

Refleksjonsnotat

PRO105 kreativt webprosjekt

1. Vurder beslutningsprosessen i gruppen. Hva var bra/dårlig?

Sammen som gruppe klarte vi tidlig å danne en god forståelse for oppgaven og hverandre. Allerede på øvingsoppgavene klarte vi å raskt bestemme oss imellom når det gjaldt hva vi skulle lage. Den samme forståelsen har blitt videreført til eksamen. Kort tid etter at vi ble tildelt oppgaven, hadde vi en generell ide på hva sluttproduktet kunne være. Videre så var det en del idemyldring for å bygge på grunnideen. Vi delte ansvar på en ryddig og strukturert måte, og vi har hatt stort fokus gjennom hele prosessen på at alle skal kunne si sin mening, og delta i avgjørelser som blir tatt. Dette har vært veldig givende. Til og med etter at en avgjørelse var tatt, var det fortsatt åpenhet for å si seg uenig, eller komme med konstruktiv tilbakemelding dersom det skulle være noe man var misfornøyd med. Kort fortalt vil vi beskrive beslutningsprosessen som veldig god, men det er alltid rom for forbedring.

2. Vurder kommunikasjonen i gruppen. Hva var bra/dårlig?

Som tidligere nevnt var det en god forståelse i gruppen, fra et veldig tidlig tidspunkt. Vi har jevnlig møttes fysisk, både under øvingsoppgaver og nå under eksamen, samt har vi benyttet oss av Discord, som er en app som har gjort det lett å kommunisere digitalt.

Kommunikasjonen var i seg selv ganske god. Det var som sagt åpent for diskusjon og konstruktiv kritikk. Vi har også vist hverandre respekt, ved å ikke avbryte, lytte, gi hverandre ros, samt har vi vært åpne for nye ideer/meninger.

3. I hvilken grad har dere brukt kreative teknikker i løpet av prosjektet? Hva er erfaringen med disse?

Det har vært et variert bruk av diverse teknikker som vi har lært ut igjennom dette semesteret. Til å begynne med kan vi beskrive det grunnleggende vi har lært. Hvordan man strukturerer en HTML-side. Ryddig kode, bruk av innrykk, og kommentert slik at andre kan jobbe med koden din igjen uten noe problem. Vi satte mange elementer inni DIV-er for å kunne endre dem lettere i CSS. Vi har også benyttet oss av ID-er og klasser. ID-er ble brukt

da vi skulle påvirke et spesifikt HTML-element, mens klasser ble benyttet hvis flere verdier skulle bli endret samtidig, og ha de samme verdiene. CSS ble brukt for å påvirke alle HTML-elementene våre. I CSS kan man endre høyde, bredde, farge osv. på de HTML-elementene man vil påvirke.

Til det mer kreative elementet brukte vi andre teknikker. Det første som er verdt å nevne er keyframes. Dette ble brukt så å si for alle animasjonene vi har laget på siden vår. Både for når man bygger LEGO, og også for “car-chase” på slutten.

4. I hvilken grad har dere klart å følge egen handlingsplan? Hvor godt estimerte dere ressursbruken?

Vi har klart å følge arbeidsplanen ganske godt. Arbeidsplanen skulle ikke nødvendigvis være helt lik det endelige produktet, ettersom at det er naturlig å komme med andre ideer/gjøre måter underveis. Men vi forsøkte å holde oss til den så godt vi kunne. Vi tenkte mer på det som et rammeverk/guide enn å kun følge den slavisk. Man kan likevel se deler av handlingsplanen i den endelige websiden vår.

5. Hvordan har CPS fungert som rammeverk under utviklingen av løsningen?

CPS har fungert som et fint verktøy. Det startet først med en idemyldring. Alle kastet inn forskjellige ideer som man hadde. Alle ideene ble tatt i betraktning, og diskutert innad gruppen. Deretter så fant vi styrker og svakheter på hver eneste ide. Og kom til slutt fram til en ide som alle var fornøyd med. Deretter så begynte vi å jobbe på selve løsningen. Det startet første med en handlingsplan, som skulle være et slags grunnverk for den endelige løsningen, samtidig som en guide. Etter at dette var skissert, så begynte arbeide i selve kodingen. Ettersom at arbeidet allerede var delt på forhånd, så var det ganske rett fram. Alle jobbet først og fremst med oppgaven sin, men det var også mye samarbeid der det trengtes.

Etter at kodingen var i boks, og vi hadde det viktigste på plass, begynte finpussingen. All kode ble lest nøye gjennom på nytt, og feilsøking tok plass. Alle dokumenter ble også sett over på nytt, og korrigert der det trengtes. Når alle på gruppen var fornøyd med det endelige produktet, var det tid for å levere inn.

6. *Hvordan har arbeidsdelingen vært innen temaet?*

Som tidligere nevnt har det vært god arbeidsdeling i dette teamet. Alle innad teamet fikk velge hva de ville jobbe mest med, og det varierte selvfølgelig. Slik fikk vi noen på alle de forskjellige delene vi skulle jobbe med. I tillegg var det også lagt opp slik at dersom man var ferdig/ på god vei med sin arbeidsoppgave, så hjalp man andre som trengte hjelp. Det var heldigvis ingen uenigheter på hva man skulle jobbe med, og dette førte dermed til at det ble en veldig effektiv arbeidsmoral.

7. *I hvilken grad føler dere at løsningen deres gjenspeiler deres faglige kompetanse på nåværende tidspunkt?*

I det endelige produktet, så kan alle i teamet si seg enig i at deres kompetanse er speilet på en god måte. Alle har selvfølgelig vært med på å kode, og føler at de har klart å vise fram de diverse teknikkene vi har lært i dette faget. Det er også andre ting som har blitt lagt fokus på slik som semantikk, og struktur. Alt skal være ryddig presentert og kommentert. Dette gjør det enklere å jobbe med hverandre, der alle forstår og dermed kan forbedre eller endre koden.

8. *Hva vil dere gjøre annerledes neste gang dere har et prosjekt?*

Til neste gang ønsker vi å lage en dypere og mer detaljert handlingsplan. En mer detaljert handlingsplan kan unngå eventuelle misforståelser. Det vil også være til hjelp å ha en oversikt over hvem og hva som skal gjøres til enhver tid. Her er det viktig å gi en beskrivelse i større grad over hvilke kodestandarder vi skal bruke innad i gruppen, liste opp kilder, diskutere mulig risiko, samt ide og skisse osv.