

# Labb 1

E-tjänster och webbprogrammering 7.5 hp VT-14

## Introduktion

I denna laboration kommer vi att arbeta med HTML, CSS, PHP, Javascript och MySQL.

## Inlämning

Denna laboration består av 4 faser där du ska lämna in varje fas i en egen mapp. Din inlämning ska alltså bestå av en .zip-fil eller .rar-fil (inga andra komprimeringsformat är tillåtna!) innehållandes följande (med följande struktur):

- labb1\_fornamn\_efternamn.zip
  - Laboration1 (mapp)
    - \* .js (din svg-fil)
    - \* . (den bild du utgick ifrån)

# Uppgifter

Nedan följer uppgifterna som resulterar i inlämningen ovan.

## Uppgift 1 Formulär

Denna övning går ut på att skapa ett formulär för ett blogginlägg.

1. Börja med att välja ett mönster på sidan <http://chrokh.github.io/svg-and-canvas-exercises>. **Välj inte samma mönster som någon bredvid dig.** Spara ned en kopia av mönstret så att du inte tappar bort den och kan ha den som referens.
2. Alla mönster är 400x400 pixlar, så tänk på det när du börjar med nästa steg.
3. Försök nu återskapa mönstret genom att använda SVG. Du kan arbeta på det sätt som du finner enklast. Men vår rekommendation är att du använder ett online-verktyg såsom t.ex. [tryit ifrån W3Schools](#) eller [jsfiddle](#).
4. När du lyckats återskapa mönstret så behöver du spara ditt svg-element i ett separat dokument (som du namnger enligt inlämningsinstruktionerna). Du ska alltså **endast spara och lämna in ditt svg-element** och inte hela html-dokumentet.

Exempel på korrekt inlämning (filnamn.svg):

```
1 <svg width="400" height="400">
2   <rect x="100" y="100" width="200" height="200"
      fill="rgb(255,0,0)" />
3 </svg>
```

## Uppgift 2 Smyckning

Denna övning går ut på att skapa en smyckning av sidan. Ni skall använda er av en extern CSS.

1. Välj ett nytt mönster.
2. Skapa ett nytt Illustrator-dokument som är 400x400 pixlar stort.
3. Återskapa det andra mönstret genom att använda verktygen i Illustrator.
4. Ge varje "färgfält" i din fil en toning. Med andra ord: Om du har ett rött färgfält, gör istället så att det går ifrån mörkrött till ljusrött.

## Uppgift 3 Validering

Denna övning går ut på att validera input. Ni skall se till att det finns en giltig adress och att inga fält är tomma. Detta skall göras på klienten, alltså med javascript.

**Bilden måste innehålla:**

- Ett djur
- Ett ting
- En bakgrund

**Du måste använda följande tekniker (mist en av varje)**

- Geometrisk figur (ex. cirkel, rektangel, stjärna etc.)
- Fria Beizér-kurvor (genom ex. ritstiftet/pen tool)
- Gradient / “fade”

**Din .ai-fil måste:**

- Vara välstrukturerad medelst grupper (groups)
- Vara välstrukturerad medelst lager (layers)

## Uppgift 4 Hämta och spara data

Denna övning går ut på att spara inlägg i en databas. Ni skall även skriva ut alla inlägg som finns i databasen.