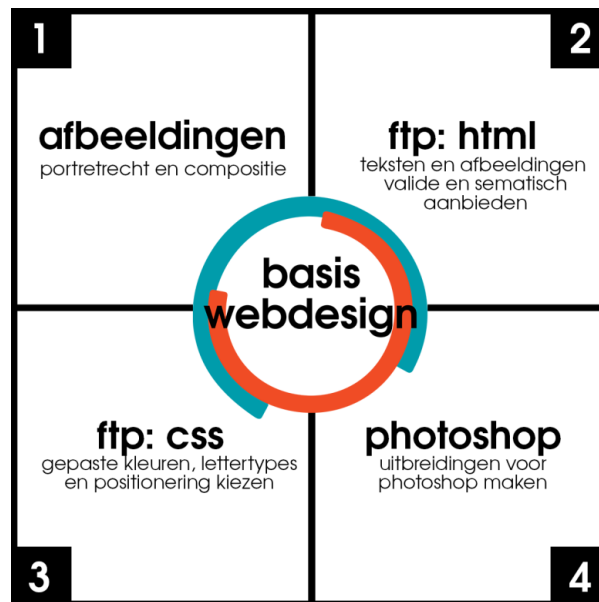


Inleiding	2
DEEL 1: Voorbereiden van de bestanden in de map ‘skills3’	3
1. Bestand hernoemen	3
2. Link aanpassen	3
3. Body skills3 in orde brengen	3
4. CSS-bestanden maken en linken	5
5. Versiebeheer via GitHub	6
DEEL 2: Andere inhoud voor elke scherm breedte	6
1. Andere teksten voor elke scherm breedte	6
2. Andere afbeeldingen voor elke scherm breedte	6
3. Versiebeheer via GitHub	12
DEEL 3: Positioneren met bootstrap-grid	13
DEEL 4: Aangepaste kleuren	13
DEEL 5: Aangepaste lettertypes	14
1. Een schreefloos lettertype voor alle teksten	14
2. Een speciaal lettertype voor de titel van de gaming-pagina	14
3. Een speciaal lettertype voor de titel van de luxeuze pagina	14
4. Eigen inspiratie	14
5. Versiebeheer via GitHub	14
DEEL 6: bestanden publiceren via ftp	15
DEEL 7: Je Canvas-inzending klaarmaken	15
1. Maak een zip-bestand van de bestanden in de remote repository	15
2. Stuur url én zipbestand in via Canvas	15
3. Beoordeling lezen	15
4. Je werk laten zien	15

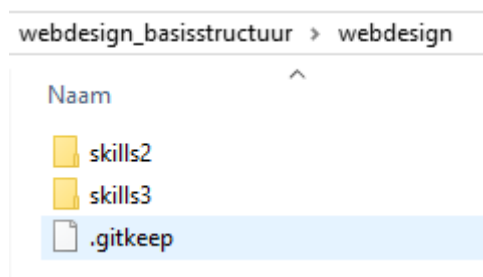
Inleiding

Na skillstaak 2 waarin de focus op html, ftp en GitHub lag, komt nu het logische vervolg. In skillstaak 3 ga je bijleren over hoe pagina's gelay-out moeten worden, werk je verschillende designs uit en zorg je er voor dat het geheel correct via ftp op je webruimte bij sinners geplaatst wordt. Het versiebeheer moet opnieuw via GitHub gebeuren. Je werkt dus verder op de remote repository die je in skillstaak 2 opgezet hebt.



Je past in deze taak de leerstof over bootstrap-grid toe om alles te positioneren, maar ook de zelfstudie over kleuren en lettertypes waarover je al een test op Canvas afgelegd hebt. Om de kleuren juist aan te brengen, schrijf je zelf bijkomende media-queries.

Op je harde schijf heb je al een map waarin je alle bestanden bewaart die je in versiebeheer via GitHub wil back-uppen en op je webruimte wil publiceren. Je werkt in deze taak vooral verder in de map 'skills3', maar wijzigt mogelijk ook nog andere bestanden.



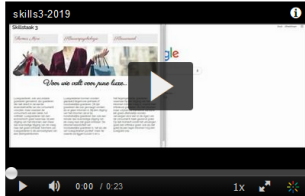
- Wie bij het feedbackmoment over skillstaak 2 te horen kreeg dat er nog elementen ontbraken of nog fouten in de oplossing voorkwamen, werkt die imperfecties weg.
- Wie bestandsnamen aanpast bij het maken van deze skillstaak, zorgt er uiteraard voor dat alle andere pagina's nog foutloos werken.

DEEL 1: Voorbereiden van de bestanden in de map 'skills3'

In deze skillstaak ga je 1 webpagina 3 verschillende stijlen en inhoud geven. Je gaat zelf heel wat keuzes moeten maken. In de screencast op canvas zag je al wat de bedoeling is:

[Video] Preview skillstaak 3

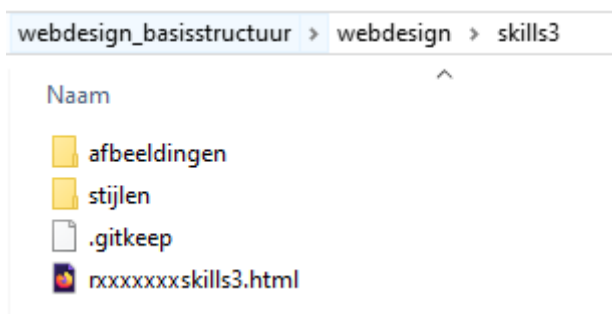
In Skillstaak 3 moet je de juiste kleuren, lettertypes en afbeeldingen gebruiken om met bootstrap-grid 1 responsieve pagina te maken waarin de theorie over kleuren en lettertypes helemaal tot uiting komt. In deze video zie je waartoe de zelfstudie leidt:



Hieronder volgen de instructies. Iedere keer wanneer dat gevraagd wordt, maak je eigen designkeuzes. Het resultaat van skillstaak 3 zal dus met zekerheid **verschillend** zijn voor alle studenten én het resultaat zal **anders** moeten zijn dan de pagina in de screencast.

