

## Webutvikling | Oblig 2

### Oppgave 1, 2, 3.

Vi er en gruppe på tre personer, og vi har tenkt å lage en nettbutikk for bildeler (Har skisser av hvordan vi tenker nettsiden skal se ut etc. på papir, får ikke tak i bilde av dem).

<https://github.com/respian/weboblig2>

### Oppgave 4.

Det benyttes to forskjellige stilark i begge alternativene. Men i alternativ 1 er media type satt til screen, mens i alternativ 2 er det satt til all.

I alternativ 1 bestemmer det ene stilarket hvordan nettsiden skal se ut på skjerm, mens det andre stilarket bestemmer hvordan siden skal se ut på papir. Helt uavhengig av hverandre, det er ingen sammenheng mellom de to stilarkene.

I alternativ 2 derimot, vil stilarket med media type 'all' også gjelde for print-stilarket.

Når det kommer til hva slags tilfeller jeg ville brukt hver av metodene, kommer det veldig an på hvordan layouten til nettstedet er. Om nettsiden er veldig enkelt laget, med et minimalistisk design, ville jeg brukt alternativ 2, ettersom det mest trolig vil ha svært lite betydning at de deler stilark. Med en mer 'avansert' side, ville jeg brukt alternativ 1, da visse designvalg ser veldig dårlig ut, formateres dårlig, eller rett og slett fungerer ikke når det er printet på papir.

### Oppgave 5.

Begge metoder er fullt brukbare, alt kommer an på situasjonen. Den praktiske forskjellen er at det blir lettere å gjøre alt av tekst om til uppercase ved å bruke text-transform, fremfor manuelt. Samtidig er det visse tilfeller hvor teksten ser bedre ut dersom den er formatert 'riktig', mtp rettskriving (kun stor forbokstav, forkortelser, navn, etc.). Det kan også være tungt å lese tekst dersom alt er skrevet i uppercase, men det var en digresjon. For å svare på spørsmålet kan man si at ved å bruke text-transform, vil man enkelt kunne gjøre videre endringer på teksten, og det vil være enklere å eventuelt fjerne uppercase fra teksten man har skrevet.

### Oppgave 6.

- a) Relative måleenheter gjør slik at nettsiden vil være like stor på alle enheter (PC, mobil, nettbrett, etc.).

Medietyper referer til hva slags medie som brukes. 'Screen', 'print', og 'all', blir sett oftest. Forskjellen mellom disse er som nevnt tidligere, hva slags medie som brukes. 'All' blir brukt til alle typer media, 'screen' til skjerm (notabene: ikke printere), og 'print' til printere. Etter hvert som flere typer media ble introdusert, kom også ulike skjermforhold og oppløsninger, derfor holdt ikke de eksisterende mediatypene mål lengre, derfor ble media queries innført.

Media queries lar deg som utvikler definere akkurat hvordan ting skal se ut på forskjellige skjermstørrelser.

- b) Media queries er nok teknikken som passer best sammen med begrepet *responsive web design*, dette grunnet at nettsiden endrer seg basert på akkurat hva slags skjermforhold enheten du bruker har. Dersom dette er gjennomført på en bra måte, vil det bety at nettsiden ser bra ut uansett hva slags enhet man benytter seg av.

### Oppgave 7.

RSS kan best beskrives som en live-feed av informasjon. Du trenger altså ikke oppdatere (refreshe) nettsiden for å hente inn informasjonen. Oftest sett i form av nyhetssider.

### Oppgave 8.

I utgangspunktet ser disse tegnene veldig kryptiske ut, men de er rett og slett såkalte HTML entities. HTML entities er erstatninger for tegn som blir typisk brukt i HTML-koding. Eksempelene under viser at bokstavene til HTML entities ofte er forkortelser, og indikerer ofte hva slags symbol eller tegn som entiteten representerer.

&lt; - Lesser than ('<')

&gt; - Greater than ('>')

&amp; - Ampersand ('&')

&quot; - Guillemet ('«'), franske eller latinske anførselstegn – Sjevron på norsk.