

Projektarbete 4 hp

RESPONSIV WEBBDESIGN | 7,5 HP

Introduktion

Detta är en gruppuppgift som lägger stort fokus på era problemlösningsförmågor i kombination med ert kunnande gällande hur ni på ett strukturerat och välmotiverat sätt introducerar er kod till den givna mallen samt hur väl ni nyttjar kod från den givna mallen.

Kom ihåg att 4 hp är mycket och representerar 213 timmar per student. En grupp på fyra studenter skulle med andra ord ha 852 timmar till projektarbetet. Det är inte realistiska siffror. Jag kan inte förvänta mig att ni ska kunna maximera effektiviteten på något sätt då ni är nya för varandra och ämnet. Tid till projektarbetet började dessutom räknas när ni först började plugga kursen. Det ni lärt er hittills ska inte enbart examineras i laborationen och duggan utan även här. Jag har därför planerat för 84 timmar per student vilket på en grupp på fyra studenter blir 336 timmar. Ni ska ju jobba tillsammans, så några 336 timmar på individuella uppgifter inom projektet kommer det inte att bli fråga om. Förmodligen landar ni på runt på ca 100 timmar totalt för hela projektet där ni spenderat ca 70 timmar av dessa tillsammans. Planera för det.

Ni har under kursen fått lära er att:

- ange övergripande moment i renderingsträdet för HTML (Hypertext Markup Language) och CSS (Cascading Style Sheets)
- lista progressionen i kaskaden för CSS
- identifiera exempel för hur enhetshantering i CSS påverkar möjligheterna att skapa responsiv webbdesign
- använda ett urval av HTML-element för att strukturera information i en webbplats
- använda CSS-tekniker för att designa responsiva webbkomponenter till en webbplats
- använda vanligt förekommande verktyg och arbetssätt i webbutvecklingsarbetet

Ni ska nu nyttja all den kunskapen som inhämtas och knyta samman det men även visa på er förmåga att:

- tillämpa en CSS-arkitektur baserat på komponentdriven design

Arbets- och examinationsform

Grupparbete som redovisas och lämnas in

Innehåll

Introduktion	1
Arbets- och examinationsform.....	1
Instruktioner	3
Båda komponenterna.....	3
Card.....	4
Checklista med kriterier för card-komponenten:.....	4
Unknown	5
Checklista med kriterier för unknown-komponenten:.....	5
Krav	6
Bedömning	6
Text till card-komponenten	7

Instruktioner

Innan ni påbörjar arbetet så ska följande göras:

1. Tydliggör era individuella mål med projektet och kom fram till en ett mål som fungerar för hela gruppen.
2. Bestäm hur ni ska arbeta för att uppnå det målet.
3. Ange vad ni kom fram till i ett mejl som skrivs i någon av gruppmedlemmarnas skolmejl-adresser och skickas till samtliga gruppmedlemmar inklusive läraren (alk@du.se)

Ni har ganska fria händer för hur ni genomför ovanstående numrerade lista, men ni måste ta hänsyn till följande:

- Dela inte upp arbetet inom gruppen så att några tar cards och andra tar unknown. Detta kommer att kontrolleras när frågor ställs vid redovisningen.
- Var tillgängliga för varandra även under juletider. *(Även fast det inte finns något schemalagt, så pågår studierna och lov finns formellt sett inte på högskolan, enbart röda dagar eller helger anses vara fria.)*

Oavsett ni väljer att läsa detta dokument först eller titta på referenserna för respektive komponent först, spelar ingen roll. Det är dock avgörande att ni alla förstår att de kompletterar varandra. Detta dokument ger instruktioner som inte ges i referenserna och vice versa. Det finns även tillgång till print-screens, men de är inte referenser då depå intet sätt är responsiva.

Innan ni nu drar igång med allt så vill jag påminna er om att det ska redovisas. **Vecka 52**, så kommer jag lägga upp ett anslag med instruktioner för redovisningarna inklusive redovisningsordning. Detta gör jag för att ni inte ska ha några incitament att dela upp arbetet mellan er baserat på redovisningen. Alla kommer att behöva redovisa utan undantag.

I slutet av **vecka 1** så lägger jag upp instruktioner för inlämning av projektarbetet.

