

Handlingsplan

Kreativt Webprosjekt

Gruppe Optimus Primtall / kohort 2

Brage Frøystein, Habil Lai, Isak Standal, Daniel Lysak

Ide fase:

Brainstorming:

Vi gikk gjennom mange forskjellige ideer og sørget for at alle på gruppen hadde minst et forslag å legge på bordet slik at alle fikk muligheten til å få sin mening hørt. Vi ble også enige om at bilder skulle bli gjort i fellesskap da vi forsøker å holde oss til et visst tema visuelt sett og mtp. historie.

Veide opp ideene med pros and cons vedrørende hvordan vi ønsker å presentere kompetansen vår og hadde deretter avstemning og landet på ubåt ideen. Andre løsninger viste seg å gi en skjev fordeling av kode mengde per gruppemedlem eller at man måtte kode på samme kode samtidig. Som et eksempel hadde vi en ide med å ha et stort horisontalt bilde av en strand med flere ting som sel langs strandkanten, mennesker som soler seg, volleyball spillere osv. Dette ville gjort at alle måtte kodet på samme side og det kunne fort bli unødvendig kluss når vi samlet kodene. I tillegg ville vi bruke vannet i seg selv i løsningen da dette ga oss flere muligheter til å leke oss frem og bruke flere kreative elementer som sjømonstre og raketter!

Etter gjennomgang av ideene landet vi på en løsning hvor en ubåt går dypere og dypere i havet og alle fikk en viss dybde vær. På denne måten får alle kodet og vist hva de kan, samtidig som at alle får spillerom til å leke med mange animasjoner.

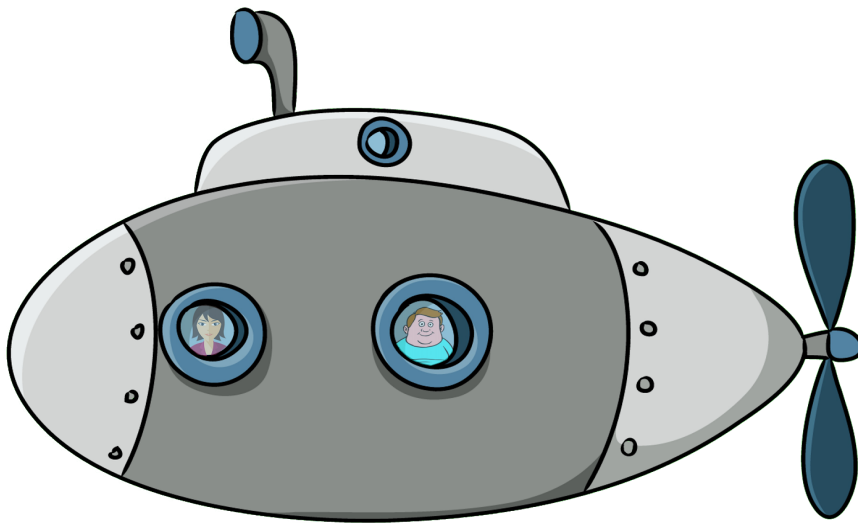
Tematikk:

Vi utfordrer thalassofobien (også kalt aquafobi) og dykker ned i dypet etter jakten på den fortapte og skatterike havbyen Atlantis.. På veien lurar mange utfordringer og skumle skapninger.

Vår første karakter er Geir. Geir er en overvektig IT-ingeniør som har unnet seg en kakao for mye opp igjennom. Heller ikke kontorlivet har vært til helsens fordel og han har med dette blitt overbevist av sine kone Geirine om å komme seg mer ut samtidig som de kan være mer sammen. Etter mye om og men så får Geirine overbevist Geir om å bli med til Aqualand.

Allerede på overflaten oppstår de første problemene. Geir forteller Geirine om vannskrekken hans samtidig som han har hørt at det gjemmer seg mange skumle skapninger under vannet. Geirine er overbevist om at dette kun er en konspirasjon og en unnskyldning for Geir til å heller sitte på kontoret. Nølende hopper Geir likevel inn i ubåten for å bevise at han har rett. Geirine flirer og ler av hvor barnslig Geir er, men noe vil snart vise at Geir faktisk har rett ...

