

## Rapport om Obligatorisk Oppgave 2 – Utvikling av en Nettside

I denne oppgaven har jeg utviklet en nettside som simulerer en ikonfigur som beveger seg rundt på en tilfeldig måte innenfor et canvas. Prosessen med å lage nettsiden var i utgangspunktet utfordrende, men ved hjelp av AI-verktøy og effektive prompts kunne jeg utvikle nettsiden på kortere tid enn jeg ellers ville brukt.

### Utgangspunkt og Ideutvikling

Jeg startet med å definere retningen for prosjektet ved å be ChatGPT om forslag. Min første forespørsel var: "Jeg skal nå lage en nettside med hjelp fra deg, men sliter litt med å finne ut hvordan nettside jeg vil lage. Har du noen tips? Tror jeg har lyst til å lage et spill." Dette ga meg ulike ideer, og jeg vurderte først å lage et spill med en Mario-lignende karakter som beveger seg gjennom et landskap. Etter å ha analysert kompleksiteten i denne ideen og fått tilbakemelding fra ChatGPT om at det kunne kreve avanserte kodespråk, bestemte jeg meg for å fokusere på et enklere prosjekt innenfor det jeg allerede hadde kunnskap om.

Deretter spurte jeg: "Etter å ha vurdert et spill, tror jeg det blir litt stort. Kanskje det er bedre å lage en nettside hvor en figur beveger seg tilfeldig rundt på et kart. Går dette an å lage?" ChatGPT gav meg kode som simulerte tilfeldige bevegelser, og jeg strukturerte prosjektet med separate filer for HTML, JavaScript og CSS. Dette sørget for at prosjektet var ryddig og oversiktlig.

### Implementasjon av Bevegelser og Kontrollmekanismer

Jeg ønsket å kontrollere figurens bevegelser, så jeg la til start- og stoppknapper. Jeg spurte da: "Hvordan kan jeg legge til en start- og stoppknapp?" Etter å ha implementert dette, møtte jeg noen tekniske utfordringer, spesielt med funksjonen som kontrollerte bevegelse. For å løse dette spurte jeg: "Selv når jeg oppdaterer siden, slutter ikke figuren å bevege seg. Jeg tror ikke false/true-variabelen fungerer korrekt." Dette førte til at jeg fikk en oppdatert kode som rettet problemet, og knappene fungerte som forventet.

### Bakgrunnsbilde og Ikonfigur

Etter å ha fått på plass funksjonaliteten ønsket jeg å forbedre det visuelle. Jeg spurte: "Hvordan kan jeg legge inn et bilde som bakgrunn i canvaset?" Etter å ha vurdert løsningen valgte jeg å sette bakgrunnsbildet direkte i CSS-filen for en mer fleksibel

tilnærming. Deretter endret jeg figuren til et ikon ved å spørre: "Hvordan kan jeg endre den blå figuren til et ikon?" Jeg brukte deretter Flaticon til å finne et passende ikon, som ble et romskip.

I prosessen møtte jeg utfordringer med feil relatert til filstien for ikonet. En feil jeg møtte var: "GET file:///C:/path/to/your/icon.png net::ERR\_FILE\_NOT\_FOUND." Etter å ha jobbet med filstrukturen og fått hjelp fra ChatGPT, fikk jeg til slutt figuren til å vises korrekt.

## Avanserte Bevegelsesmønstre og Musikk

For å gi bevegelsen et mer naturlig uttrykk ønsket jeg å legge til zigzag- og kurvede bevegelser. Jeg spurte: "Hvordan kan jeg legge til zigzag- og kurvebevegelser?" og implementerte koden som gjorde figurens bevegelser mer dynamiske.

Til slutt ønsket jeg å legge til musikk som spilles når figuren beveger seg. Jeg spurte: "Hvordan kan jeg legge inn musikk som spilles når figuren beveger seg?" Etter å ha vurdert ulike AI-tjenester for musikkproduksjon, bestemte jeg meg for å bruke en musikkfil fra Pixabay. For å få musikken til å spille ved bevegelse, la jeg til kode som kontrollerte musikken når startknappen ble trykket. Etter en justering sørget jeg for at musikken kun starter på nytt når nettsiden oppdateres, ikke hver gang startknappen trykkes.

## Oppsummering

Gjennom bruk av AI-teknologi har jeg lært mye om hvordan man kan effektivisere utviklingsprosesser. Ved å bruke spesifikke prompts fikk jeg veiledning på alt fra kodingsproblemer til visuelle og funksjonelle forbedringer av nettsiden. Prosjektet har gitt meg verdifull erfaring i bruk av både JavaScript og AI som et verktøy i utvikling.