Båda komponenterna

- ☐ Ni måste designa mobile-first (designa för mobil först och sedan gradvis designa för större storlekar.)
- ☐ För placeringar av komponenterna på webbsidan får ni använda befintliga grid-system eller skapa ett helt nytt gridsystem. Om ni skapar ett nytt, så ska all kod för er nya grid in i filen studentens-gridsystem.css som ni hittar under styles > grid
- ☐ All design som görs på sidan ska se bra ut i alla lägen mellan skärmbredden 360px och skärmbredden 1280px.
- ☐ All HTML ska vara semantiskt korrekt. Vare sig felaktig användning av div och span eller felaktig användning av t.ex. section och article accepteras.
- ☐ Alla sökvägar måste vara relativa

- ❑ Ingen utav komponenterna får ha marginaler eller storlekar inlagda i sig. Allt utanför ramen på komponenten och komponentens egen storlek styrs av den grid ni behöver göra för att passa in komponenterna i layouten. I fallet för card-komponenten så är det en traditionell grid men för unknown-komponenten, så behöver ni vara lite mer kreativa. Kom ihåg att egna grid-system inte heller får känna till komponenterna och därav bör vara mer generellt anpassade och namn som syftar till specifika komponenter får inte anges.
- ❑ Det finns print-screens att tillgå men videoreferenserna är de som ni ska se som styrande.
- ❑ Båda komponenterna har två referensvideos. En för layout och responsivitet och en för hover-funktionalitet.
- ❑ Under redovisningen kommer ni att behöva motivera och förklara era val för hur ni skrivit koden utifrån er kunskap:
 - om övergripande moment i renderingsträdet för HTML och CSS och ge exempel på hur era komponenter går från att tolkas in till att synas i webbläsaren
 - om kaskaden och hur ni jobbat med den i åtanke vid skapandet av era komponenter
 - hur enhetshantering påverkar möjligheterna att skapa responsiv webbdesign vad gäller era komponenter
 - om HTML-element i era komponenter
 - om CSS-layouttekniker på era komponenter
 - om BEM och komponentdriven design på era komponenter
 - om hur ni implementerar era komponenter i befintlig CSS-arkitektur

Card

Card-komponenten är på alla sätt den enklaste utav komponenterna och bör betas av på relativt lite tid. Fokusera på att bli klara med den fort och följ nedanstående checklista med kriterier för att se till så att ni fått med allt.

Checklista med kriterier för card-komponenten:

- ❑ En tom css-fil för card finns redan under styles > components > large > card.css Använd den för all design av card-komponenten.
- ❑ Card-komponenten ska ändra sin placering i layouten i enlighet med referensvideon ref_card.mp4. Exakta mått för när detta sker eller hur stora avstånden är anges ej. Det är heller inte helt avgörande, så länge ert resultat tydligt visar att ni kan uppnå något som rör sig ungefär på samma sätt som card-komponenten gör.
- ❑ Card-komponentens utseende ska efterlikna card-komponenten från referensvideon. Ni bör för detta ha använt färgerna och typsnitten som inkluderats i mappen variables för att uppnå samma resultat. Ni behöver med andra ord kunna nyttja bland annat custom properties för färgerna ni använder i de linjära gradienter som syns. Om ni tycker er kunna identifiera misstag som jag gjort i designen, så vill jag att ni inte åtgärdar dessa. De finns där av en anledning och ni förväntas efterlikna referensen, inte åtgärda referensen.

- ❑ För att placera ikonerna kommer ni att behöva lära er om:
 - position: absolute;
 - position: relative;
 - transform: translate(-50%, -50%);
- ❑ Ikonerna som används i högra hörnet av vardera card finns under img > informative > icons och måste användas
- ❑ Lorem Ipsum texten är densamma för alla cards. Den anges i slutet av detta dokument
- ❑ Använd BEM för att namnge card-komponenten och följ reglerna för BEM och hur man namnger baserat på tydlighet och återanvändbarhet (komponentdriven design).
- ❑ Det ska även vara strukturerat så att bakgrundsfärgerna på ikonerna, knappen samt toppen av card-komponenten:
 - byter färg till den gröna om jag skriver class="card card--success" enbart på komponentes yttersta element. Alltså ett block med en block-modifierare.
 - byter färg till den röda om jag skriver class="card card--danger" enbart på komponentes yttersta element. Alltså ett block med en block-modifierare.
 - förblir blå om det bara står class="card" på enbart på komponentes yttersta element. Alltså ett block utan en block-modifierare.
- ❑ När man hoverar över länkarna på respektive card, så ska även den designen påverkas beroende på vilken modifierare som angivits om någon angivits. Se föregående checkruta för att se vilka modifierare som åsyftas. Se videon ref_hover_card.mp4 för resultat.