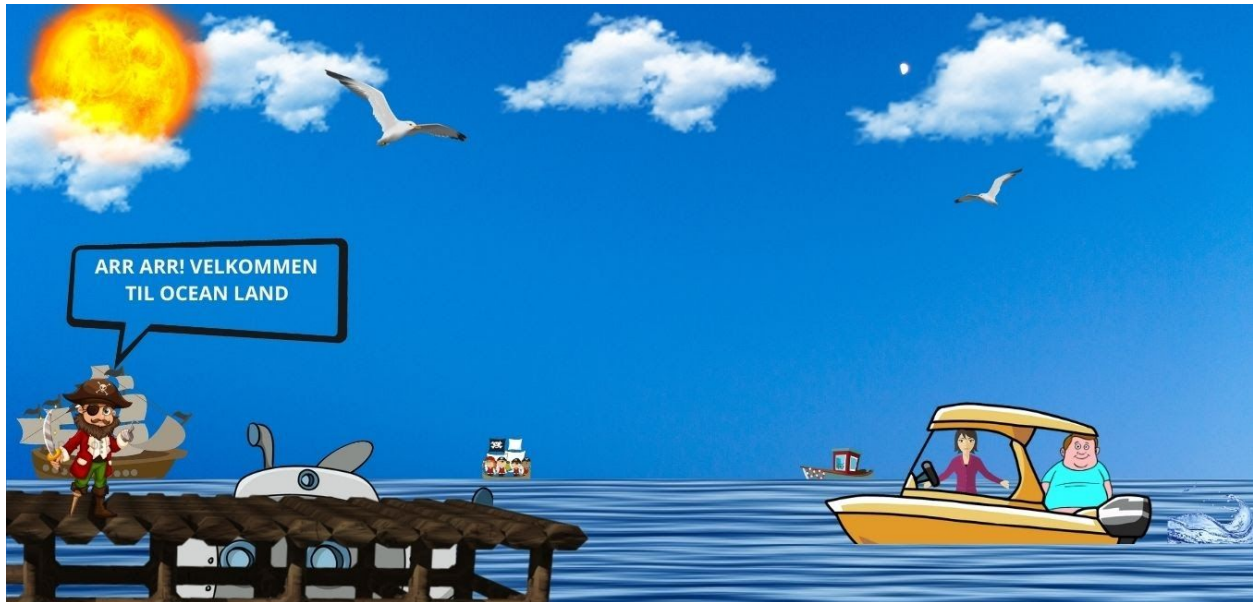
Kom og bli med oss på denne spennende turen ned til Atlantis!



Design

Vi bruker gradvis mørkere linear gradient som bakgrunn for hver side for å simulere at man beveger seg dypere og dypere ned i havet.

1. 1M over havet



Ansvarlig: Isak Standal m/Daniel Lysak

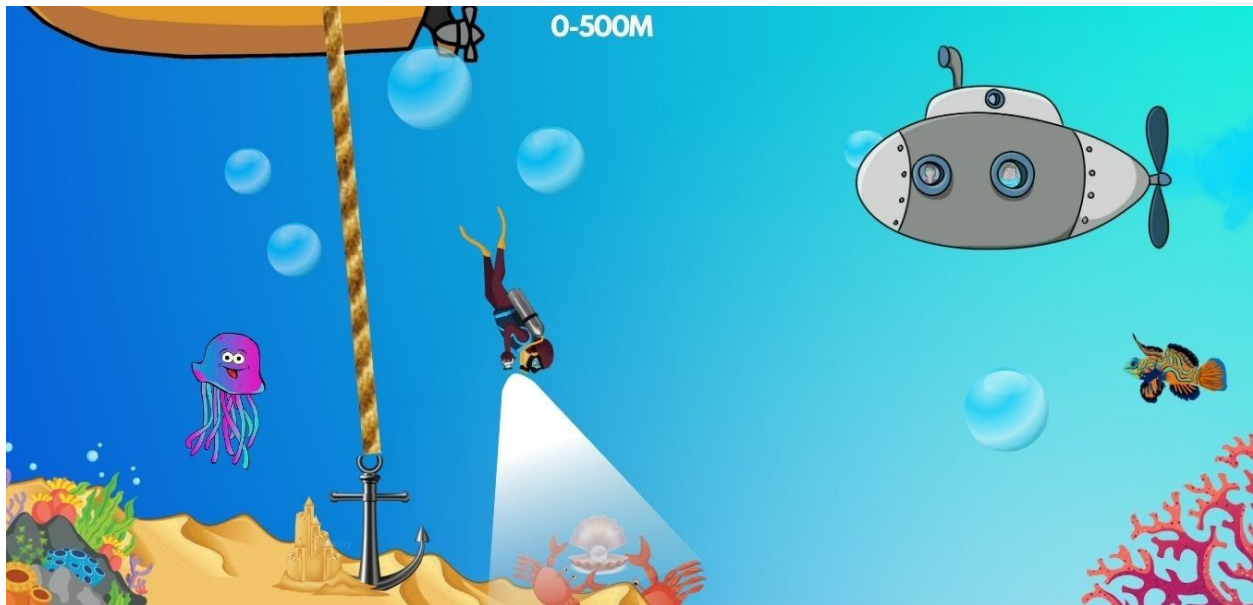
Handling: Havna, Geir og Geirine ankommer havnen der de skal starte reisen sin ned i dypet med ubåt.

