppgaven den 19.10.14, og ble enige om å jobbe med oppgaven to ganger i uken ifra 18. oktober, dette ble også fulgt. I uke 48 jobbet vi fire dager for å ferdigstille prosjektet før helgen.

På skolen jobbet vi bare med kode og designtekniske deler av hjemmesiden, innhold skrev vi hjemme.

Planen så som følger ut:

Uke 43 tirsdag: Komme frem til hvor mange sider vi ønsket å ha på hjemmesider, hvilket content som var viktig og hvor mye som skulle være på hver side. Det ble brukt scetcher og vi slo opp litt rundt te for å finne ut hva som var viktig å ta med.

Uke 43 torsdag: Denne dagen kom vi frem til hvilke teknologier vi skulle bruke. Resten av dagen ble brukt for å forstå disse teknologien og implementere dem på alle datamaskinene i gruppen.

Uke 44 tirsdag: Vi var nå ferdige med å bestemme hvor mange sider vi ville ha og begynte arbeidet med index.html. Dagen ble stort sett brukt på design

Uke 44 torsdag: Dagen ble brukt på å implementere designe inn i kode. Vi hadde problemer med å får CSSen til å likne designet vårt.

Uke 45 tirsdag: Våre egne sider ble påbegynt, plants, teatrade og alle region-sidene. Contentene til disse sidene ble skrevet individuelt og hver side kodet individuelt med koden fra index.html som grunnlag.

Uke 45 torsdag: Vi fant ut at å kode tekstformatering hver for seg skaper en forvirrende hjemmeside, vi vedtok derfor en standard til hvordan all skrift skulle stå på siden, skrev koden for dette og gav hverandre i lekse å implementere innholdet vi hadde skrevet inn i dette hjemme.

Uke 46 tirsdag: Vi ble enige om at fargen på hjemmesiden var feil og at teksten var formatert feil, vi begynte derfor å legge på en grønn farge på hjemmesiden istedenfor den brune vi hadde brukt til nå.

Uke 46 torsdag: Vi arbeidet med å legge inn nye article-tags med CSS slik at teksten skulle komme i bokser på hjemmesiden.

Uke 47 tirsdag: Vi arbeidet fortsatt med CSS, det var svært vanskelig få det til å oppføre seg slik vi ønsket.

Uke 47: torsdag: Vi hadde tidligere lagt til litt JavaScript, men dette fungerte ikke optimalt. Vi brukte dagen på å få dette til å funger.

Uke 48 mandag: Alt innhold er ferdig, siden beta-testes. Betatest finne mange feil, vi arbeider med å utrette disse.

Uke 48 tirsdag: arbeider fortsatt med å utrede feil funnet i beta-test.

Uke 48 onsdag: Disclaimer ble lagd, alle andre sider er ferdige. Rapport begynner å ferdigstilles basert på notater tatt utover

Uke 48: torsdag: Vi ferdigstilte hjemmesiden idag, og skal levere den på fredag så vi får en dag til å tenke om vi vil gjøre noen ytterligere endringer.

3.3 RISIKOPLANLEGGING

Tidligere erfaring tilsier at vi kommer til å komme frem til ett design tidlig i prosessen, men blir nødt til å endre på dette flere ganger da vi ombestemmer oss. Vi ha derfor satt av to dager i uken istedenfor en som det skulle være slik at vi kan ha mer tid til å jobbe med design. Vi har også satt regler om at sykdom skal meldes fra, er man syk skal man også gjøre hjemmelekser gitt av resten av gruppen. Siden gruppen har gjort prosjektoppgaver sammen føler vi oss ganske sikre på at gruppen kommer til å holde seg sammen.

En av gruppens medlemmer ble ansatt som å ha høy risiko for å slutte i faget, vi klarte å snakke han til å gå med på å ihvertfall komme seg igjennom dette prosjektet så vi vet at han er med på gruppen.

3.4 RISIKOSTYRING

Tabellen nedenfor kan utvides/tilpasses etter behov.

Risiko - Hva kan oppstå	Strategi - Hvordan løse problemet dersom det oppstår
Sykdom	Lekse hjemme
Teknisk feil	Dobbel back up
Krangel	Enighet om konsensus eller demokratisk prosessen om konsensus ikke går

3.5 KOMMUNIKASJONSVERKTØY OG ANDRE VERKTØY

Vi gjorde all gruppekommunikasjon via Facebook hvor vi lagde en egen gruppecaht, GitHub hvor vi lagde ett privat repo og Cloud9 (koblet opp mot GitHub) hvor vi la igjen kommentarer på andres kode.