1. Bestand hernoemen

Ga in de verkenner naar de map 'webdesign_basisstructuur' waarin je de vorige skillstaak uitwerkte. Open de map 'skills3' en pas de bestandsnaam van het html-bestand aan. Vervang de xxxxxxxx door je eigen studentenummer.



2. Link aanpassen

Open index.html in de map webdesign_basisstructuur en pas de link naar skillstaak 3 aan:

```
<li>Webdesign essentials
  <ul>
    <li><a href="webdesign/skills2/rxxxxxxxskills2.html">Skillstaak 2</a></li>
    <li><a href="webdesign/skills3/rxxxxxxxskills3.html">Skillstaak 3</a></li>
  </ul>
</li>
```

Bewaar en sluit index.html

3. Body skills3 in orde brengen

Open het html-bestand van skills3 in Brackets. De inhoud van de body-tag is nog niet OK. Vervang de hele body door de volgende code en vermeld je eigen gegevens in de voettekst. De inhoud van de

pagina werd ook in een txt-bestand aan deze opdracht toegevoegd omdat er fouten kunnen ontstaan bij het kopiëren en plakken in een document met paginanummering zoals hier.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="nl">

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Skills 3</title>
</head>

<body>
  <div class="container">
    <header>
      <h1>Skillstaak 3</h1>
    </header>
    <nav>
      <ul>
        <li><a href="https://www.thomasmore.be">Thomas More</a></li>
        <li><a href="https://thenextweb.com/dd/2017/11/08/psychology-web-design/">Kleurenpsychologie</a></li>
        <li><a href="https://color.adobe.com/create/color-wheel/">Kleurenwiel</a></li>
      </ul>
    </nav>
    <div>
      
      
      
    </div>
    <article>
      <div>
        <h2>Koop bij ons!</h2>
        <p>Wie door de winkelstraten wandelt, herkent de winkels waar je met weinig centen erg veel kunt kopen, al van ver. Flitsende logo's, schreeuwerige banners, alles wordt ingezet in de strijd om de consument die op zijn centen zit.</p>
        <p>In dit hele marketingverhaal komen dezelfde kleuren telkens weer voor: knalrood, knalgeel en knalblauw zetten consumenten aan tot kopen. Een rood actielabel overtuigt ons dubbel van de buitenkans. Wie niet snel is, loopt een buitenkansje mis.</p>
        <p>En het mooist van al? Wij gaan helemaal mee in dat verhaal. Een rommelige winkel, bakken waarin je kunt graaien, gele en rode actiestickers, we vangen al deze signalen al jaren feilloos op. Webdesigners kunnen daar handig gebruik van maken.</p>
        <p>Waar wacht je nog op?</p>
      </div>
    </article>
    <article>
      <div>
        <h2>Start to game</h2>
        <div>
          <p>Een computerspel of in het Engels en omgangstaal ook wel game genoemd, is een elektronisch spel dat op een computer, console of handheld gespeeld wordt. Steeds vaker zijn deze spellen ook voor andere systemen en computers, zoals pda's, mobiele telefoons, tablets en draagbare spelcomputers verkrijgbaar. Veel computerspellen zijn videospellen. "Spel" wordt hier in de ruime zin van het woord gebruikt, er zijn ook serious games. </p>
          <p>In de beginperiode van computerspellen werd een computerspel vaak geprogrammeerd door enkele personen die meerdere aspecten van het spel volledig zelf ontwikkelden. De groei aan populariteit van de computerspellen heeft ervoor gezorgd dat de ontwikkeling steeds professioneler wordt aangepakt. Voor commerciële computerspellen was het hierdoor niet meer mogelijk om grote delen van een spel door enkele personen te laten ontwikkelen: men moest over steeds meer vaardigheden en technieken beschikken om een computerspel van hoge kwaliteit te produceren. Elke afzonderlijk aspect van een computerspel wordt tegenwoordig gedaan door mensen die zich daarin gespecialiseerd hebben.</p>
        </div>
      </div>
    </article>
    <article>
      <div>
        <h2>Voor wie valt voor pure luxe...</h2>
        <div>
          <div>
            Luxegoederen, ook secundaire goederen genoemd, zijn goederen die niet direct in de eerste levensbehoefte van de consument voorzien, maar waaraan de consument wel een zeker nut onttrekt. Luxegoederen zijn een economisch goed waarnaar, bij een stijging van het inkomen, een meer dan evenredige stijging van de vraag naar dat goed ontstaat. Kenmerk van luxegoederen is de aanwezigheid van een drempelinkomen.
```