Allerede her starter en samtale.

Ideer til animasjoner:

- Snakkebobler fra Geir hvor han nøler med å bli med.
- Geirine overtaler han om at dette blir gøy og han blir med.
- Båt ankommer brygge fra høyre mot venstre. x
- De hopper i ubåten, ubåten går under vann.
- Skinnende sol. x
- Kaptein ønsker dem velkommen. x
- Fuglene flyr rundt, en liten hvit bæsj kanskje.
- Båtene i bakgrunnen flyter (små bevegelser, 10-20px opp og ned) x
- Skyer beveger seg sakte. Lang duration på animasjonen. x

2. 0-500M



Ansvarlig: Habil Lai

Handling: Geir og Geirines første møte med dypet. De har nå såvidt kommet seg under overflaten hvor dagslyset fortsatt kommer til og gir en hyggelig atmosfære. Her ser de også eksotiske dyr, bunnen av øyen og korallrev.

Ideer til animasjoner:

- Ubåt kommer ned og stopper litt opp.
- Dykker som svømmer ned mot skjell og krabber.
- Krabber beveger seg sakte.
- Skjell pulserer lys.
- Anker kommer ned fra båt.
- Anker veiver forsiktig i vannet.
- Ubåt beveger seg videre ned.

3. 500-2000M



Ansvarlig: Daniel Lysak

Handling: Geir og Geirine møter et monster som vokter skattene som finnes på atlantis

Ideer til animasjoner:

- Knapp (kanskje på ubåten) for å skyte raketter.
- Spreng animasjon på sjømonsteret når han blir truffet. Fly monster ut?
- Animere bobler, fisker og vann turbulens.

4. >2000M



Ansvarlig: Brage Frøystein

Handling: Ubåten ankommer Atlantis og tar med seg skatten tilbake til overflaten.

Ideer til animasjoner:

- Ubåten kommer ned fra toppen og plukker opp skattekisten med magnet før den flyter opp igjen
- Sjømonsteret fra forrige side titter fram fra bak steinen på venstresiden
- Et skipsvrak synker ned fra toppen
- Øyne som blunker inne i et skipsvrak som allerede er der, med bobler
- Etter at ubåten er ute av synet displays "Mission passed" fra GTA

Digitale verktøy

- **Canva.com** for skissering av nettsiden. Se vår bruk av [Canva](#).
- **Slack** for prosjektrettet kommunikasjon. Se vår bruk av [Slack](#).
- <https://www.pngfind.com/> / <https://www.cleanpng.com/> for transparent bilder.
- **Adobe photoshop** for redigering av bilder.
- **Github** for version control.
- **Google Docs** for samarbeid på handlingsplan.
- <https://imagecompressor.com> for komprimering av bilder til prosjektet.

Gjennomføring av prosjekt

Vi planlegger å ha et daglig statusmøte i andre prosjekt-uke så vi vet hvordan alle ligger an med sin side og samtidig gi hverandre tips/hjelp.

Vi bruker Slack for å holde styr på oppmøter, Github commits, bilder og mer. Ved bruk av Slack og Github kan vi lett ha oversikt på hvor langt vi alle har kommet, løse problemer og hjelpe hverandre i sanntid.

