Prosjekt 1. beskrivelse og kilder:

For dette prosjektet har jeg valgt å tegne figurerer med canvas, style nettsiden med CSS flexbox og bruke JQuery til å vise og gjemme dokumentasjonen.

Beskrivelse:

Canvas:

Dette kan bli brukt til å tegne grafikk ved hjelp av skripting i javascript. Det kan bli brukt til å tegne figurer og grafer, samt animasjon.

SVG:

Dette er et XML-basert vektorbilde format for to-dimensjonal grafikk som støtter både interaktivitet og animasjon. SVG bilder og deres oppførsel er definert i XML tekstfiler, som betyr at de kan bli traversert, indeksert, programmert og komprimert.

Hvorfor canvas:

Med tanke på tidligere erfaring og bruk av canvas var det mer fornuftig for min del å bygge på den kunnskapen. Selv om jeg i ettertid ser at animering av figurerer kunne gjøres lettere ved bruk av SVG ved hjelp av id for hver figur. Når det er sagt, spesifiserte oppgaven at minst 2 figurer skulle animeres og minst 10 skulle tegnes, noe som er helt overkommelig i canvas.

CSS Grid vs. CSS Flexbox:

Hovedforskjellen mellom CSS-Grid og CSS Flexbox er at flexbox er designet for layout i en dimensjon, enten en rad eller kolonne. Mens grid er designet for to-dimensjonal layout med både rader og kolonner.

Hvorfor CSS Flexbox:

Med tanke på at nettsiden har få, forskjellige elementer som ikke krever så stor kompleksitet, var ikke behovet stort for å bruke Grid, og de kunne da bli plassert ved hjelp av en kolonne.

jQuery:

jQuery er et JavaScript bibliotek som gjør det mye lettere å traversere DOM-treet for en nettside og returnerer elementer som er spesifisert i søket. Det simplifiserer bl.a. HTML/DOM og CSS manipulering, HTML event metoder, effekter og animasjoner, og AJAX. jQuery gjør det lett for oss å gjemme/vise informasjon på nettsiden ved hjelp av brukerinteraksjon(knapper) og vi trenger heller ikke skrive mange linjer kode for å få denne funksjonaliteten.

Cross-browser testing:

Det er en metode for å kvalitetssikre nettsider på forskjellige browsere, med tanke på at hver browser har forskjellige javascript engines og leser kode ulikt.

Det gjøres ved å sjekke kompatibiliteten av nettsiden ved forskjellige browsere, se etter bugs, samt at det er populært å se på nettrafikken for å finne ut hvilke browsere som brukes mest og sette inn ressursene på testing der.

Akkurat nå er funksjonalitetet til nettsiden likt i Google Chrome, Internet Explorer og Microsoft Edge.

Sentrale informasjonskilder:

Jeg har i dette prosjektet hovedsakelig brukt youtube, w3school, mozilla developer network og wikipedia som de nettsidene jeg har brukt mest av.

<https://www.w3schools.com/html/html5_canvas.asp>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLkyEadCJGLm0tPLdUnRRZ3WQYH50TvzUQ>

Kilder:

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS/CSS_Grid_Layout/Relationship_of_Grid_Layout>

<https://www.youtube.com/watch?v=yR1gWxazlfA&t=90s>

<https://crossbrowsertesting.com/blog/browsers/what-is-cross-browser-testing/>

<https://www.html5canvastutorials.com/advanced/html5-canvas-mouse-coordinates/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Scalable_Vector_Graphics>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Canvas_element>

<https://www.w3schools.com/jquery/eff_toggle.asp>