```

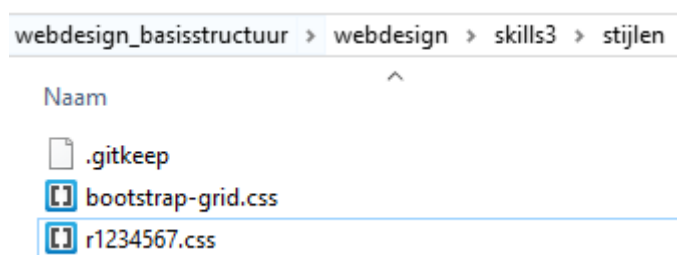
        </div>
        <div>
            Luxegoederen kunnen worden geplaatst tegenover primaire of
            noodzakelijke goederen. Dit zijn goederen die ook gevraagd worden als er geen inkomen is. Bij
            een stijging van het inkomen zal er bij noodzakelijke goederen dan ook een minder dan
            evenredige stijging van de vraag naar dat goed ontstaan. De inkomenselasticiteit van
            noodzakelijke goederen is, net als die van luxegoederen positief, maar de waarde zal liggen
            tussen 0 en 1.
        </div>
        <div>
            Het tegengestelde, goederen waarnaar bij een stijging van het inkomen
            minder vraag is, noemt men inferieure goederen. Als het inkomen maar voldoende toeneemt, zal
            bijna elk goed uiteindelijk worden vervangen door een in de ogen van de consument meer gewenst
            goed. Op dat moment wordt het vervangen goed een inferieur goed, ook als dat goed bij een
            lager inkomen nog een luxegoed was.
        </div>
        <div>
            De term "luxe" in luxegoederen staat los van luxe in de subjectieve
            betekenis van niet-noodzakelijk belang. Het begrip "luxe" in de micro-economie geeft slechts
            de specifieke wijze aan waarop de vraag naar dat goed zich op ontwikkelt bij een verandering
            van het inkomen van een consument.
        </div>
        <div>
            Het kenmerken van een primair goed ten opzichte van een secundair goed
            brengt altijd een zekere mate van arbitrage met zich mee, want wat voor de ene consument
            aangemerkt kan worden als primair, is voor een ander persoon misschien juist luxe. Het
            Centraal Bureau voor de Statistiek in Nederland heeft daarom voor haar berekeningen van de
            Nederlandse kengetallen van de macro-economie een duidelijk onderscheid gemaakt tussen deze
            twee, om tot bruikbare uitspraken te komen.
        </div>
        <div>
            Een snob is in het algemeen iemand die denkt dat hij in wezen meer is
            dan anderen op grond van afkomst, kennis, intellect of rijkdom. Deze superioriteit uit zich
            over het algemeen in een (eventueel denkbeeldige) verfiijnde smaak. De snob behoort meestal
            niet tot de elite, doch probeert zich toegang tot deze kringen te verschaffen door imitatie
            van hun gedrag en levensstijl. Dat vertaalt zich ook in hun koopgedrag. Laat die luxegoederen
            maar komen!
        </div>
    </div>
</div>
</article>
<footer>
    <div>&copy; voornaam naam - 2019</div>
</footer>

</div>
</body>
</html>

```

4. CSS-bestanden maken en linken

Plaats in de map 'stijlen' 1 leeg CSS-bestand én bootstrap-grid.css. De bestandsnaam van je eigen CSS-bestand moet met je r-nummer beginnen en er mogen GEEN spaties in de bestandsnaam voorkomen.



Koppel nu de 2 CSS-bestanden op de juiste manier aan het html-bestand. **Vergeet de viewport metatag niet!**

5. Versiebeheer via GitHub

Nu deze voorbereiding klaar is, maken we een nieuwe versie op GitHub. Open een Git Bash-venster in de map 'webdesign_basisstructuur' dus in dezelfde map als waar je de vorige taak maakte.

De algemene instellingen zijn nog in orde: user.name en user.email werden al ingesteld en de connectie tussen de local repository en de remote repository bestaat al.

Het enige wat we opnieuw moeten doen is de opeenvolging van add/commit/push. Dus:

```
git add .  
git commit -m "startsituatie skills3"  
git push
```

Het resultaat op GitHub is een volgende versie, minimaal de vierde al.

DEEL 2: Andere inhoud voor elke schermbreedte

1. Andere teksten voor elke schermbreedte

De webpagina bevat 3 artikels, maar die mogen nooit tegelijkertijd getoond worden.

- Op een klein scherm mag alleen het artikel met de titel "Koop bij ons!" getoond worden
- Op een medium scherm toon je enkel het artikel met de titel "Start to game"
- Op een groot scherm toon je enkel het artikel met de titel "Voor wie valt voor pure luxe"

TIP: gebruik de juiste bootstrap-klassen!

2. Andere afbeeldingen voor elke schermbreedte

Op de pagina zijn 3 afbeeldingen voorzien. Op elke schermbreedte moet er een andere afbeelding getoond worden. Je moet die afbeeldingen eerst zoeken, daarna bijsnijden en tot slot correct weergeven.

Zoek en download 3 verschillende afbeeldingen die geschikt zijn voor hergebruik inclusief aanpassingen. Bewaar deze NIET in je repo. Grote afbeeldingen horen daar immers NIET thuis.

- De eerste afbeelding moet passen bij 'goedkoop'
- De tweede afbeelding moet passen bij 'gaming/coderen'
- De derde afbeelding moet passen bij 'luxe'

De afbeeldingen moeten bijgesneden en verkleind worden. We gebruiken een online editor om dit te realiseren.

Stel dat je deze afbeeldingen gedownload hebt¹:

¹ Kies andere afbeeldingen dan in deze bundel gebruikt werden, deze zijn enkel bij wijze van voorbeeld! De grote afbeeldingen mogen NIET op je webruimte of in je GitHub repo terechtkomen, bewaar ze dus NIET in originele afmetingen in de map met skillstaken



1.jpg






2.jpg



3.jpg

Dan zie je in de kenmerken dat die véél te groot zijn:

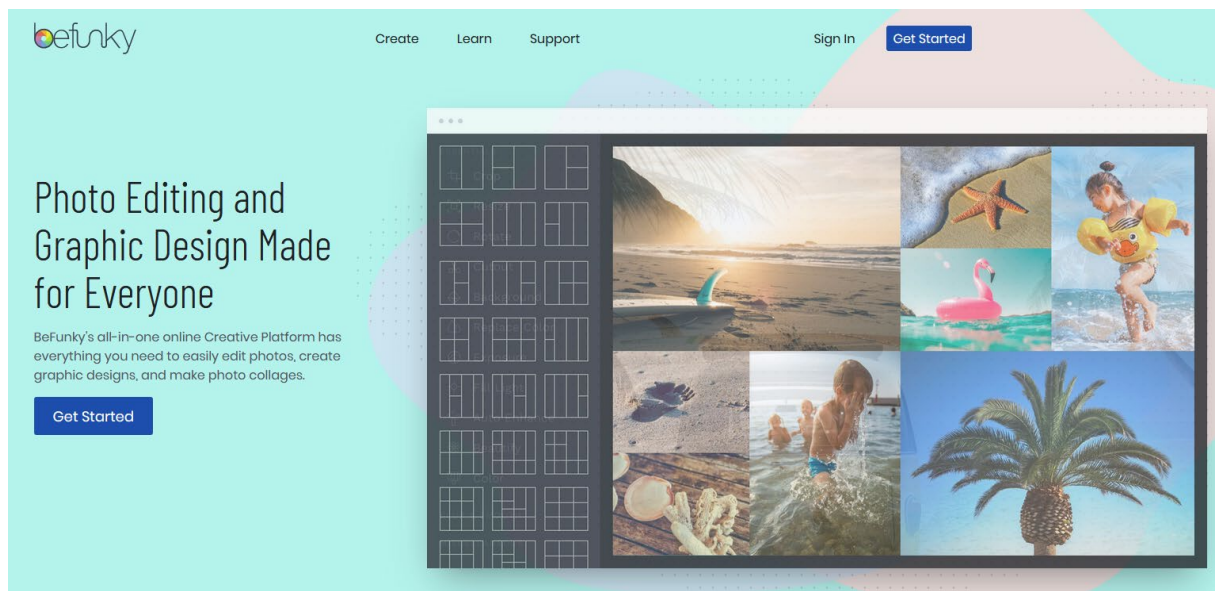
 1.jpg	1 233 kB	4000 x 2925
 2.jpg	755 kB	3353 x 2514
 3.jpg	1 410 kB	6100 x 4067

De gewenste afbeeldingsformaten:

Naam	Thema	Afmetingen	Kb
basis.jpg	“Goedkoop”	576 pixels breed en 200 pixels hoog	Kleiner dan 100Kb
medium.jpg	“Gaming/coderen”	768 pixels breed en 200 pixels hoog	Kleiner dan 100Kb
groot.jpg	“Luxe”	992 pixels breed en 200 pixels hoog	Kleiner dan 100Kb

We moeten nauwkeurig bijsnijden en verkleinen. Daar hebben we een andere site voor nodig dan in skillstaak 2 waar het alleen over verkleinen ging.

Surf naar <https://www.befunky.com/> en klik op de knop ‘Photo Editor’. We gebruiken de gratis versie van deze online editor. Klik op ‘Get started’:





What Would You Like to Do Today?