Hver person har en side for seg med unntak av Daniel som bistår med side 1 også. Vi har alle skissert sammen og har alle kontroll på sammenheng i handlingen. Vi har også kommentert under bildet hvordan vi ser for oss animasjonen skal være, men det er opp til hver enkelte hvordan sluttproduktet blir seende ut mtp kreativitet.

Det er også viktig for oss at ingen er redde for å stille spørsmål og være åpne til noen forandringer underveis. Vi er alle åpne for å gi tips og hjelpe hverandre. Derfor tar vi de fleste hovedelementene for historien og vurderer store forandringer i utseende/koden i plenum.

Semantikk / regler for koding

- Tydliggjør animasjonslutt og interaktive knapper
- Kommentarer til kode skal stå over koden det gjelder for
- Matchende plassering for kode som på nettside. For eksempel er en fisk øverst på en side skal den og være øverst i koden.
- Commit endringer/oppdateringer til github når man er ferdig med å kode for dagen
- Komprimere bilder for mtp størrelse begrensning på prosjektet. Gjenbruk av bilder om nødvendig.
- Ekstra bilder som blir lagt til etter at skissene er fullført må bli komprimert og sendt til Daniel som holder styr på 10mb-maxsize.
- Klassenavn for animasjon eks: "rocket__img--animation"
- Sitter man fast spør man hverandre om hjelp!
- Engelske navn på elementer i kode dokumenter
- Bruk av ekstern css-fil for animering av flere sider med samme kode eks: fisker og bobler.
- RGBA standard for farger
- Keyframes med % for animasjoner
- Vi bruker % for posisjonering

Risikoanalyse

De daglige møtene vil sikre god kontroll over arbeidsflyten og gi oss oversikt over hvordan vi ligger an i tilfelle noen begynner å få dårlig tid. Med corona i full sving anser vi sjansen for at en av oss må holde seg hjemme for rimelig høy, men med bruk av discord, slack og github burde det ikke være noe problem om vi ikke får tatt fysisk oppmøte.

Hva kan skje?	Sannsynlighet	Reaksjon
Sykdom	HØY	Discord / slack for kommunikasjon i stedet for fysisk oppmøte. Sjansen for sykdom er høy, men konsekvensen er overkommelig.
Tekniske problemer med datamaskin	LAV	Habil og Brage har ekstra PC hjemme. Daniel og Isak har mulighet til å låne alternativ PC. Kode kan hentes fra github.
Skolen blir stengt	MIDDELS	Se sykdom.
Tapt data/kode	LAV	Git skal brukes, så dette burde ikke bli et problem.
En av oss mister mulighet til å gjennomføre eksamen	LAV	Kontakte skolen for råd. Skippertak!
Forsoving	MIDDELS	Den som forsover seg jobber lengre for å ta igjen tapt tid. Vi lager en side hver, så vi er ikke så avhengig av hverandre / jobbe samtidig.
Vi blir ikke ferdig i tide	LAV	Levere det vi har eller ta et skikkelig skippertak siste tiden vi har igjen. Døgne.

Handlingsplan

Før kodeløst:

Handlingsplan fase 1 fullført.

Bruk av compressor.io på alle bildene, sjekk om vi ikke overstiger 10mb.

Klargjør branches sånn at alle starter på samme utgangspunkt.

Alle skal ha samme filene/bildene som utgangspunkt i hver sin branch i github.

- I hvilken grad er gjennomføringsplanen realistisk?

Etter tilbakemelding fra Aleksander har vi påtatt oss en faglig utfordrende oppgave med mange animasjoner og bevegelig elementer. Etter gjennomgang med hele gruppen har vi kommet til enighet om at dette er gjennomførbart om vi starter med kodingen tidlig og samtidig prioriterer å bruke fritiden ved siden av oppsatt tid som er beskrevet i handlingsplanen.

En av våre største utfordringer er å følge timeplanen som beskrevet da erfaringsvis har gruppen ulike prefererte tidspunkt å sove/jobbe på. Men samtidig er vi fast bestemt på at gjøremålene skal gjennomføres selv om tidspunkt kan bli avvikende fra planlagt tid.