Unknown

Unknown-komponenten är klurig och kommer att ta mer tid. Det är verkligen något att bita i, så jag ber er att använda hela kursen samlade kunskap för att lösa uppgiften och även läsa er till eget om ni känner att det behövs. Ni förväntas ha den grundläggande kunskap som krävs för att söka och hitta sådan information på egen hand.

Checklista med kriterier för unknown-komponenten:

- ❑ Inget namn för komponenten finns. Bestäm ett genom att titta på referensvideon för unknown-komponenten.
- ❑ Ingen css-fil för unknown-komponenten finns.
 - Skapa en css-fil med det block-namnet ni bestämt för komponenten
 - placera den där den bör vara i projektets filstruktur
 - länka till den från account.html (relativ sökväg och rätt placering bland övriga inlänkade css-filer)
- ❑ Använd BEM för att namnge unknown-komponenten och följ reglerna för BEM och hur man namnger baserat på tydlighet och återanvändbarhet (komponentdriven design).

- Unknown-komponenten ska ändra sin placering i layouten i enlighet med referensvideon. Exakta mått för när detta sker eller hur stora avstånden är anges ej. Det är heller inte helt avgörande, så länge ert resultat tydligt visar att ni kan uppnå något som rör sig ungefär på samma sätt som unknown-komponenten gör.
- Unknown-komponentens utseende ska efterlikna unknown-komponenten från referensvideon ref_unknown.mp4. Ni bör för detta ha använt färgerna och typsnitten som inkluderats i mappen variables för att uppnå samma resultat.
- Mejlikonen är egentligen en html-entitet och anges inom valt element som "✉". T.ex. ✉. Det genererar ikonen och ikonen kan påverkas som att den vore text. Använd denna html-entitet för att få det att fungera, men span elementet var bara ett exempel på hur det anges i kod. Om utseendet på html-entiteten skiljer sig något så gör det inget, så länge den är lika stor och föreställer något som mejlas.
- Bilden återfinns under img > informative > member > 000000 > följt av namn på mapp efter filformat.
- Bilden måste vara inlagd enligt de regler som gäller responsiva bilder och ni måste använda både picture, source och img element. Även attributen type, srcset, sizes, src, alt, width, height ska ha använts på ett korrekt sätt. Filformaten ska anges i rätt ordning och ni behöver använda jpg och webp.
- När man hovrar över bilden eller mejlikonen så händer något som ska efterliknas. Se referensvideon ref_hover_unknown.mp4 för vad som förväntas ske.

Krav

- Gruppen har följt de instruktioner som angivits
- Gruppen har genomfört redovisningen enligt de instruktioner som angavs vecka 52 år 2022
- Gruppen har lämnat in enligt de instruktioner som angavs i slutet av vecka 1 2023

Bedömning

Examinering sker genom en samlad bedömning av både redovisning och inlämning. Redovisningen är där för att kontrollera att samtliga i gruppen har den kunskapen som krävs samt för att ge er återkoppling som gör att ni kan åtgärda inlämningen innan betyg sätts på projektarbetet. Tydligare riktlinjer för hur ni under redovisningen förväntas koppla respektive lärandemål till projektarbetet ges ihop med övriga instruktioner för redovisningen. Se "Instruktioner".

Lärandemål	Kriterium för G
ange övergripande moment i renderingsträdet för HTML (Hypertext Markup Language) och CSS (Cascading Style Sheets)	Projektarbetet är genomförd enligt projektarbetets instruktioner och krav
lista progressionen i kaskaden för CSS	Projektarbetet är genomförd enligt projektarbetets instruktioner och krav

identifiera exempel för hur enhetshantering i CSS påverkar möjligheterna att skapa responsiv webbdesign	Projektarbetet är genomförd enligt projektarbetets instruktioner och krav
använda ett urval av HTML-element för att strukturera information i en webbplats	Projektarbetet är genomförd enligt projektarbetets instruktioner och krav
använda CSS-tekniker för att designa responsiva webbkomponenter till en webbplats	Projektarbetet är genomförd enligt projektarbetets instruktioner och krav
använda vanligt förekommande verktyg och arbetssätt i webbutvecklingsarbetet	Projektarbetet är genomförd enligt projektarbetets instruktioner och krav
tillämpa en CSS-arkitektur baserat på komponentdriven design	Projektarbetet är genomförd enligt projektarbetets instruktioner och krav

Text till card-komponenten

Lorem, ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Voluptates similique, repellat, rem itaque facilis inventore, commodi

Lorem, ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Voluptates similique, repellat, rem itaque facilis inventore, commodi