Photo effects and tools for enhancing your photos

Edit a Photo



Combine multiple photos into one with a grid layout

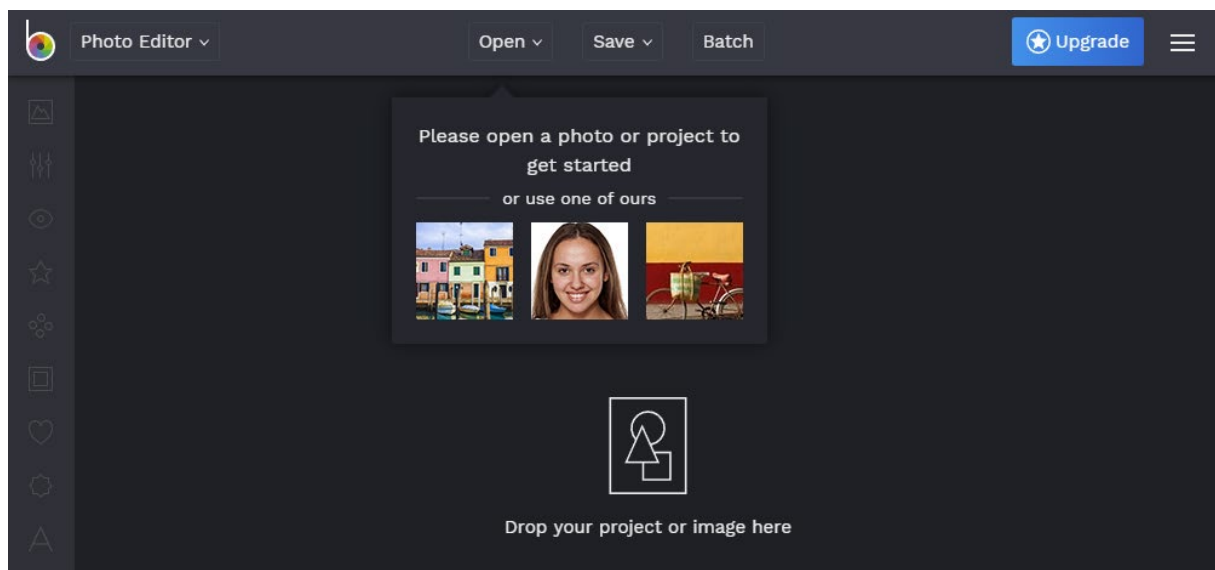
Create a Collage



Templates for creating banners, flyers, cards, & more

Create a Design

Kies 'Edit a Photo':



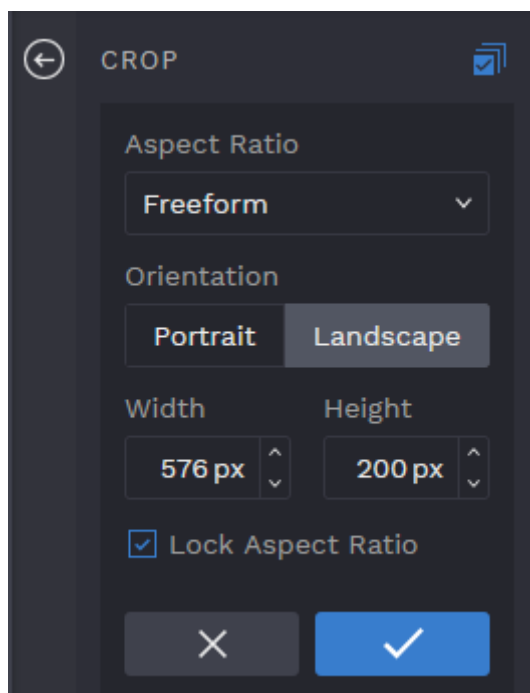
Klik op 'Open' en vervolgens op 'Computer' om te bladeren naar je eerste afbeelding of sleep een afbeelding naar het werkgebied. Foutje gemaakt? Klik rechts op de afbeelding om die terug te sluiten en opnieuw te kunnen beginnen.

Bijvoorbeeld:



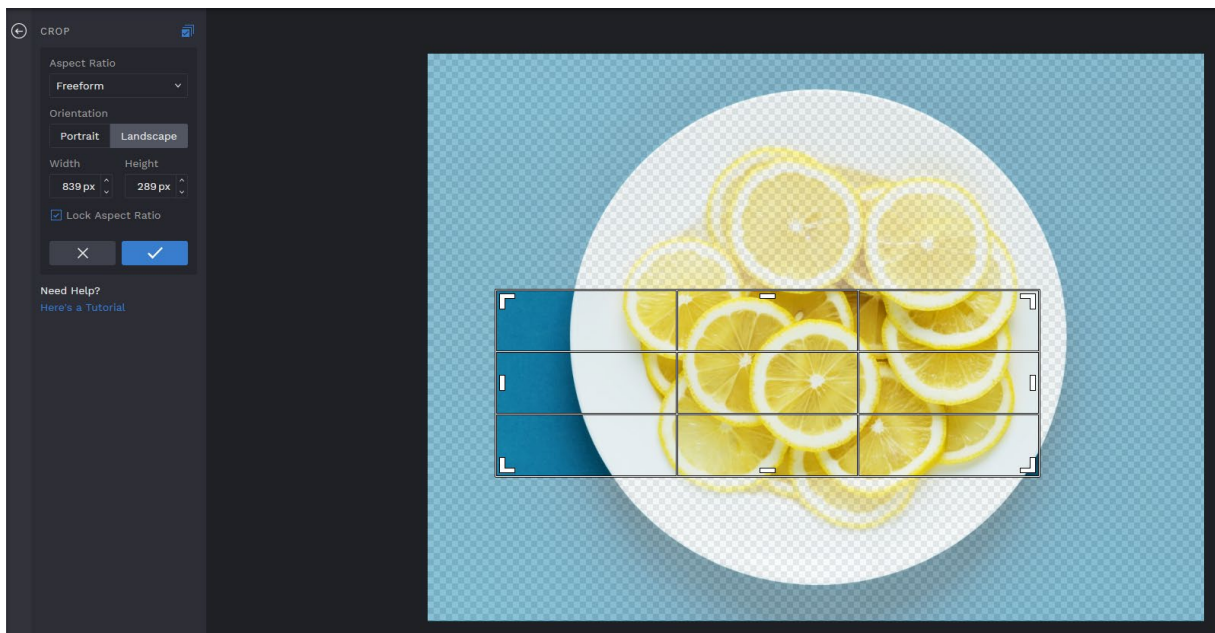
We snijden eerst in de juiste verhoudingen bij, daarna gaan we verkleinen.

Klik op 'Crop' en vul voor de eerste afbeelding de gewenste hoogte en breedte in EN plaats een vinkje bij 'Lock Aspect Ratio':

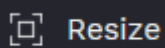


Verbeter nu de voorgestelde uitsnede: sleep groter en/of naar een andere plaats.

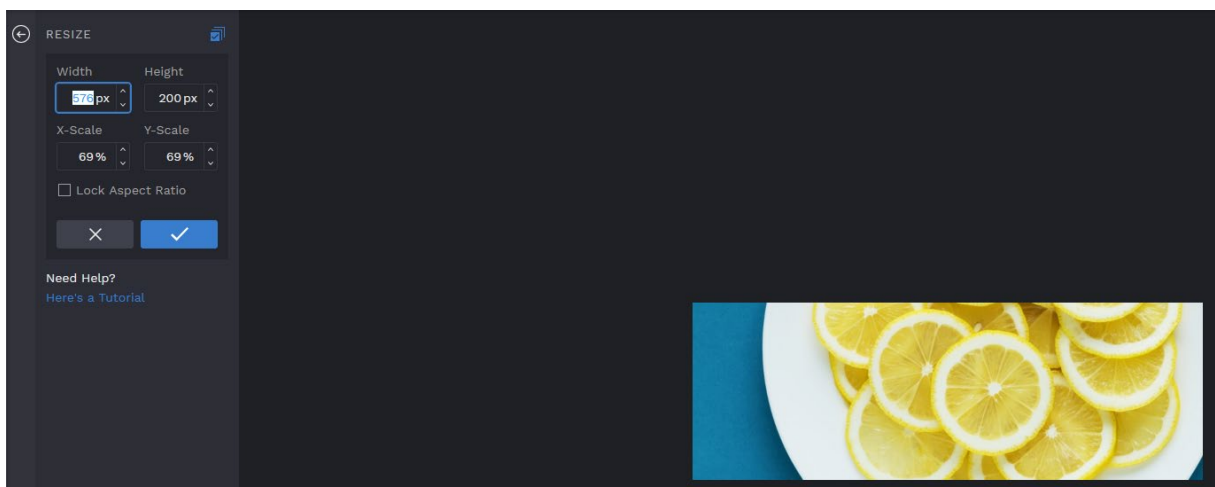
Klik daarna op het vinkje om de uitsnede te bevestigen:



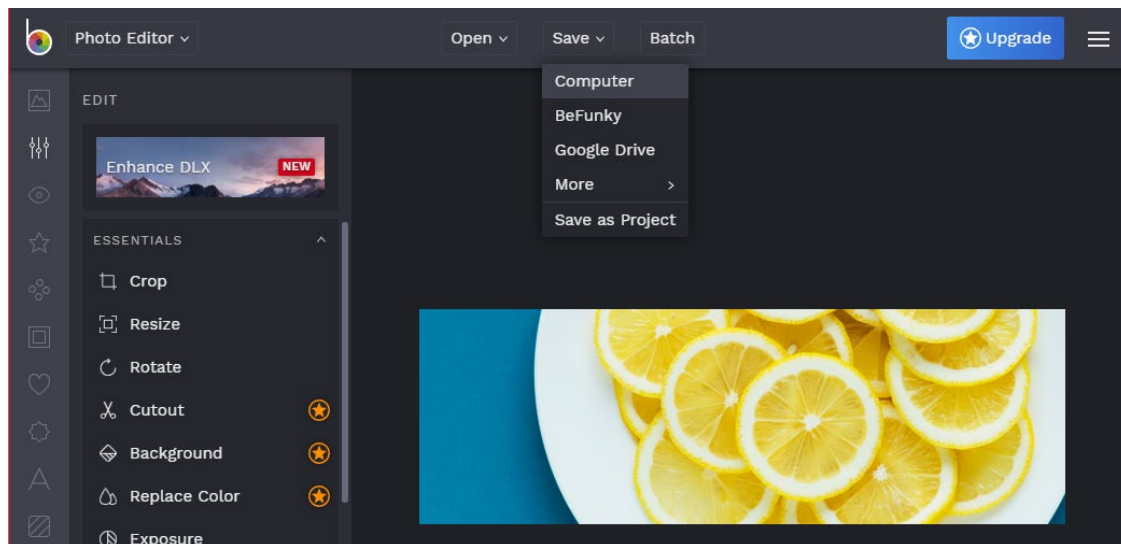
Klik nu op 'Resize'



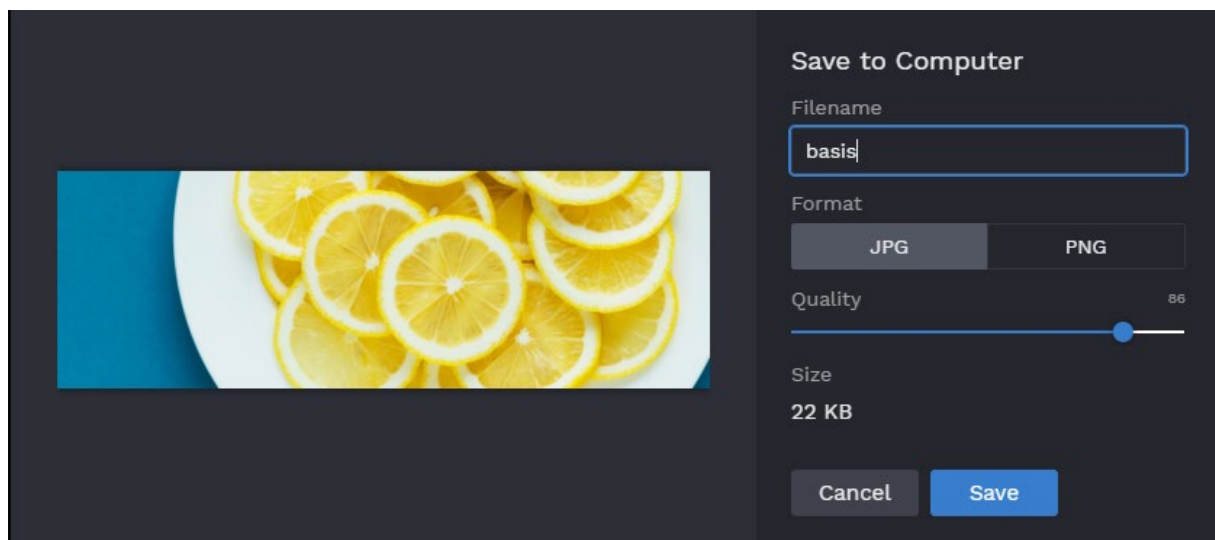
en vul opnieuw 576px breed en 200px hoog in. Bevestig door op het vinkje te klikken:



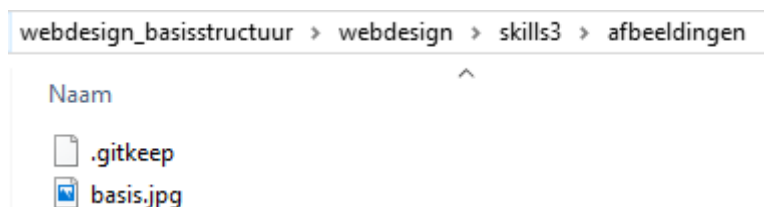
Gebruik de 'Save'-optie om de afbeelding te downloaden naar je computer.



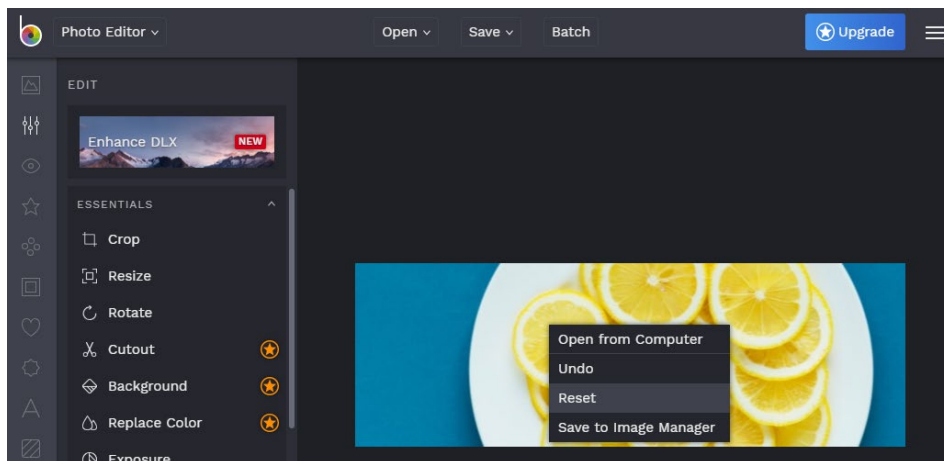
Kies een duidelijke naam zonder spaties en bewaar als .jpg-bestand. Gebruik de slider om er voor te zorgen dat je afbeelding onder de 100Kb blijft.



Bewaar de uitsnede in de map 'afbeeldingen' in de map 'skills3':

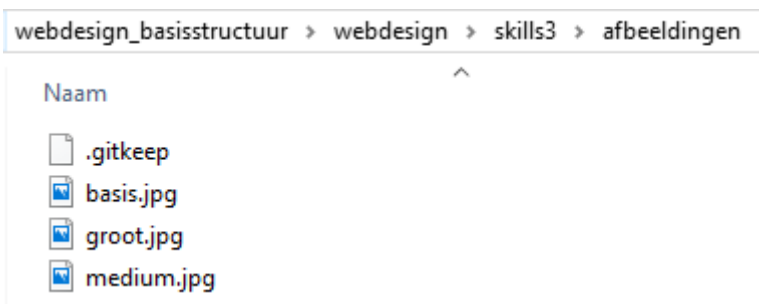


Klik tot slot rechts op de afbeelding in de foto editor en kies 'Reset' om opnieuw te kunnen beginnen.



Zorg er nu voor dat ook de andere afbeeldingen bijgesneden en verkleind worden. Dit zijn de gewenste kenmerken:

Naam	Thema	Afmetingen	Kb
medium.jpg	"Gaming/coderen"	768 pixels breed en 200 pixels hoog	Kleiner dan 100Kb
groot.jpg	"Luxe"	992 pixels breed en 200 pixels hoog	Kleiner dan 100Kb



Zorg er nu via de juiste klassenamen van bootstrap-grid voor dat de juiste foto bij het overeenstemmende artikel op de pagina getoond wordt. Op een smal scherm moet je een andere foto tonen dan op een medium scherm enz.

3. Versiebeheer via GitHub

Er is weer een deel afgehandeld, tijd voor een nieuwe upload naar GitHub. Het enige wat we opnieuw moeten doen is de opeenvolging van add/commit/push. Dus:

```
git add .
git commit -m "andere inhoud voor elke scherm breedte"
git push
```

Het resultaat op GitHub is een volgende versie, minimaal de vijfde al.

DEEL 3: Positioneren met bootstrap-grid

We gaan nu alles op de pagina nog beter positioneren via het bootstrap-grid.

Op een klein scherm:

- Komt alles onder elkaar
- Zie je geen navigatiebalk

Op een medium scherm:

- Zie je wel een navigatiebalk
- Werk je met 2 even brede kolommen

Op een large scherm:

- Zie je wel een navigatiebalk
- Werk je met minstens 2 kolommen, maar op een andere manier ingedeeld/geordend/geplaatst dan op een medium scherm

Volg niet slaafs wat je in de screencast ziet, er zijn zoveel meer mogelijkheden!

Ook dit deel moet naar GitHub, dus:

```
git add .  
git commit -m "positionering"  
git push
```

Het resultaat op GitHub is een volgende versie, minimaal de zesde al.

DEEL 4: Aangepaste kleuren

Pas vervolgens de kleuren **voor elke schermgrootte** aan zodat die passen bij het thema van het artikel op die schermgrootte.

- Op een klein scherm gebruik je **goedkope** kleuren
- Op een medium scherm gebruik je kleuren die bij een doelgroep van **jonge gamers** passen
- Op een groot scherm gebruik je kleuren die **luxe** uitstralen

Ook dit deel moet naar GitHub, dus:

```
git add .  
git commit -m "aangepaste kleuren"  
git push
```

Het resultaat op GitHub is een volgende versie, minimaal de zevende al.

DEEL 5: Aangepaste lettertypes

Geschikte lettertypes kiezen is een belangrijke taak voor iedere webdesigner. Je gebruikt in skillstaak 3 minstens 3 Google fonts.

1. Een schreefloos lettertype voor alle teksten

Surf naar <https://fonts.google.com/> en kies 1 schreefloos lettertype dat je voor de meerderheid van de teksten wil gebruiken. Voeg de link naar het lettertype toe aan het head-deel van de html-pagina en gebruik het lettertype voor de body-selector in het CSS-bestand met de basisstijlen. Zorg zelf voor een gepaste lettergrootte en lijnhoogte.

2. Een speciaal lettertype voor de titel van de gaming-pagina

Surf naar <https://fonts.google.com/> en kies 1 lettertype dat bij gaming past, bijvoorbeeld uit de categorie 'display', dat je voor de titel van het tweede artikel wil gebruiken. Voeg de link naar het lettertype toe aan het head-deel van de html-pagina en gebruik het lettertype voor de h2-selector in het CSS-bestand waar je de lay-out van het medium scherm regelt. Zorg zelf voor een gepaste lettergrootte en lijnhoogte.

3. Een speciaal lettertype voor de titel van de luxueuze pagina

Surf naar <https://fonts.google.com/> en kies 1 elegant lettertype (met schreven dus, of eventueel zelfs handgeschreven) dat je voor de titel van het derde artikel wil gebruiken. Voeg de link naar het lettertype toe aan het head-deel van de html-pagina en gebruik het lettertype voor de h2-selector in het CSS-bestand waar je de lay-out van het grote scherm regelt. Zorg zelf voor een gepaste lettergrootte en lijnhoogte.

4. Eigen inspiratie

Wie dat wil, mag nog meer lettertypes toevoegen, maar waak er over dat je NOOIT meer dan 2 verschillende lettertypes op een bepaald schermformaat ziet.

Wil je een bepaalde tekst nog anders uitlijnen of vet maken? Ook dat mag je zelf kiezen.

Wil je graag andere paddings of margins? Prima, de keuze is aan jou.

5. Versiebeheer via GitHub

Er is opnieuw een deel klaar, tijd voor een nieuwe upload naar GitHub. Het enige wat we weer moeten doen is de opeenvolging van add/commit/push. Dus:

```
git add .  
git commit -m "aangepaste lettertypes"  
git push
```

Het resultaat op GitHub is een volgende versie, minimaal de achtste al.

DEEL 6: bestanden publiceren via ftp

Kopieer alle gewijzigde bestanden uit de lokale repository die samen de inhoud en de lay-out van de homepage en de skillstaken bepalen en plaats ze in de map 'public_html' op jouw webruimte.

Uiteraard mogen .git, gitignore en README.md niet mee gekopieerd worden. Wellicht is je favicon niet gewijzigd en bleef ook skills2 onveranderd. In dat geval moet je die bestanden ook niet updaten.

Gebruik opnieuw WinSCP² of een andere ftp-mogelijkheid om je webruimte te benaderen.

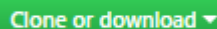
Als alles goed gegaan is, zie je nu je geactualiseerde homepage wanneer je surft naar <http://xxx.sinners.be>, waarbij je uiteraard xxx vervangt door je eigen gebruikersnaam. Via de link naar Skillstaak 3 zou je de responsieve pagina met 3 stijlen moeten kunnen bereiken.

Test nogmaals alles grondig uit. Werken alle linken? Zijn alle teksten foutloos geschreven? Zie je alle afbeeldingen? Wie nog fouten moet corrigeren, zorgt uiteraard ook voor een nieuwe upload naar GitHub.

DEEL 7: Je Canvas-inzending klaarmaken

1. Maak een zip-bestand van de bestanden in de remote repository

Gebruik de groene knop 'Clone or download' om het zipbestand met de laatste versie te downloaden.



2. Stuur url én zipbestand in via Canvas

Ga naar de opdracht op Canvas. **Blader** naar het zip- bestand (vergis je niet, zorg dat je het allernieuwste zip-bestand toevoegt) **én plak** de exacte **http://-link van je homepage in het opmerkingenvak**.

Vergeet niet op 'Verzenden' en vervolgens op 'OK' te klikken. Je docent kan de inzending nu beoordelen.

3. Beoordeling lezen

Wanneer je docent je inzending beoordeeld heeft, kan je via de link 'Scores' je resultaat, de details en de eventuele opmerkingen lezen want we gebruiken een speedgrader. De inzending wordt bovendien in de les beoordeeld omdat je jouw private repo ook moet tonen aan de docent.

4. Je werk laten zien

Wees fier op wat je maakt en laat je sponsors ook regelmatig je webpagina's en je scores bewonderen!

VEEL SUCCES!

² Zie skillstaak 2