Gjøremål	Gjennomføring	Ansvarlig	16.11 - Mandag
Status-oppdatering	Daglig møte på discord Møttes på discord.	Alle	12.00-12.30
Sette opp branches	Alle har hver sin branch på github og jobber i den Alle har satt opp hver sin branch i et github repository, så vi har alt på ett sted til merging før innlevering	Alle	12.30-12.45
Sette opp kodestruktur	Sette opp startstruktur for koding Streamet over discord for hverandre så vi får sett at alle følger samme struktur i koden sin	Daniel	12.45-13.00

Få inn alle bildene	<p>Alle bildene inn i en mappe med riktig navn</p> <p>Lastet ned, komprimert og organisert bilder i images mappen med filnavn som viser til hvilken side hvert bilde skal brukes på</p>	Daniel	13.00-13.30
Test av alle digitale verktøy	<p>Test av github branches, opplæring osv</p> <p>Satt opp branches og commitet litt grunnkode så alle får lært det. Vi bruker desktop-appen til git. De andre verktøyene brukte vi mye i planleggingsuka så vi har kontroll på de</p>	Alle	13.30-14.30
PAUSE	Fritid	Alle	14.30-15.00
PULL fra master (hovedstruktur) til sin branch	<p>Alle PULL fra master</p> <p>Ikke så mye kode å hente ut fra master enda, så vi hoppet over for idag</p>	Alle	15.00-15.15
Koding	<p>Start av koding</p> <p>Vi koder hver for oss, men holder samtalen på discord om noen skulle sette seg fast så alle kan bistå</p>	Alle	15.15-19.00
Kodesjekk/semantikk	Sjekk av kode til alle og se om alle har forstått	Alle	19.00-19.30

	<p>kodestandarden</p> <p>Nytt discord-møte hvor vi byttet på å streame så vi kunne se over hverandres kode, alle har fulgt standarden vi har blitt enige om. Det grunnleggende for hver side er klart som bakgrunn og statiske elementer</p>		
Commit dagens kode	<p>Alle skal commite hver dag</p> <p>Alle commiter sin kode til sine branches. Brage trykket en gang for mye og merget sin med master, men det gikk fint da alle hadde sin kode i hver sin branch så ingenting ble overskrevet</p>	Alle	Før leggetid

Gjøremål	Gjennomføring	Ansvarlig	17.11 - Tirsdag
Status-oppdatering	<p>Daglig møte på discord</p> <p>Møte ble i dag forskjøvet med da Habil jobbet til 13. Var ikke på før 14. Daniel og Isak startet tidligere og jobbet med side 1 sammen da de hadde tid til det.</p>	Alle	12.00-12.30
Kodetid	<p>Kode hver for seg eller sammen</p> <p>Alle kodet sammen.</p>	Alle	12.30-utover dagen

Kodesjekk	Se på hverandres kode og bistå med tips og hjelp Habil har problemer med dykkeren sin. Daniel bistår. Kode lastet opp til Git og Daniel gjør noen endringer.	Hverandres	15.00-15.30
Kodetid	Kode hver for seg eller sammen Alle koder. Brage runder av noe tidligere p.g.a middag.	Alle	15.30-19.00
PAUSE	Slappe av, spise, ol	Alle	16.00-16.30
Kodesjekk	Se på hverandres kode og bistå med tips og hjelp Alle møtes. Virker til at alle har kontroll på sin kode.	Hverandres	19.00-19.30
Kodetid	Kode hver for seg eller sammen Endte med å kode hver for seg.	Alle	19.30-Utover kvelden
Commit dagens kode	Alle skal commite hver dag Alle commitet oppdatert kode mellom kl 21 og 23.	Alle	Når man gir seg for dagen

