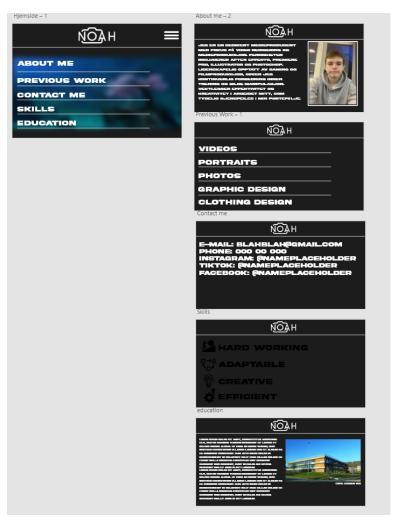
Portefølje rapport

I denne oppgaven skulle vi først lage en XD prototype for vår egen nett portefølje, så skulle vi kode prototypen med HTML og CSS.

Adobe XD

Jeg startet med å lage et ganske basic design som jeg ble fornøyd med (hjemside), så la jeg til flere sider for å fylle ut nettsiden.



Første kode

```
re1løser > () port.html
<!DOCTYPE html>
<html lang="en"
<button id="toggle-btn" onclick="toggleMode()"> wimg width="75px" src="6714978.png" alt="">/button
    I am a dedicated media producer with a focus on video editing and media producer
    <section id="skills">
    <h2>Skills</h2>
    <img class="noah" src="noah22.png" alt="">
           <!i>>Photoshop
>Premiere Pro

            IllustratorAfter Effects
    <section id="projects">
        <img src="/img/GHOST TOUCH HOODIE!.png" alt="Project 1" class="project-image">
<img src="/img/avatar - Noah.png" alt="Project 2" class="project-image">
<img src="/img/avatar - Noah.png" alt="Project 2" class="project-image">
<img src="/img/web design.png" alt="Project 3" class="project-image">
    Created by Noah Halvorsen | @ 2024
```

```
#projects {
    margin-top: 20px;
    display: flex;
    gap: 15rem;
    flex-direction: row;
.project-image {
   max-width: 200px;
   border-radius: 8px;
   margin: 10px;
   box-shadow: 0 4px 8px □rgba(0, 0, 0, 0.1);
   transition: transform 0.3s ease-in-out;
.project-image:hover {
   transform: scale(1.1);
#contact {
    margin-top: 20px;
footer {
   margin-top: 20px;
    text-align: center;
#toggle-btn {
   position: fixed;
    top: 10px;
   right: 10px;
    cursor: pointer;
    border: none;
   border-radius: 5px;
    outline: none;
```

My Portfolio

I am a dedicated media producer with a focus on video editing and media production. Skills include After Effects, Premiere Pro, Illustrator and Photoshop. Passionate about gaming and film production, I seek continuous improvement in training and image manipulation. Emphasizes efficiency and creativity in my work, which is clearly reflected in my portfolio.

Skills

Photoshop Premiere Pro Illustrator

After Effects Projects







Contact Information

Email: noah200725@gmail.com

Created by Noah Halvorsen | © 2024

Denne koden lagde jeg siden jeg ikke trodde jeg var dyktig nokk til å lage en nettside identisk til prototypen min, så jeg prøvde heller å lage en nettside som løste oppgave 1, men etter jeg ble ferdig så prøvde jeg meg på å kode mitt xd design.

Kode 2:

```
population & Chemisterium of Change | Company | Company
```

På hoved siden så lager jeg en class som jeg har kalt links og den holder alle linkene til de andre sidene. I css'en til hoved siden så har jeg byttet fonten og endret bakgrunnsfarge og valgt hvor jeg vil ha alle elementene mine på siden.

```
| Company | Comp
```

HTML koden er ganske lik for hver side men det er noen små justeringer noen steder som bilder og annen tekst.

CSS'en er også veldig lik siden jeg lagde en side ferdig så kopierte jeg den som en mal for de andre, men det er også noen små justeringer som å besteme hvor jeg skal ha bildene mine

Egenrefleksjon:

I løpet av denne prosjektperioden har jeg hatt både utfordringer og mestring innen både design og koding av en nettportefølje.

Det jeg mestret:

Jeg startet prosjektet med å lage en XD-prototype som jeg var fornøyd med. Jeg klarte å se for meg og strukturere innholdet på en måte som jeg mente ville være attraktivt og funksjonelt for en nettportefølje. Videre klarte jeg å kode prototypen ved å oversette designet mitt til HTML og CSS.

Dette innebar å gjennomføre ulike funksjoner og sider som jeg hadde planlagt i prototypen min, og jeg føler at jeg klarte å gjenskape det visuelle og funksjonelle aspektet til en akseptabel standard.

Det som var krevende, men fant en løsning på:

En av de største utfordringene jeg støtte på var mangelen på troen på mine egne ferdigheter i koding. Dette førte til at jeg først lagde en grunnleggende nettside som jeg mente var innenfor mine ferdigheter, men ikke identisk med prototypen min. Jeg fant imidlertid en løsning ved å ta meg tid til å lære og eksperimentere med koden. Ved å bruke klasser og riktig strukturering av HTML og CSS klarte jeg til slutt å gjenskape designet mitt i nettleseren. Jeg lærte at det å ha tillit til mine egne evner og være villig til å utfordre meg selv var avgjørende for å oppnå suksess i dette prosjektet. Og i tillegg fikk jeg veldig mye godt hjelp av medlever som er dyktigere enn meg.

Det som ikke lot seg løse i løpet av prosjektperioden:

Selv om jeg klarte å gjenskape det meste av designet mitt, var det noen små detaljer som jeg ikke klarte å løse innenfor den gitte tidsrammen. For eksempel var det noen justeringer og finjusteringer i layouten som jeg ikke helt fikk til å fungere som ønsket. Dette kan skyldes at jeg manglet spesifikke kunnskaper eller ferdigheter som ville ha gjort det mulig å løse disse problemene. Det viser meg viktigheten av å prioritere og være realistisk med hensyn til hva som kan oppnås innenfor gitte begrensninger.

12 begreper:

- 1. Margin: Det er avstanden mellom elementer på en nettside. Tenk på det som tomrommet rundt et element.
- 2. Flex: Det er en måte å organisere og justere layouten på en nettside. Det gjør det enkelt å plassere elementer side om side eller opp og ned.
- 3. Klasse (class): Det er som en mal for å lage flere like ting. Tenk på det som oppskriften for å lage et bestemt objekt.
- 4. Grid: Det er som et rutenett som hjelper deg å plassere elementer på en nettside nøyaktig der du vil ha dem.

- 5. Element: Det er de grunnleggende delene av en nettside, som tekst, bilder og lenker. De er byggesteinene som utgjør siden.
- 6. CSS (Cascading Style Sheets): Det er et verktøy for å style nettsider. Det lar deg endre farger, størrelser og layouten til elementene.
- 7. HTML (HyperText Markup Language): Det er språket som brukes til å lage nettsider. Det definerer strukturen til siden ved å bruke ulike tagger.
- 8. Prototype (i Adobe XD): Det er en interaktiv modell av hvordan en nettside eller app vil fungere. Det lar deg teste designet og brukeropplevelsen før du bygger den. Adobe XD er et spesialverktøy for å lage slike prototyper.

Jeg kom ikke på flere begreper jeg kan forklare.