

## Webutvikling | Oblig 3

### Oppgave 5.

*Det dukker stadig opp "utvidelser" til HTML-språket, og MathML er en av disse vi har sett på i kurset. Hvilke fordeler og ulemper er det ved å bruke MathML fremfor å sette inn et bilde slik det ble gjort tidligere?*

En av de største fordelene – og en av hovedgrunnene til at MathML ble utviklet – er at maskinen/nettleseren faktisk kan lese MathML, i motsetning til da bilder ble brukt. Andre fordeler er at man kan kopiere koden for å lettere lage endringer i formler o.l. Fra et designperspektiv er det også enklere å skalere MathML.

Ulemper med MathML er at det kan virke tungvint å kode det, ettersom standarden er **veldig** streng. Koden vil rett og slett ikke kjøre dersom det er en liten slurvefeil. Grunnen til dette er at det ikke skal være mulig for maskinen å misforstå noe i formlene den leser.

### Oppgave 6.

*Hvilke fordeler/ulemper ville det hatt dersom en webside måtte være 100% korrekt/validert før den kunne vises av en nettleser? Tenk på standarder, teknologi, utviklere og brukere.*

Fordeler er at kvaliteten på nettsider generelt sett ville vært mye bedre enn det den er nå. Nettleserstøtte, respons (mtp. responsive webdesign), generell funksjon, og brukervennlighet ville ikke vært noe å tenke på for forbrukere lengre, mens utviklere ville måtte legge mye mer tanke rundt disse punktene. Det ville også blitt lettere for søkemotorer å indeksere nettsider, da alle nettsider ville vært "perfekte".

Ulemper er at internett ville mistet veldig mye innhold, da mange (trolig de fleste) nettsider ikke er helt perfekte fra perspektivet til validatorer. Samtidig ville det å lære seg webdesign blitt en veldig tungvint oppgave, da det blir særdeles mye å tenke på når man produserer nettsider.