Gjøremål	Gjennomføring	Ansvarlig	18.11 - Onsdag
Status-oppdatering	Daglig møte på discord Alle ser ut til å være	Alle	12.00-12.30

	godt i gang. Alles koder ser ut til å nå være veldig like skissene våres. Kun noen få tekniske problemer på et par av sidene, men sidene ser hele ut og vi anser oss selv som veldig nære ferdig.		
Kodetid	Kode hver for seg eller sammen Alle koder sammen.	Alle	12.30-utover dagen
Kodesjekk	Se på hverandres kode og bistå med tips og hjelp Flere tekniske problemer løst. Enda litt finpuss på koden til Isak som må gjøres. Brage og Daniel har kontroll. Habil har en del animasjoner å få lagt inn. Habil ser ut til å ha misforstått at man skulle ha to klasser, en for animasjon og en for bilde. Han retter dette i løpet av dagen.	Hverandres	15.00-15.30
Kodetid	Kode hver for seg eller sammen Koder til å starte med sammen. Men ender med å kode hver for oss da folk spiser på ulike tidspunkt. Istedenfor å vente bestemmer vi oss for å gjøre det hver	Alle	15.30-19.00

	for oss.		
PAUSE	Slappe av, spise, ol	Alle	16.00-16.30
Kodesjekk	<p>Se på hverandres kode og bistå med tips og hjelp</p> <p>Habil har fått flere av animasjonene sine på plass. Classene er også etter standard. Ser ut til å snart være ferdig. Daniel er ferdig. Brage har fått en ny ide om å legge til en magnet da kisten skal løftes opp. Bruker kvelden på dette. Isak tar over et par av animasjonene som Daniel har fått lagt på side 1 og fullfører nettsiden i løpet av kvelden.</p>	Hverandres	19.00-19.30
Kodetid	<p>Kode hver for seg eller sammen</p> <p>Sosialiserte litt og viste hverandres kode. Kodet videre etterhvert hver for oss.</p> <p>Ser at animasjonene går knirkefritt i ulike størrelser da vi har brukt % istedenfor px, men noe trøbbel med aspect ratio på side 4, men Brage fant en løsning.</p> <p>Problem med aspect ratio på anker side 2 også,</p>	Alle	19.30-Utover kvelden

	men krever en annen løsning.		
Commit dagens kode	<p>Alle skal commite hver dag</p> <p>Alle commitet i dag. Noen opptil flere ganger da dette er dagen før innlevering og man må sørge for at alt er på plass og slik man selv ønsker det.</p>	Alle	Når man gir seg for dagen

Gjøremål	Gjennomføring	Ansvarlig	19.11 - Torsdag
Rydde opp i kode	<p>Se gjennom koden og finne mulige forbedringer.</p> <p>Alle er så og si ferdig. Noen mangler på side 1 som vi jobber med sammen. Ikke noe som tok mer enn 20-30 minutter.</p> <p>Habil innser at han har glemt å animere krabbene og får dette gjort.</p>	Alle	09.00-14.30
Sjekk av kommentarer	<p>Se over kommentarer finne forbedringer</p> <p>Habil oversatte de kommentarene som var på norsk, da vi var enige om å bruke engelsk i kode filene. Lagt til eller tilpasset kommentarer som manglet/hadde mangler.</p>	Habil	09.00-14.30

	Flere kommentarer ga mening for skriver, men ikke leser. Endret dette.		
Sjekk av semantikk	<p>Se over semantikk finne forbedringer</p> <p>Daniel gjorde noen små endringer. Alle har for det meste fulgt den semantiske standarden vi ble enige om, så dette var fort gjort</p>	Daniel	09.00-14.30
Merge kode til master	<p>Merge koden til master branch</p> <p>Noen merge konflikter, men dette var overkommelig</p>	Daniel	09.00-14.30
Validering av koden	<p>Vi validerer koden og fikser opp alle feil som dukker opp.</p> <p>De fleste av oss hadde 0 feil, men Habil hadde feil som dukket opp "max-block-size" ble rettet til height og width.</p>	Isak	12:00 - 14:00
Test av ferdig løsning	<p>Test av hele løsningen, bilder, animasjon, knapper osv.</p> <p>Det var det et par linker som hadde feil i filnavn så fungerte alt som det skulle, men dette var lett å ordne opp i.</p>	Brage	14.00-14.30

Innlevering	Laste opp ferdig løsning på Wiseflow	Daniel	Innen 15.00
Presentasjon	<p>Lage presentasjon med PowerPoint for å illustrere løsningen vår.</p> <p>Blir ikke powerpoint, bruker zoom opptak til å ta opp hver vår del før vi slår det sammen i iMovie, burde bli ferdig med dette i løpet av torsdag ettermiddag</p>	Isak	15.00-utover dagen