4 PRESENTASJON AV FERDIG NETTSTED

Hjemmesiden ble tenkt utformet for å sette teksten i fokus, med unntak av index.html hvor ett bilde av Mr.Tea er i fokus. For å fremheve tekstbokser og bilder samt gjøre det penere å se på valgte vi å sette en grønn boks med grønn skydde rundt alle tekstbokser og bilder ved hjelp av CSS.

Den originale siden hadde ett grønt mønster som bakgrunn men vi følte dette gjorde teksten mer uleselig, vi kom derfor opp med ett lysegrønt mønster på hjemmesiden. Etter å ha referert til noen anbefaling av andre webutviklere slettet vi dog vårt mønster og satt bakgrunnen som hvit med sort tekst over, for så lett leselighet som mulig.

Vi valgte å sette fargen til alle tekstboksene til grønn istedenfor svart, vi mente dette ikke ville ødelegge for brukevennligheten samtidig som vi fikk siden til å se betydelig mye grønnere da, som vi ønsket spesielt etter tapet av grønt mønster bak tekst. Vi la inn en «til toppen» knapp som følger brukeren overalt på siden.

For å navigere har vi lagd en klassisk nav-bar, ved å bruke godt kjente metoder gjør vi den lett tilgjengelig opså for andre nettlesere som feks de for blinde, vi har gjort den penere ved bruk av CSS og valgte å også gjøre den grønn. Den vil kunne ta det til alle deler av hjemmesiden, den kan navigeres ved bruk av shift-knappen og region samt our gear har drop down meny slik at du raskere kan komme deg til den delen av siden som du ønsker, selv om du også kan trykke rett på region eller our gear.

Vi har valg å legge alt til hjemmesiden som ikke er HTML i egne mapper, det vil si CSS, JavaScript, PHP, txt-fil (skrivefil for PHP) og bildefiler i en egen 'assets' mappe. Hit lenker vi i koden. Dette er så det er lett strukturert og alle gruppens medlemmer skal enkelt kunne åpne siden på sin datamaskin uten å ha en alt for annerledes mappestruktur.

- **UNIVERSELL UTFORMING**

Hjemmesiden beskriver alle lenker og bilder med alt-tag, vi har også valgt å bruke nettleserens standard tekst og en teksttype med bred støtte. Videre har vi forsøkt å bruke tekst som har en god kontrast med bakgrunnen sin, store bilder og egen side for mobiler.

- **TEKNOLOGIER**

Vi brukte følgende teknologier for å utføre gruppeoppgaven:

språk:

HTML5

CSS

JavaScript

PHP

Verktøy

Github

Cloud9, senere avkastet for bruk av egen editor.

W3C-validator

Gruppen synkroniserte alt arbeidet via Github og vi fant fort ut at det var en god ide å legge til gode kommentarer til hver commit. Github førte til stor frustrasjon i gruppen da vi ikke helt forstod hvordan vi skulle bruke det og ofte ende opp med kræsjeende commits, uleselig kode og feilmeldinger. Vi satt gruppeleder Dag til å også var Github leder og han tok seg av feilmeldinger.

5 EVALUERING AV PROSESSEN

Proessen viste oss at det er svært viktig å planlegge før man begynner. Vi lagde en plan men en veldig enkel plan, og vi endte da med å bryte den ofte eller måtte omgå den helt for å nå målene våre. Hadde vi satt oss ned og lagd en ordentlig plan i begynnelsen hadde det nok spart oss for mye ekstra arbeid.

5.1 KONKLUSJON

Vi trodde vi skulle lære mest om hvordan lage en hjemmeside i dette prosjektet men vi endte med å lære mest om hvordan jobbe i gruppe og alle de problemene og fordelene det medfører. Til slutt sa alle gruppens medlemmer seg fornøyd med hjemmesiden og den føles vår, vi har bruk veldig mange timer på å lage den. Det meste av koding, spesielt JavaScript-koding måtte vi selv finne ut hvordan vi skulle lage, men i å gjøre det fant vi også gode resurser og lærte hvordan vi skal bruke dem.